

Criação de fluxograma

Transcrição

Se criarmos um produto e lançarmos no mercado sem que ele tenha sido testado, ele não terá uma boa aceitação do público, e mesmo que tenha, é muito provável que com o tempo seus usuários passem a encontrar problemas em seu funcionamento.

Os protótipos existem justamente para que possamos testar nossos produtos antes de lançá-los no mercado em larga escala. No mundo físico, encontramos protótipos para mouse, teclado, carros e até cabine de aviões. No mundo digital, criamos protótipos para testar todo o tipo de interação humana com uma aplicação; podemos construir protótipos para sites, sistema de mercado ou um aplicativo mobile.

Neste curso, criaremos um protótipo para um aplicativo de smartphone; desenvolveremos um diagrama de como esse aplicativo deve se desenrolar de tela para tela, para posteriormente desenvolvermos um "entregável" a ser testado em um tela de computador, assim como em um celular.

Criamos uma pasta denominada **BIZE**, o mesmo nome do aplicativo que iremos criar. Nela, estão contidos o briefing e uma biblioteca de widgets. Abriremos, primeiramente, o briefing:

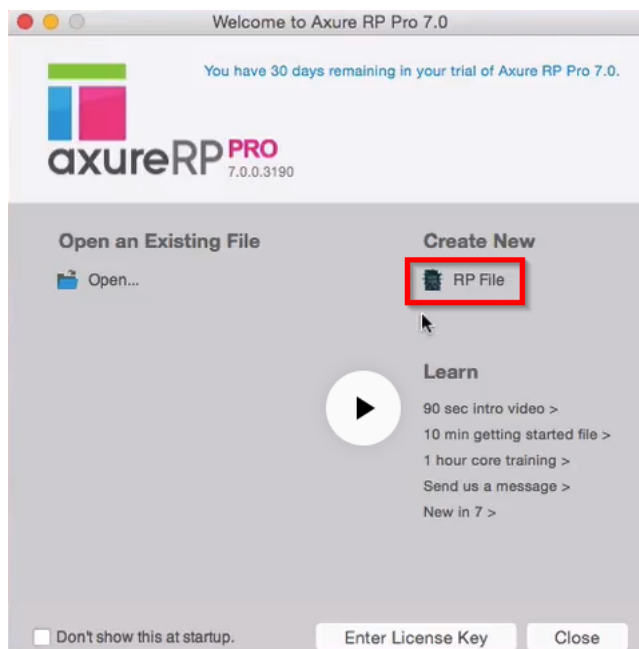
Cliente: Apeperia

Protótipo: Bize

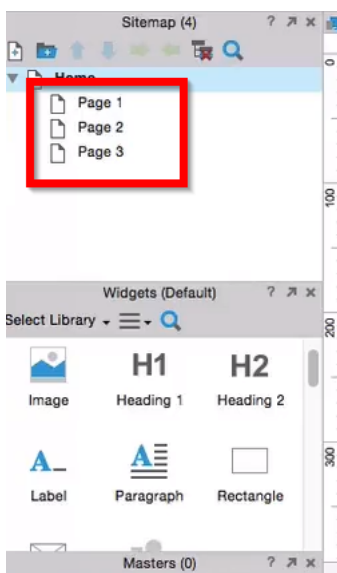
Descrição

Vamos desenvolver um aplicativo para smartphones que deve funcionar como GPS para ciclistas e indicará o melhor caminho para os usuários. Os usuários poderão visualizar outros contatos do mapa, eventos e locais de interesse; poderão adicionar marcações na localização que estiverem e enviar mensagens a outros usuários. Também serão informados quando algum amigo estiver por perto de sua localidade, ou quando algum evento estiver ocorrendo.

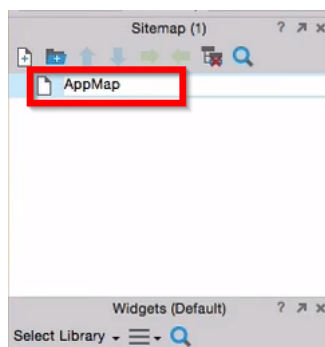
Começaremos abrindo o Axure, criando um novo arquivo e clicando na opção "Create New RP File".



