

04

Novas telas

Transcrição

[00:00] Continuando as funcionalidades secundárias, agora a gente precisa definir mais algumas telinhas. E vamos lá, eu estou aqui na tela principal eu sei que esse aqui é o meu painel do usuário, só dou dois cliques nele, eu tenho a tela principal, a tela de mensagens, tela de conversa.

[00:19] Vamos montar uma tela de conversa, primeiro que esse botão voltar aqui, ele manda de volta pro principal, se for na tela de conversa ele pode mandar de volta pra uma tela de mensagens, fica um pouquinho mais coerente, porque você manda uma mensagem e de repente você volta pro conjunto de todas as mensagens, é um pouquinho melhor.

[00:45] Aqui a gente teria que fazer, colocar todas, dispor todas as mensagens, mas não adianta simplesmente fazer igual a tela principal do painel dinâmico, a gente tem que fazer algo um pouquinho mais elaborado que tenha mais a ver com uma cara de tela de telemensagens. E as telas de mensagens, normalmente os Thumbnails são um pouquinho menores, não são só os mais recentes.

[01:16] Vamos lá pra tela de mensagens, painel do usuário, conversa (aqui é de conversa), tela de mensagens está aqui. Vamos começar copiando os Widgets que a gente tem dos contatos. Contato 1, esse aqui está muito grande, a gente pode justamente deletar a bolinha verde tirar a quilometragem já que são mensagens, aqui o foco é mensagem e reduzir essa imagenzinha. Está 60 por 60? De repente 40 por 40, está bom o tamanho.

[02:10] A gente posiciona um pouquinho melhor e aqui a gente tem como referência já essa primeira mensagem. Então vamos lá, contato 2, aqui a gente pode apagar a distância, deleta a bolinha, ficou 40 por 40 e colocou aqui.

[02:38] Essas questões são um pouquinho repetitivas, mas elas ajudam a aumentar a fidelidade visual. Não adianta a gente só colocar um ícone igual o outro porque a sensação que passa é de que os itens estão repetidos e não de que aqui a gente teria mensagens diferentes, então é sempre bom a gente trabalhar variando um pouco os elementos.

[03:01] Aqui adicionou o 3, contato 4, 40 por 40, coloquei aqui também, vou alinhar todas as linhas de base com as linhas de base da fotinha. Porque a gente já agrupa e distribui os itens pra que fiquem melhor colocados aqui nessa tela.

[03:35] Então a gente parte agora pro 5, aqui pode ser 40 por 40, diminui aqui e posiciona e o 6, 40 por 40, diminui aqui, tira a quilometragem, posiciona, diminui. Agora vamos agrupar, Command + G em cada carinha aí pra gente conseguir distribuir. Seleciona todos, distribui verticalmente e a gente pode criar também um Hot Spot e esse Hot Spot a gente define a ação que qualquer mensagem levaria, que é levar pra uma tela de conversa.

[04:42] Então posicione o Hot Spot e aí define a interação: OnClick, Set Penal State, Painel do Usuário vai pra conversa, Animate Out eu vou dar um Fade pra ser um pouquinho mais suave e dou um ok. Salvou a alteração e vamos para a tela de conversa. Como que ficou a tela de conversa, a tela de mensagem já está ok. A gente precisa achar aqui, painel do usuário principal, conversa, ok. O que vai numa tela de conversa?

[05:27] Bom, normalmente vem o usuário que a gente está conversando, então eu vou copiar aqui o Nathan Gamer. Copiar esse usuário aqui e colar aqui, mas a gente está conversando com ele e a mensagem que ele mandou pra gente está aqui já na nossa tela de conversa.

[05:47] Então a gente não precisa desse cara todo aqui, eu vou reposicionar este carinha aqui, alinhar junto com a foto e se a gente está falando com o Nathan Gamer a gente precisa de um retângulo que é a nossa área de mensagens.

[06:19] Esse retângulo vem mais ou menos até aqui e tem os cantinhos arredondados fica mais bonitinho pra posicionar. Vamos copiar a mensagem que o Natan tinha enviado onde está aqui tela de mensagens vou copiar aqui: Oi, Bruno, amanhã eu não posso pedalar, amanhã eu vou pedalar na Avenida Pompeia. Vamos copiar aqui, a gente copiou o texto e eu vou colar dentro de um outro retângulo.

[07:02] Por que dentro de um outro retângulo? Porque eu vou personalizar esse retângulo, vou aqui colocar tamanho 14 na fonte, vou falar que a fonte é esse cinza escuro, a cor de fundo pode ser um amarelinho e pode ter uma borda aqui, a gente arredonda também um pouquinho pra ficar mais amistoso esse visual e posiciona aqui na região esquerda que é justamente quando o usuário fala com a gente.

[07:38] As nossas mensagens devem ser exibidas aqui na direita e se nossas mensagens são exibidos na direita a gente precisa de um campo de formulário pra onde a gente insere a mensagem.

[07:53] Aqui vamos em Default na biblioteca e lá pra baixo a gente tem Text Field. Legal, esse Text Field está aqui, está quase pronto e tal, a gente pode vir aqui nas propriedades dele e colocar: Digite sua mensagem e esconder a borda, está bom, já está aqui, está de acordo, agora a gente precisa de um botão para a ação de enviar mensagem e pode ser justamente aquele botão de mensaginhas que a gente já utilizou antes. A gente reposiciona ele aqui, cadê os botões? Botão mensagem reposiciona ele no cantinho aqui.

