

01

Fidelidade

Transcrição

[00:01] Quando a gente desenvolve um protótipo o assunto mais importante é a fidelidade, porque se o seu protótipo for o mais fiel possível ao aplicativo final um teste de usabilidade com ele vai ter umas respostas bem relevantes, e existe a fidelidade visual que são os aspectos de design, de interface, de como é exibido, de como são exibidos os itens pro usuário.

[00:28] E tem a fidelidade funcional, essas interações que o usuário realiza com aquele protótipo são realmente parecidas com as interações que vão acontecer quando o aplicativo estiver desenvolvido.

[00:40] Pra aumentar um pouco a fidelidade visual, por exemplo, a gente pode... eu vou vim aqui no código de verificação, a gente tem aqui uma boa fidelidade visual, provavelmente vai ser mais ou menos assim a cara final do meu aplicativo, a gente pode editar a fonte, aqui eu sei que aqui em cima eu posso editar a fonte, a gente já viu tudo isso eu posso editar cores e tal e selecionando qualquer Widget a gente tem o menu de propriedades e estilos do Widget que eu posso definir aqui.

[01:16] Eu posso definir propriedades como MouseOver, MouseDown, Select, então MouseOver não faz muito sentido pra smartphone, já que você não tem como deixar o dedo em cima pra ver alguma ação, mas eu posso definir aqui alguns estilos, que boa parte são exibidos aqui também, mas, por exemplo, aqui tem uma caixa de texto e nessa caixa de texto vem uma dica.

[01:47] Se eu der um preview aqui eu tenho o código de verificação e tal e se eu digitar o texto tem as mesmas características do que aquele texto de dica, aquele Place Holder Text. E aí, como eu faço características diferentes?

[02:02] Se eu venho aqui eu tenho o style dele, eu queria a característica do meu Place Holder e tal, não tem aqui. Talvez em propriedades, olha aqui: Hint Style, quer dizer, o estilo da dica, o estilo do Place Holder Text e aqui eu consigo definir, por exemplo: Font Color, eu queria que a cor da dica de texto fosse um cinzinha claro. Não quero isso afete muito a usabilidade, quero só que ele veja ali que é uma dica que ele vai preencher ali, de repente, pode ser Itálico também.

[02:42] Então definindo aqui esses estilos da dica, a gente está definindo os estilos só pro Place Holder Text. Na hora que eu digitar, vou dar um ok aqui, vou dar um preview. Então aqui na hora que eu digitar vai aparecer com as características que eu quero, com as características que são do Widget.

[03:02] Então a gente definiu um estilo sobre o texto de dica, está aí uma forma de melhorar um pouco a fidelidade visual. É personalizando os elementos, personalizando os Widgets que a gente utiliza no Axure pra que ele se pareça ao máximo com os Widgets, com os elementos do aplicativo final.

[03:21] E pra melhorar um pouco a fidelidade funcional? A gente fez uma série de coisas, que melhora a fidelidade funcional, por exemplo, não permitir que eu avance caso não preencha corretamente esse campo. Aqui na tela principal a gente tem tudo isso que é importado do Facebook que melhora a minha finalidade funcional, mas existe uma outra questão que é utilizada bastante em programação que são as variáveis.

[03:54] Eu vou vim aqui na tela de cadastro do meu usuário, por exemplo, cadastro do perfil e vou na tela de apelido. Se eu quisesse digitar um apelido e ele ficasse salvo aí, como é que eu ia fazer? As variáveis servem pra isso, as variáveis armazenam pequenas informações ali que são utilizadas em outros campos, elas mandam informação de um lugar pro outro.

[04:21] Então quer dizer, as variáveis armazenam uma informação em algum lugar e depois você pode resgatar essa informação dessa variável como mais facilidade.

[04:31] Por exemplo, eu posso definir aqui na minha ação do meu botão que o Sucesso ele faz isso aqui, Hide, cadastro, tal, avança. Mas eu posso ir em Variables (variáveis) definir o valor da variável, e aqui eu vou adicionar uma variável.

[04:51] Eu vou colocar: Variável, Apelido: Var. Aqui o próprio Axure já disse que é recomendável que a gente utilize até 25 variáveis, no máximo 25, porque aí pode começar a dar erro, porque o Axure monta todo o HTML monta toda uma série de arquivos baseado com o que a gente faz no programa.

[05:16] Mas aquilo lá não é tão limpo como um desenvolvedor faria, aquilo lá é justamente pra montar um protótipo. A gente criou aqui o apelido: Var, vou dar um ok e eu vou definir que a variável Apelido Var é igual ao valor, é igual ao texto no Widget Apelido Campo. Então a variável que a gente criou aqui tem o texto que a gente define ali.

[05:52] Qual a vantagem de fazer isso? Onde que vai aparecer o apelido novamente? Lá no painel do usuário a gente tem as configurações e a gente tem um apelido aqui: da Silva. Esse apelido eu vou tirar daqui e eu vou voltar lá na minha tela, eu vou colocar o nome aqui, o nome do Text Field vai ser: Apelido nas configurações, eu mudei Apelido vai para Apelido nas Configurações, está aqui o nome do Widget, fica fácil de encontrar.

[06:36] A gente vem aqui na ação: Set Value e tal, o apelido Text tal, tal, tal, e a gente vai colocar: Set Text, Apelido nas Configurações, Value (valor) da variável, Apelido: Var. Então quer dizer, o que eu preencher aqui tem que mandar lá pra configurações.

[07:06] Vamos testar isso aí? Vou dar um preview, tela principal, importar do Facebook, ok, próximo Apelido: Bruno Harnik tudo junto, esse vai ser o meu apelido e cadastrar perfil.

[07:33] Então eu tenho que clicar aqui no meu botão do usuário e se eu vier em configurações meu apelido está ali. Então, pra que serve uma variável? Armazena uma informação, manda de um lugar pro outro e aí a gente consegue também aumentar a fidelidade funcional do nosso protótipo.