Ao visualizarmos nosso ambiente de trabalho, perceberemos que o Axure cria automaticamente algumas páginas, e nós iremos deletá-las, de forma a ficarmos somente com a Home .



Modicaremos o nome Home para AppMap , selecionando a aba correspondente.

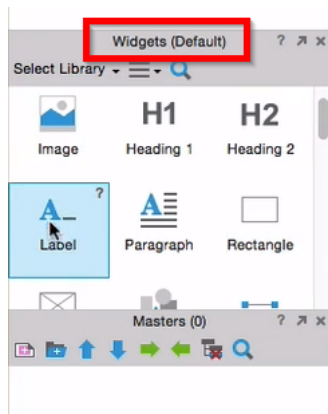


Essa área em que se localiza o AppMap corresponde ao "Sitemap". Neste espaço estarão todas as telas do projeto, inclusive o diagrama de fluxo, ou seja, trata-se do mapa do aplicativo em que estamos trabalhando.

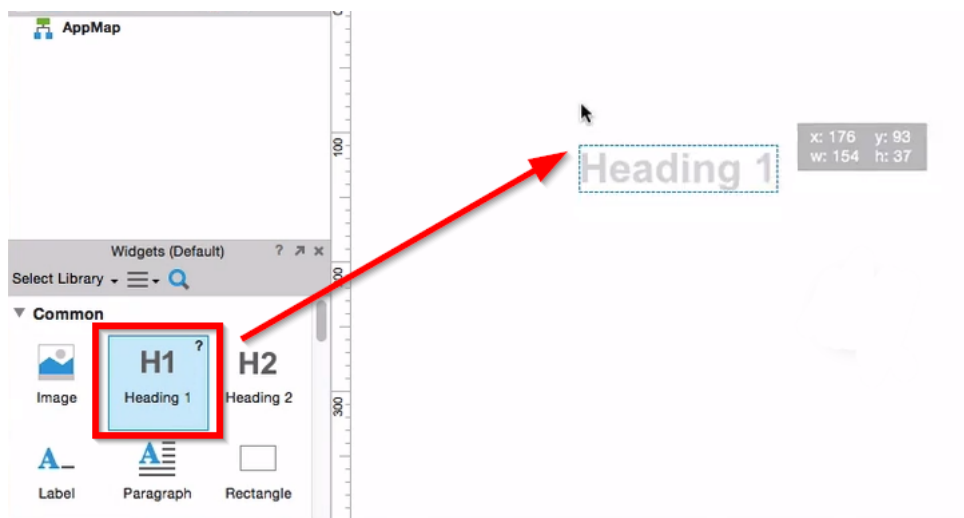
Clicaremos sobre AppMap com o botão direito do mouse e selecionaremos as opções "Diagram Type > Flow", isto é, montaremos o fluxo do aplicativo que guiará o funcionamento do protótipo. Depois que ele estiver concluído,

poderemos de fato desenvolver o protótipo e a aplicação no Axure.

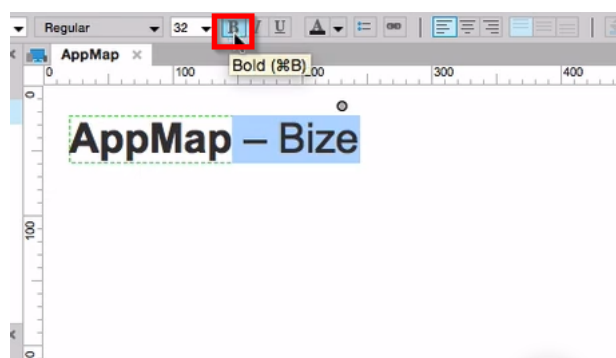
Abaixo da área "Sitemap" teremos o menu "Widgets".



Usaremos esse menu muitas vezes, pois lá consta uma série de formas que poderão ser utilizadas para compor um *app map*. Teremos, inclusive, algumas bibliotecas como a padrão e a de fluxograma, e usaremos todas por enquanto. Selecionaremos um título da biblioteca *default* e arrastaremos para a área de trabalho.



