

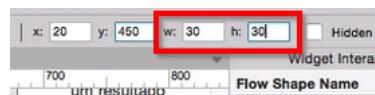
03

Organizando itens

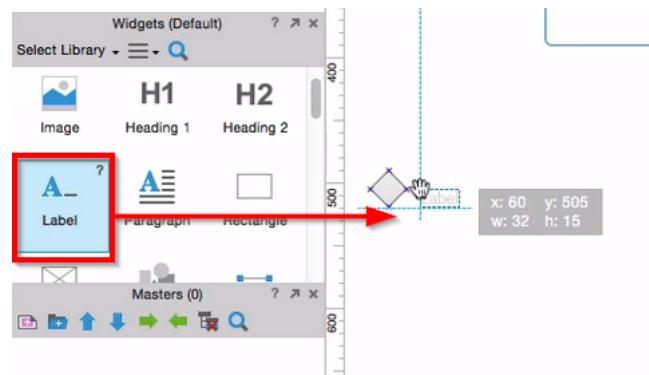
Transcrição

Traçamos o caminho da principal funcionalidade do nosso protótipo. Porém, como sabemos, um aplicativo é o conjunto de caminhos que um usuário pode percorrer. Justamente por isso diferenciamos cada uma das telas ou botões com formatos diferentes. No entanto, apenas as formas não servirão para diferenciar todas as ações do protótipo.

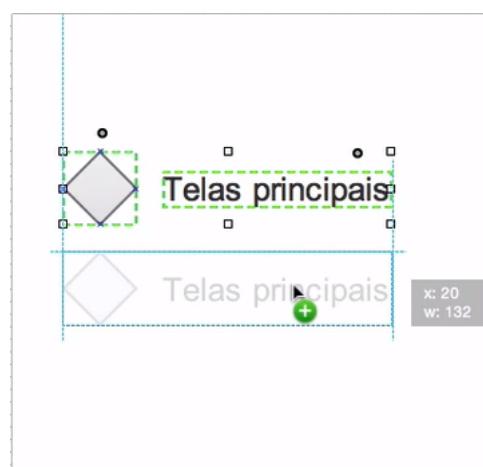
Podemos facilitar a organização e leitura do nosso fluxograma criando cores e legendas, começando pela legenda das estruturas que já foram adicionadas ao projeto. Incluiremos uma forma de diamante e configuraremos suas proporções no cabeçalho de ferramentas. Teremos uma altura e largura de 30×30 .



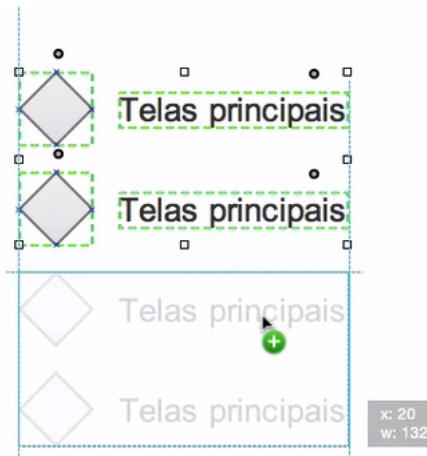
Com a forma de diamante já posicionada na área de trabalho e as devidas proporções, acessaremos a biblioteca *default* do menu "Widgets" e selecionaremos a opção "Label". Assim feito, arrastaremos ela até que fique próxima à forma de diamante:



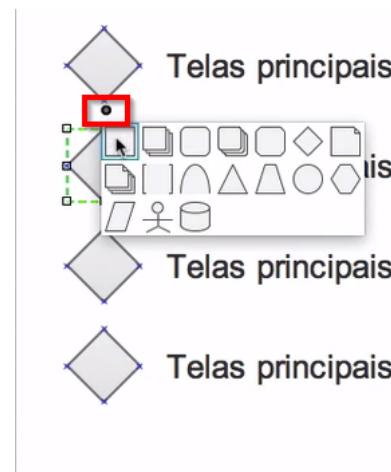
Faremos a edição do texto para indicar que a forma de diamante significa "Telas principais". Uma vez que a legenda estiver pronta, iremos selecionar a composição e, com a tecla "Ctrl + Alt", a duplicaremos.



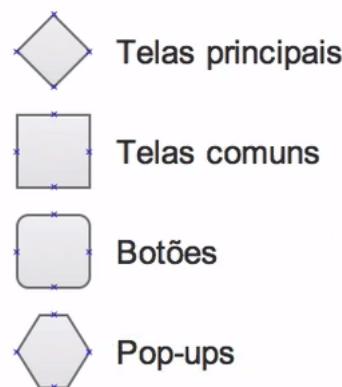
Reduplicaremos as composições para podermos construir todos os itens que devem compor a legenda com mais rapidez.



