

Botões e inputs

Transcrição

[00:00] Fala, pessoal! Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura, nessa aula a gente vai aprender um pouco sobre os botões. Bom, para começar já tenho aqui os exemplos de botões que a gente vai utilizar.

[00:09] Bom, um botão pode ser um botão apenas o texto, pode ser o texto e uma borda de um retângulo, ou então, ele pode ser preenchido, ele também pode ser, simplesmente, um ícone, tudo isso pode ser um botão.

[00:22] Aqui, além de só o texto, ele pode ser um texto junto com um ícone, das três maneiras. Lembrando que esses três botões dão ênfase... Lembra da nossa aula de hierarquia que a gente aprendeu? Cada botão tem uma hierarquia diferente. Esse aqui, como ele chama mais atenção, é mais importante, é de uma ênfase maior.

[00:41] Esse daqui, é de uma ênfase média, que não é tão grande quanto esse aqui quando ele está preenchido, mas ele tem uma boa hierarquia na nossa interface. Esse aqui, são para ações um pouco menores, que é simplesmente o texto com uma cor que indique a ação. São esses aqui alguns tipos de botões que a gente utiliza nas nossas interfaces.

[01:03] Aqui abaixo, tenho alguns exemplos de uso dele, que além desses botões aqui, que a gente mostrou. Por exemplo, "Comprar", é um botão que tem alta ênfase e o "Leia mais" é uma ação um pouco secundária.

[01:16] Além disso, a gente tem os floating buttons que são os botões flutuantes, que nesse caso aqui, a gente pode usá-lo conforme o usuário vai scrollando, vai descendo na página, ele se mantém sempre no mesmo lugar. Ele pode ser com um ícone no texto ou pode ser só um ícone.

[01:35] Aqui, nós temos um outro tipo de botão que pode ser preso no rodapé, são alguns tipos interessantes da gente utilizar. Aqui, eu trouxe uns exemplos da gente não utilizar. Por exemplo, não utilizar dois ícones no mesmo botão, um texto, outro ícone, não faz muito sentido, é bom a gente escolher apenas um ícone.

[01:54] O floating button é um botão muito importante da interface, ele, geralmente, é o botão da ação principal. Porque ele fica sempre fixo no mesmo local da tela, chamando bastante atenção, geralmente, ele tem a posição que é no canto inferior da nossa interface, nos aplicativos, que o usuário está mexendo aqui, quando o elemento está próximo do rodapé é mais fácil da gente clicar, pensa quando a gente está usando aplicativo tem vários menus no rodapé, que fica mais fácil, fica mais ao alcance do nosso dedo.

[02:30] A gente não utiliza o floating button com ações destrutivas como deletar alguma coisa, ou então, utilizar um monte de floating button diferente. É bom no máximo dois e que sejam ações muito importantes na interface, no caso, a ação mais importante da tela.

[02:49] Também não utilizar o floating button só com um texto, fica um pouco esquisito. Agora que a gente aprendeu um pouco sobre botões, vamos começar a incluí-los na nossa interface.

[02:58] Bom, estou aqui já com o Sketch aberto e vou aproveitar e abrir o nosso wireframe para ver onde que vão ter os botões, vai ser na página de "Permitir acesso", "Estação", "Login" e "Cadastro". Vamos lá, então. Vamos começar a fazer, a gente vai começar pela "Estação".

[03:24] Vamos criar o nosso retângulo, vou aproveitar e abrir aqui tal, e na "Estação", vou querer ele ocupando toda a largura, vamos deixar um pouquinho mais para cá 328, a largura cheia, e na altura vamos colocar 48. Vou colocar "border radius" um número grandão. Vamos tirar aqui e vamos abrir a nossa cor aqui, copiar e vamos colar.

[03:58] Lembrando pessoal, que esse verde nós estamos utilizando para todas as ações que são clicáveis, para o usuário sempre se identificar "Ah, tem verde aqui, clicável", o verde tem essa função na nossa interface.

[04:14] Vamos lá, vou tirar esse grid só para a gente ver e vamos colocar uma sombrinha, sempre aqui nossa sombra clássica. Então, já temos ele aqui, vamos escrever aqui "Escanear bicicleta" que é a ação desse botão, vamos centralizar, "Semibold".