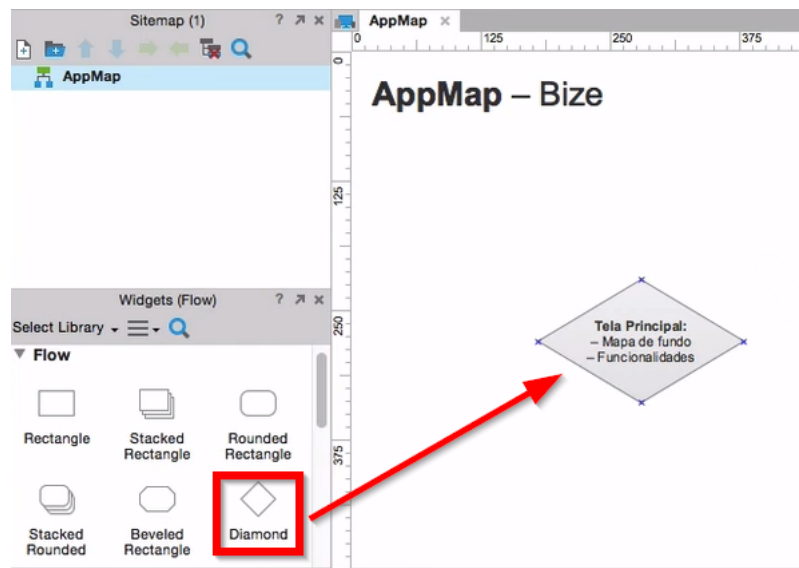
Posicionaremos o título na parte superior esquerda da área de trabalho e editaremos o nome para **AppMap - Bize**. Veremos que existe um cabeçalho de ferramentas na parte superior da tela, em que podemos acessar opções de estilo do texto; retiraremos o negrito da palavra **Bize**.



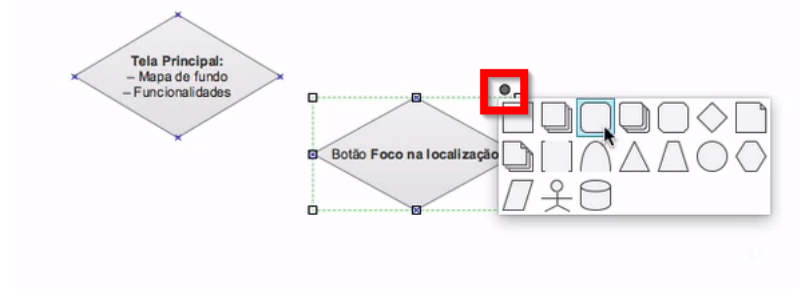
Estamos, como já foi dito, criando um aplicativo para celulares que funciona basicamente como um GPS para ciclistas. A primeira tela que podemos imaginar para um aplicação dessa natureza é a de um mapa. Em "Widgets", selecionaremos a biblioteca de *flow*, em "Select Library > Flow" para escolhermos a forma que abrigará a imagem do mapa.

Para a tela principal escolheremos a forma de diamante; a arrastamos até a área de trabalho e aumentamos seu tamanho selecionando o vértice superior direito e ampliando a forma manualmente.

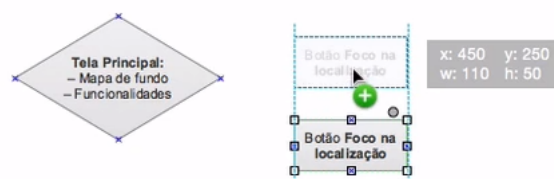
Uma vez que a forma estiver posicionada, clicaremos sobre ela e escreveremos **Tela Principal: - Mapa de fundo - Funcionalidades**. O briefing nos deu uma ideia genérica sobre quais seriam as funcionalidades da aplicação, mas sabemos que elas poderão ser acessadas pela tela principal.