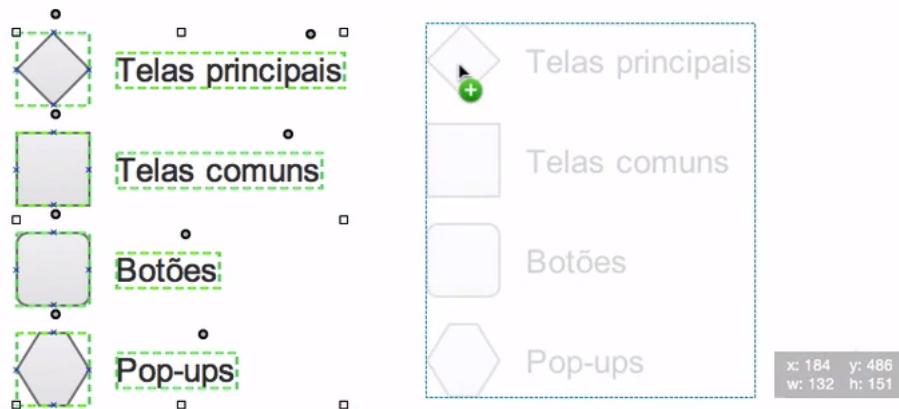
Iremos começar a personalizar cada um dos elementos. Para o segundo item da legenda, escolheremos a forma retangular que representa "telas comuns". Lembrando que para modificar a forma basta selecioná-la e clicar no ícone circular logo acima do desenho.



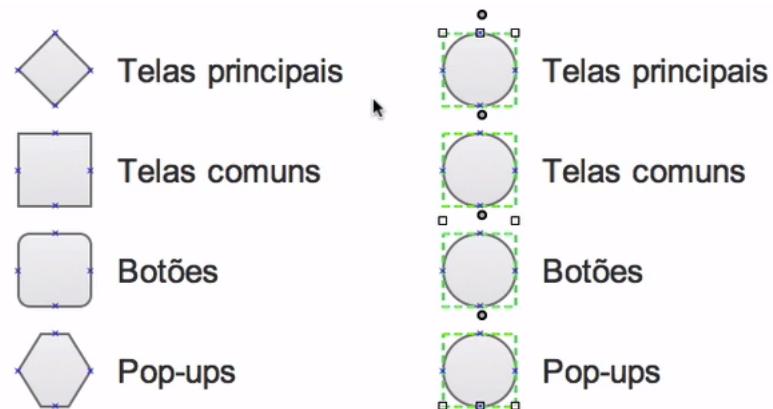
Em seguida, criaremos um retângulo arredondado, que representa botões", e por último, o hexágono de "pop-ups".



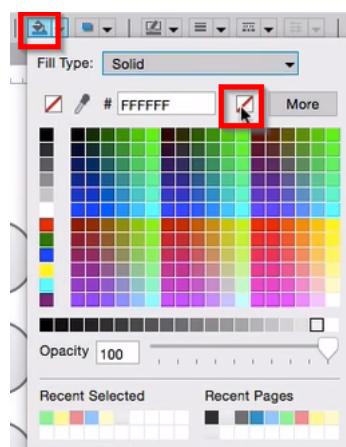
Iremos selecionar todos os itens e duplicá-los, posicionando a duplicata à direita.



Modificaremos todas as formas para elipses, afinal, começaremos a montar uma legenda de cores.



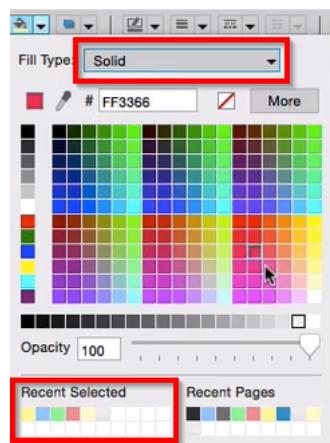
Primeiramente, iremos configurar para que todas as formas da primeira coluna não possuam qualquer preenchimento de cor. Para isso, selecionaremos todas elas e, no painel de ferramentas, clicaremos no ícone de cor, representado pelo ícone de balde de tinta.