[04:36] Vamos colocar aqui "directions bike", que é do "material icons", vamos colocar um pouquinho maior, acho que 20 está bom, e vamos colocar 8 de espaçamento. A gente pega esses dois elementos e centraliza eles aqui, vou tirar esse daqui para a gente ver melhor. Agora, vou selecionar esses três aqui "cmd + G", agrupei e vou chamar de BTN, de botão.

[05:07] Nesse caso, eu não vou utilizar o símbolo, porque vamos ter botões com características diferentes, eles não vão ser idênticos uns aos outros, então, a gente vai fazer sem os símbolos.

[05:22] Então, já temos aqui criado o nosso botão, eu vou dar uma acelerada no vídeo, para criar o resto dos botões aqui da interface, e na volta eu explico para vocês o que eu fiz, beleza?

[06:36] Então, pessoal aqui como a gente já viu nessa tela da Estação e eu comecei a replicar. Nesse aqui, eu incluí na tela de "Permitir acesso", onde eu vou dizer "Ah, eu quero acessar sua câmera", aí tem um botão de permitir acesso, eu incluí esse ícone do "material icons", se a gente puder ver aqui, ele se chama "Camera_alt". Esse aqui é o ícone que a gente utilizou do material. Eu dei uma diminuída nele porque ele não é um botão tão importante assim, essa tela é uma tela um pouco mais diferenciada no nosso aplicativo.

[07:16] Fora isso, nós temos o botão de "Editar perfil", onde eu incluí só salvar, sem o ícone mesmo, porque é uma tela só para salvar e tal, não é uma tela muito importante. Ela também está aqui no "Editar cartão", onde eu posso salvar minhas informações, na tela "Login" e na tela "Cadastro", para eu me cadastrar. São esses os botões da nossa interface, está tudo já criado.

[07:40] Agora, a gente vai para o próximo ponto na aula, aprender sobre os inputs de texto. Já tenho aberto os inputs de texto.

[07:51] O input de texto é um local onde o usuário pode incluir um texto, tem a interface lá "Digite alguma coisa aqui", por exemplo, "Qual seu e-mail", para você fazer login e tal. Aqui eu tenho alguns exemplos de como fazer, de como não fazer.

[08:04] O input de texto é constituído pelo placeholder, que é o texto que descreve o que ele é, por exemplo, o placeholder seria "Nome", aqui seria "Escrever nome", que é onde você vai preencher, ele é constituído também pela mensagem que você está escrevendo.

[08:22] No primeiro momento, antes de você clicar, ele fica dessa maneira, quando o usuário clica, o placeholder sobe um pouquinho, fica menorzinho e dá espaço para a mensagem que o usuário está digitando, enquanto ele está digitando pode ficar aqui com um fiozinho da cor da nossa sombra principal, mostrando que isso aqui está selecionado no momento e esse fiozinho mostrando que estou digitando algo.

[08:46] Quando tem algum erro a gente pode utilizar a cor vermelha para chamar atenção, botar uma mensagem de erro embaixo, usar um ícone. A gente pode também utilizar ícones nos cantos ou podemos escolher colocar um ícone no canto, tipo selecionar data. Lembra da nossa aula sobre Design Pattern que comentamos sobre o date picker? É, mais ou menos, isso aqui. Ele também pode, conforme acabe o espaço, ir crescendo verticalmente.

[09:11] Aqui a gente pode ter uma mensagem abaixo com alguma observação sobre o campo mesmo.

[09:18] Algumas maneiras de não fazer: utilizar uma observação e uma mensagem de erro abaixo da outra, fica um pouco estranho. Usar dois ícones, fica bem esquisito, o ideal é que escolha apenas um. Temos que tomar cuidado para o input de texto não parecer um botão, para não confundir o usuário.

[09:40] Agora, a gente vai começar a inserir os inputs na nossa interface. Eu já estou com a nossa cola aberta aqui, eu já sei que vai ter os inputs de texto na tela de pagamento, "Meu perfil", "Editar meu perfil", "Editar meu cartão", "Login" e "Cadastro".

[09:57] Vamos começar a incluir. Vou começar no "Meu perfil". Estou com nosso grid aberto, vou criar um retângulo com um (R) e vou colocar 56. Vamos tirar essa borda, e vou colocar branco.