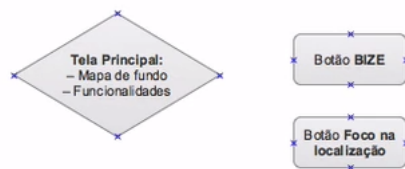
A partir da tela principal, existem pelo menos dois botões, sendo um deles de localização e o outro de pesquisas. Criaremos mais uma forma de diamante, que conterá o texto **Botão Foco na localização**. No entanto, utilizar a mesma forma de diamante da tela principal pode tornar nosso fluxo confuso. Para alterarmos a forma que já contém um texto, selecionaremos um pequeno ícone circular que se encontra na parte superior direita da forma. Com isso, teremos acesso a outros esquemas. Escolheremos o retângulo de bordas arredondadas:



Criaremos um novo botão responsável pela pesquisa. Com o botão de localização selecionado, pressionaremos a tecla "Alt" - que duplicará o botão original - e arrastaremos o novo botão para cima.



Editaremos o nome do novo botão, que conterá o texto **Botão BIZE**.



Com a experiência que possuímos através do uso de outros aplicativos de GPS, sabemos que ao pesquisarmos uma determinada localidade são exibidas informações de percurso, como quanto tempo levaremos para chegar ao nosso destino ou o cálculo da distância em quilômetros ou metros. Portanto, iremos criar um *pop-up* com informações do percurso, e para simbolizá-lo criaremos uma forma hexagonal contendo o seguinte texto: Pop-up com informações do percurso.



Ao digitarmos, por exemplo, "Rua das Flores" em uma aplicação de GPS, são sugeridas várias "Rua das Flores" em diferentes localidades, para que assim possamos selecionar o nosso destino corretamente dentre as sugestões apresentadas.

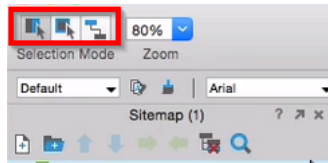
Logo, quando digitamos uma localidade no botão de pesquisa, somos direcionados a uma tela com todos os resultados da busca realizada pelo usuário. Criaremos uma forma retangular com o texto Resultados da busca, posicionado antes do Pop-up com informações do percurso, uma vez que não é possível exibir as informações antes do percurso ser decidido.



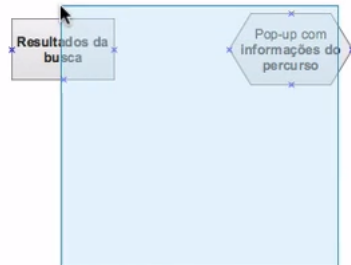
Percebam que estamos montando um caminho a ser percorrido pelo usuário: temos a Tela principal, em que o usuário pode acionar tanto o botão de pesquisa quanto o de foco da localização. Uma vez selecionado o botão de pesquisa, o usuário terá acesso a resultados de sua busca e, assim que escolher a localização adequada, conseguirá visualizar informações sobre o percurso, por meio de um *pop-up*.

Podemos dispor as formas em nossa área de trabalho da maneira que quisermos, de acordo com o interesse do fluxograma. Para alocar as formas, basta selecioná-las e movê-las, no entanto, existem dois modos de seleção disponíveis.

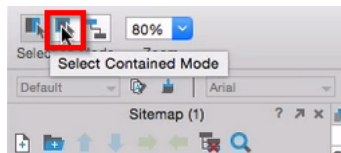
No canto superior esquerdo há a opção "Selection Mode":



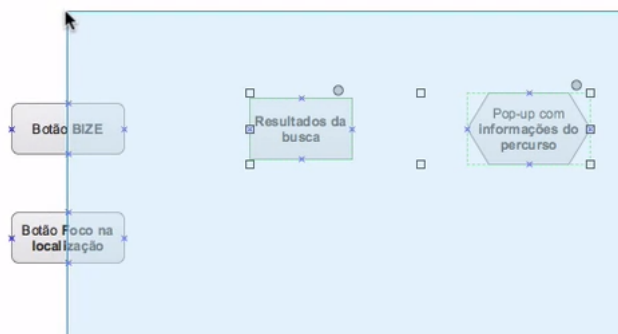
Com a primeira opção selecionada, clicaremos e arrastaremos a caixa de seleção sobre os itens de nosso interesse. Eles não precisam estar **completamente** envolvidos pela caixa de seleção azul.



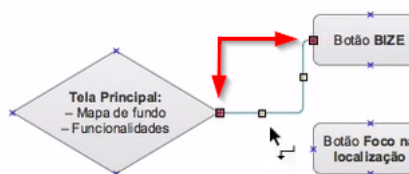
Modificaremos o modo de seleção para "Select Contained Mode".