[08:52] Então a gente definiu uma tela de mensagem aqui como deve ser, a gente não precisa fazer toda a interação do que seria enviar uma mensagem para o usuário responder mesmo porque não vai ter um outro usuário ali na hora de um teste, o ideal mesmo era mostrar como que é uma tela de mensagem neste caso aqui.

[09:13] A gente criou a tela de mensagem, a tela da conversa da mensagem, o que ficou faltando das telas do nosso Painel Dinâmico foi configurações do perfil. Faltaram as configurações do perfil e agora o que a gente faz aqui?

[09:31] Bom, na tela de cadastro eu vou entrar aqui no painel dinâmico do cadastro, tem o cadastro do perfil e a gente tem essa fotinho aqui, vou dar um Command + C, voltar esse pro lugar e colar a fotinho aqui.

[09:54] Aqui está simulando uma foto, ok? A gente vai definir também, de repente uma legendinha aqui que mostre qual que é o seu usuário e eu vou colocar um texto, uma caixa de texto: Default, Label e aqui eu vou digitar: Telefone, dois pontos, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, 9, ID: vou colocar um número maluco aqui só pra representar um ID e aqui: distância percorrida vou colocar 547 km (pedalou bastante).

[10:55] A gente definiu isso aqui vamos definir um pouquinho as cores da fonte pra ficar algo um pouquinho mais agradável, branco, de repente, os primeiros a gente sempre coloca com outra cor que fica mais fácil de ler, identificar o número e sobre o que ele se trata. A gente colocou aqui detalhes do ID, isso é uma tela de configurações de perfil e a gente tem como acessar todos aqueles dados que a gente já definiu no cadastro.

[11:33] Então a gente cria também caixas de texto, vou criar aqui um Text Field, puxar até o cantinho aqui, deixa eu ver se o tamanho está ok, pode ser um pouquinho maior. E aqui dentro do Text Field eu vou colocar Fulano que era o nome que a gente tinha definido. Tamanho 16, 18, e uma legendinha para ele também, cadê Label? Aqui eu vou definir que ele é nome, esse nome fica em amarelo é Bold e o tamanho da fonte é 18.

[12:25] Vou colocar aqui dois pontos e segurando o Option como a gente já viu algumas vezes eu vou trazer esse carinha pra baixo, duplicar ele: Sobrenome. O Sobrenome vinha um da Silva. Vou selecionar este e este e vou duplicar aqui pra baixo dando um pouquinho mais de espaço, já que se trata de outra coisa, vou colocar aqui: Apelido e aqui eu vou dar de repente, da Silva é o apelido.

[13:10] Se ele fizer alteração nesses Campos ele precisa de um botão pra salvar e a gente vai adicionar um botão à partir da nossa biblioteca que facilita a nossa vida. Aqui botão próximo, de repente. Pode ser o botão próximo, só que eu vou

mudar o nome pra: Salvar.

[13:37] Colocar o botão de Salvar na direita, que fica normalmente mais próximo do polegar das pessoas destras. E aqui clica em salvar, quando ele clica em salvar o que deve ser exibido? Suas alterações foram salvas com sucesso, quando a gente deu uma mensagem parecida no adicionar o contato. Então vamos lá, vamos copiar o do adicionar o contato, facilitar a vida aqui.

[14:12] Adicionar o contato, estado 1 e é isso aqui, esse Widget que a gente quer. Vou copiar ele e vou colar aqui, vou tirar o Hidden porque eu quero editar e vou colocar: Alterações realizadas com sucesso. Aqui eu vou mudar o nome: Alterações sucesso e definir que é Hidden novamente.

[14:58] Então se eu clicar em salvar que eu realizei alterações aqui, como eu faço essa mensagem aparecer? Eu digo que: OnClick, Show, mostrar, alterações sucesso, vou mostrar com Animate, Fade, ele está oculto vai ser exibido, mas depois de esperar, o Wait, depois de esperar 1000 milissegundos eu vou colocar 2000 milissegundos vai dar um Hide.

[15:39] Cadê alterações sucesso? Hide, Animate, Fade, ok. Então a gente definiu as telas que faltavam ali nas telas das configurações do usuário, das mensagens, as funcionalidades secundárias, vou dar um preview pra ver se não tem nenhum errinho ali, alguma coisa que escapou, importar, dá um ok. Dá um próximo, apelido precisa digitar alguma coisa e aqui a gente tem papel dinâmico funcionando como a gente queria.

[16:13] Clicou numa mensagem vai pra tela de mensagem, voltar, voltou pra tela de mensagens. Voltar novamente, voltou pra tela principal. Se eu clicar em mensagens vai pra tela de mensagens. Se eu clicar no mais eu posso adicionar um contato, se eu clicar em configurações ele foi pra minha tela de configurações aqui do jeitinho que a gente montou e se eu clicar em salvar, alterações realizadas com sucesso ele me manda mensagem que é o feedback que o usuário precisa.

[16:51] A gente criou todas as funcionalidades, segundo o nosso AppMap, agora está faltando o quê? Está faltando algumas questões da tela principal e passar tudo isso para a tela principal de um usuário registrado que seria simplesmente sem o painel dinâmico que a gente criou e para a tela principal com o resultado traçado.

[17:19] A gente precisa também definir aquelas opções de marcar pontos de interesse, informar se o ponto de interesse existe ou não e adicionar usuário como contato. Quer dizer, se você ver um usuário lá no mapa poder adicionar ele como contato também. A gente precisa definir essas telas e a gente vê isso a partir do próximo vídeo.