[10:14] Vou começar a escrever o placeholder. Aqui a gente vai chamar de "Número do cartão", seleciono aqui, vamos colocar 12, vamos baixar a opacidade, e agora vamos duplicar, deixar 16, opacidade 100% e vamos colocar um número qualquer. Pronto, inventei um número aqui, vamos colocar aqui 4 de espaçamento entre um e outro, centralizar certinho, 1, 2, 1, 2, 3, 4, 16 pixels de espaçamento da borda.

[10:55] Beleza, já temos aqui nosso primeiro input pronto. Vamos alinhar, agrupar e transformar em um símbolo. Vamos lá "create symbol", "input completo". A gente pode copiar aqui, vou reciclar ele, e se quiser, que não seja mais um símbolo, eu posso clicar com botão direito e "Detach from symbol", ou seja, desvincular do símbolo, clico e pronto, deixou de ser um símbolo. Isso é bem interessante também.

[11:35] Nesse, a gente vai colocar como se a gente estivesse escrevendo nesse momento, vamos colocar "Nome do titular do cartão" e aqui vou colocar meu nome André Lisboa. Aí eu posso vir aqui copiar isso aqui, copiar altura de um, copiar a nossa cor, voltar para cá e nessa cor, venho e mudo.

[12:12] Venho aqui, alinho aqui por baixo, copio colo ele novamente, coloco 1, 16. Vamos ver o que vai acontecer. Opa, ele veio para cá, a gente alinha ele aqui, 4 de espaçamento, beleza. Estou simulando como se eu tivesse escrevendo nesse momento.

[12:40] Se eu quiser, posso vir aqui novamente e transformar em outro símbolo, vamos transformar aqui no "input sendo escrito", que eu estou escrevendo nesse momento, aí já temos aqui dois símbolos. Vamos duplicar, na verdade, vou duplicar esse aqui.

[12:58] Agora, vamos fazer um outro elemento, vamos fazer um que é só o place holder, que o usuário ainda não clicou nele para digitar, vai ser só o place holder. O que a gente vai fazer? Como eu copieie aqui, vamos "Detach from symbol" de novo. Vamos deletar esse aqui e vamos chamar esse aqui de "Validade", a gente alinha ele aqui no centro e abaixa a opacidade, pronto. Está tudo certinho aqui.

[13:25] Eu quero que a validade ocupe metade da tela e outra seja o código. Existe essa opção que podemos reorganizar o tamanho dos elementos a partir desse "Resizing", então, tem várias maneiras.

[13:48] Nesse caso, a gente não vai utilizar muitos, mas é interessante essa funcionalidade do Sketch. Quando a gente está redimensionando certos elementos, se tem elementos preso no canto, ou preso no outro canto, a gente pode fixar altura, fixar largura, sempre centralizar os itens. Isso é bem interessante quando a gente utiliza no Sketch.

[14:08] Nesse caso, a gente não vai utilizar muito porque não está se aplicando. Eu quero simplesmente clicar nesse retângulo, vou redimensionar para cá para ficar exatamente na metade e aí a gente vem aqui. Esse aqui eu não vou criar grupo não porque só tem dois elementos e pronto. "Código de verificação".

[14:30] Já está tudo pronto aqui, nós já temos todos nossos elementos nessa tela e o que eu vou fazer é o resto das telas, vou dar uma acelerada no vídeo novamente, quando eu voltar eu explico para vocês tudo que eu fiz.

[16:00] Então, pessoal. Voltando aqui a gente já criou essa tela "Meu pagamento", do "Editar meu cartão", eu copieie exatamente, são as mesmas informações, não tem o que alterar aqui. No "Editar meu perfil", eu só criei aqui, nesse caso já estaria tudo preenchido, menos o repetir senha quando o usuário entra nessa tela, então já mantive tudo como está.

[16:25] Aqui, eu incluí um ícone na senha, porque, muitas vezes, a gente pode reparar em alguns aplicativos, se a gente clicar no "Visualizar", ele aparece a senha por escrito e tal, muito bacana essa funcionalidade. E aqui só repliquei, utilizei apenas o placeholder para simular como se eu fosse escrever ainda. Aqui como se já tivesse sido escrito. E aqui são as mesmas informações do "Editar meu perfil".

[16:50] Então, pessoal, eu espero que vocês tenham gostado dessa aula aqui, nós aprendemos um pouco sobre os botões e sobre os inputs. Na próxima, a gente vai continuar populando nosso layout. Eu espero vocês lá, pessoal.