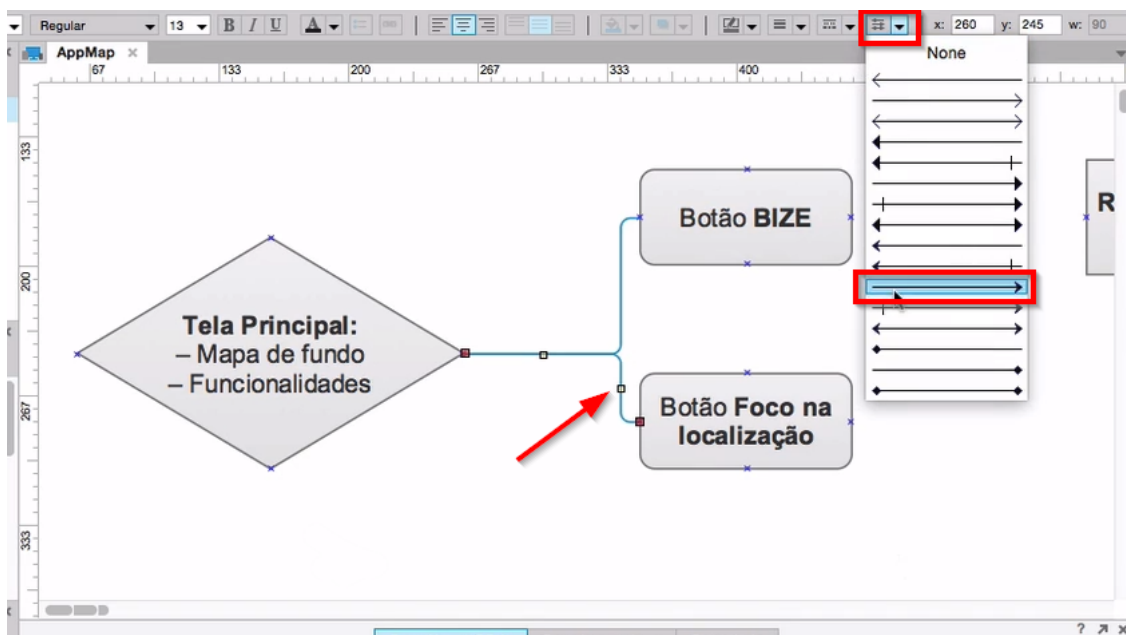
Com este modo habilitado, precisamos envolver completamente um item com a caixa de seleção para que ele de fato seja selecionado. Na imagem abaixo, teremos apenas as formas Resultados da busca e Pop-up com Informações do percurso selecionadas, afinal, elas estão completamente envolvidas pela caixa de seleção, ao passo em que Botão BIZE e Botão Foco na localização, não.



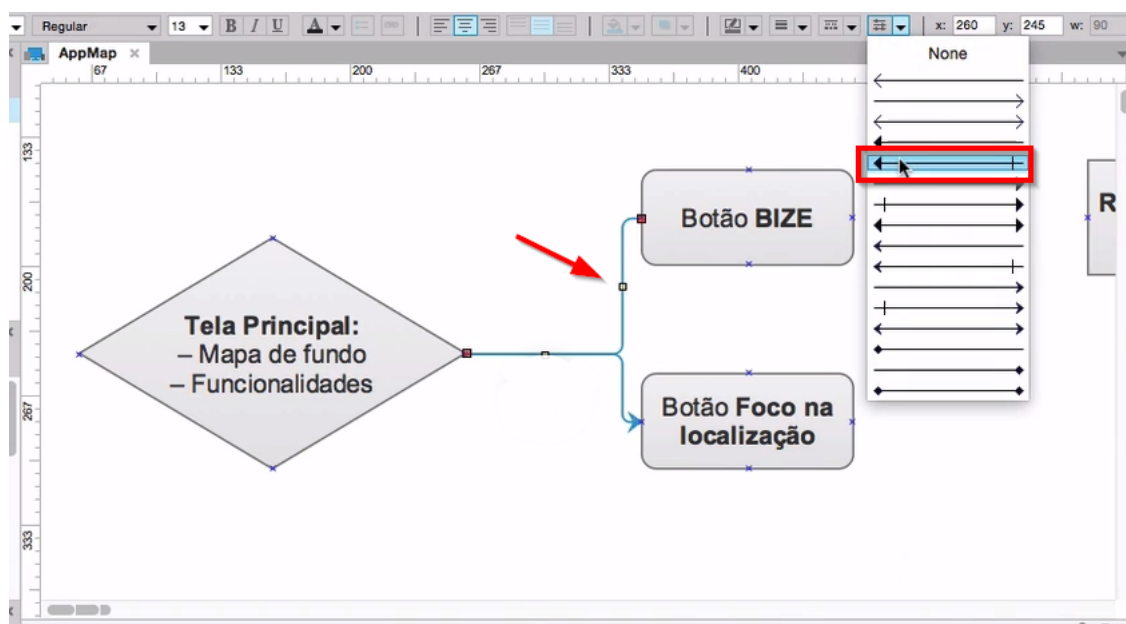
Teremos ainda a terceira opção de seleção, o **modo conector**, que serve para desenharmos os caminhos do fluxograma. Selecionaremos essa opção arrastando o vértice de alguma das formas até outra, para estabelecermos uma conexão.