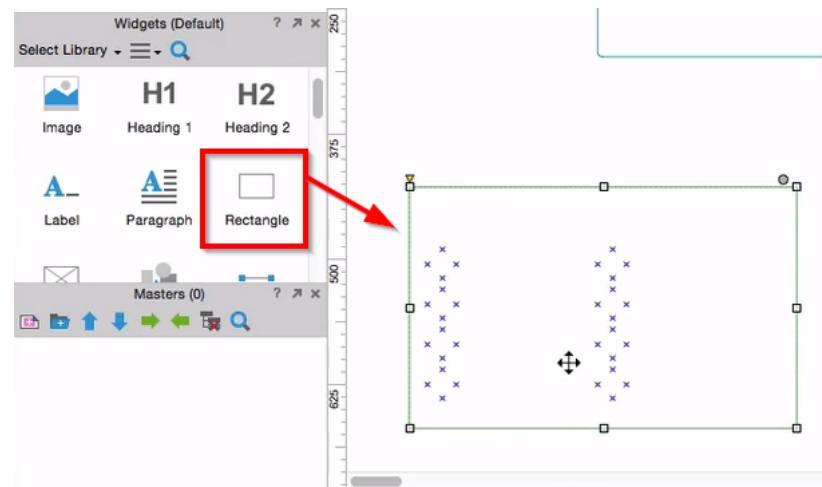
Para as formas da segunda coluna iremos fazer as seguintes legendas e cores: a primeira delas será "Apenas interação touch" (amarelo), "Permite inserção de dados" (rosa), "Carregamento automático" (verde) e "Telas externas" (azul).



Com a legenda finalizada, iremos aplicar as cores ao fluxograma. A Tela Principal só permitira interação *touch*, isto é, deslizando-se sobre o mapa ou clicando em algum botão. Logo, definiremos que esta primeira forma será amarela. Selecionaremos a forma e clicaremos no ícone responsável pelo preenchimento de cor. Lembrando que as últimas cores utilizadas estão disponíveis no painel, e que devemos sempre configurar o "Fill Type" para "Solid".



Botão BIZE será de cor rosa, enquanto todos os demais itens serão amarelos. Para organizarmos melhor nossa área de trabalho, criaremos um título para as legendas. Adicionaremos, ainda, uma forma retangular que nos auxiliará a criar uma caixa de contenção para as informações da legenda.



A forma está sobreposta aos elementos da legenda. Para resolver esse problema, clicaremos com o botão direito e escolheremos as opções "Order > Send to Back".



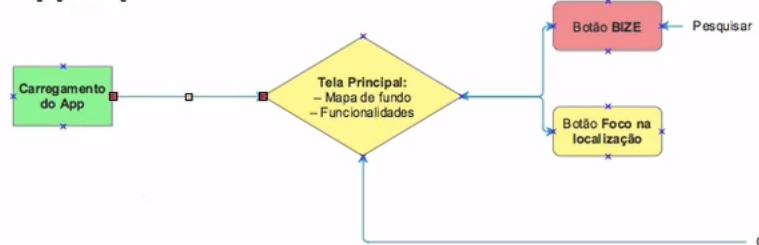
Selecionaremos toda a composição, e clicaremos sobre ela com o botão direito; feito isto, escolheremos a opção "Group", o que fará com que toda a composição se torne uma unidade.

Voltando ao fluxograma, não há nenhuma tela de carregamento automático ou telas externas, elementos presentes na legenda. Portanto, faremos uma forma que simbolize a tela de carregamento da aplicação.

No menu "Widgets", selecionaremos a biblioteca "Flow" e criaremos uma forma retangular com o texto **Carregamento do App**, e acionaremos "Ctr + B" para que o texto fique em negrito. Posicionaremos a **Tela de carregamento do App** logo antes da **Tela Principal**. A cor para este item será verde, e você pode utilizar a ferramenta conta-gotas no painel de cores para aplicar exatamente a mesma tonalidade da legenda ou, ainda, acessar as cores recentes também disponíveis no painel.

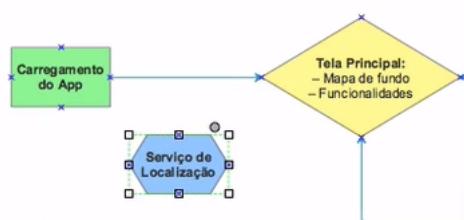
Sendo assim, acionamos o modo de seleção de conexão e unimos **Carregamento do App** com **Tela Principal**. A conexão será unidimensional, uma vez que o usuário não pode retornar à tela de carregamento.

AppMap – Bize



Nosso próximo passo é criar uma tela externa, como uma notificação de localização. Criaremos uma forma correspondente a um pop-up, ou seja, um item hexagonal de cor azul que conterá o texto **Serviço de Localização**.

AppMap – Bize



Este pop-up poderia estar posicionado entre **Carregamento do App** e **Tela Principal**, no entanto, normalmente usuários mais antigos não precisarão ativar o serviço de localização, ou seja, é algo que precisa ser ativado para novos usuários da aplicação.

Percebemos que existem pelo menos dois caminhos a serem percorridos: aquele do usuário antigo e o do novo usuário. Desenvolveremos este novo caminho nas próximas aulas.