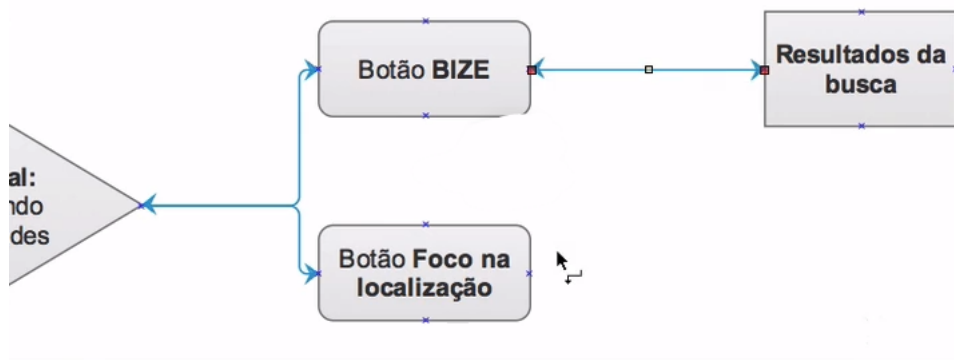
Precisamos orientar a direção do fluxograma nas conexões. Por exemplo, se o usuário selecionar o botão de foco na localização, ele não conseguirá retornar para a opção de tela principal. Para assinalar esse comportamento da aplicação, selecionaremos a seta de conexão entre a tela principal e o botão de localização, e alteraremos sua propriedade, incluindo um indicador de direcionamento.



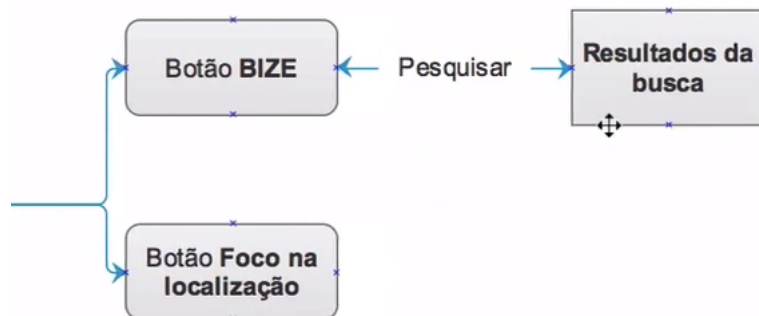
Já no caso do botão de pesquisa, o usuário consegue retornar até a página principal. Portanto, selecionaremos esse indicador.



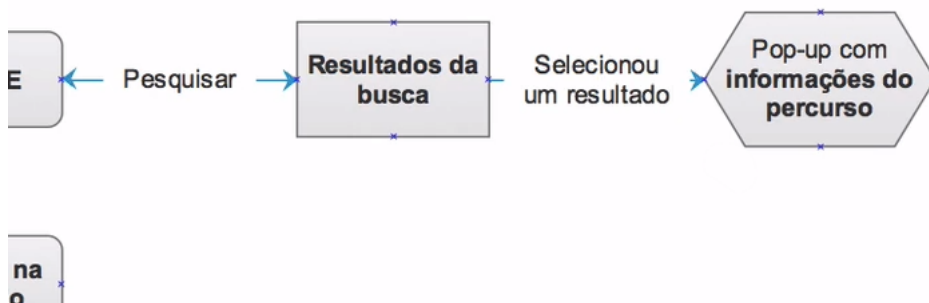
A partir de Botão BIZE, o usuário pode pesquisar um endereço, e assim faremos uma conexão de dois sentidos entre Botão BIZE e Resultados da busca.



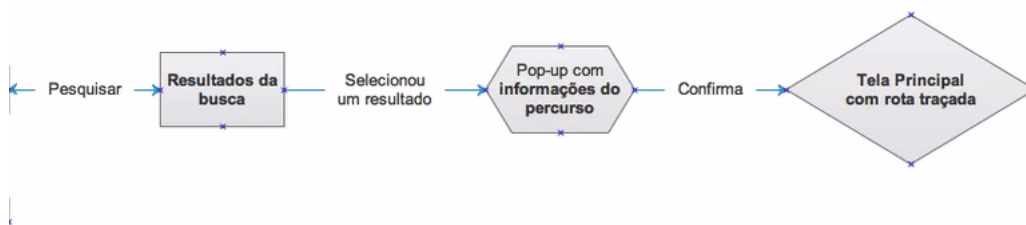
Nós podemos, inclusive, nomear a ação que conecta os dois itens, no caso, "Pesquisar". Basta clicarmos na conexão para acionarmos o editor.



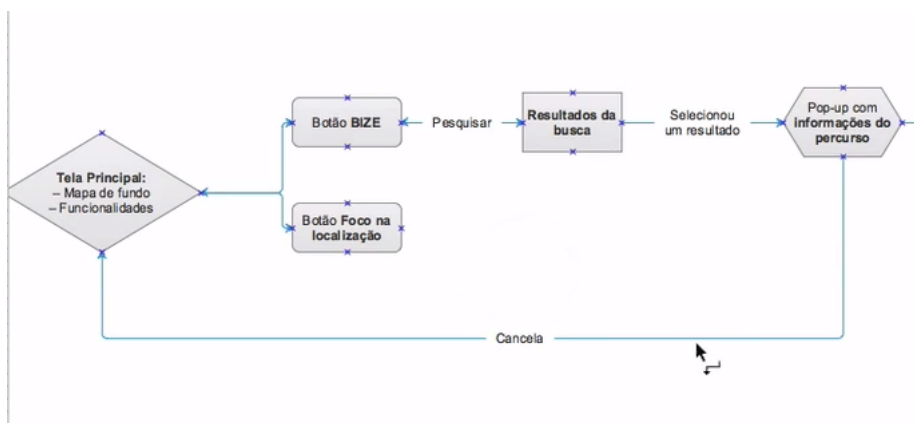
De Resultado da busca, o usuário irá para Pop-up com informações do percurso, e ao chegar neste ponto da navegação, ele não conseguirá mais retornar para o ponto de pesquisa, portanto, teremos uma conexão unidimensional, que chamaremos de "Selecionou um resultado", afinal, o usuário já escolheu sua rota e está apenas se informando dos seus pormenores.



Uma vez que o destino foi selecionado, o usuário será direcionado à tela principal, com sua rota inteira traçada no mapa. Criaremos uma nova forma de diamante, com o texto Tela Principal com rota traçada. Assim, criaremos uma conexão com o nome "Confirma".



Contudo, o usuário pode cancelar sua pesquisa na altura do item Pop-up com informações do percurso e retornar para a tela inicial do aplicativo. Então, faremos uma conexão entre estes elementos, que será intitulada "Cancela".



Com isso, temos todo o caminho da ação de pesquisa de endereço traçado. Ainda precisaremos pensar em outras possibilidades, divisões, novos usuários, notificações e assim por diante. Salvaremos todo o nosso trabalho sob o título de Protótipo App Bize.rp .