

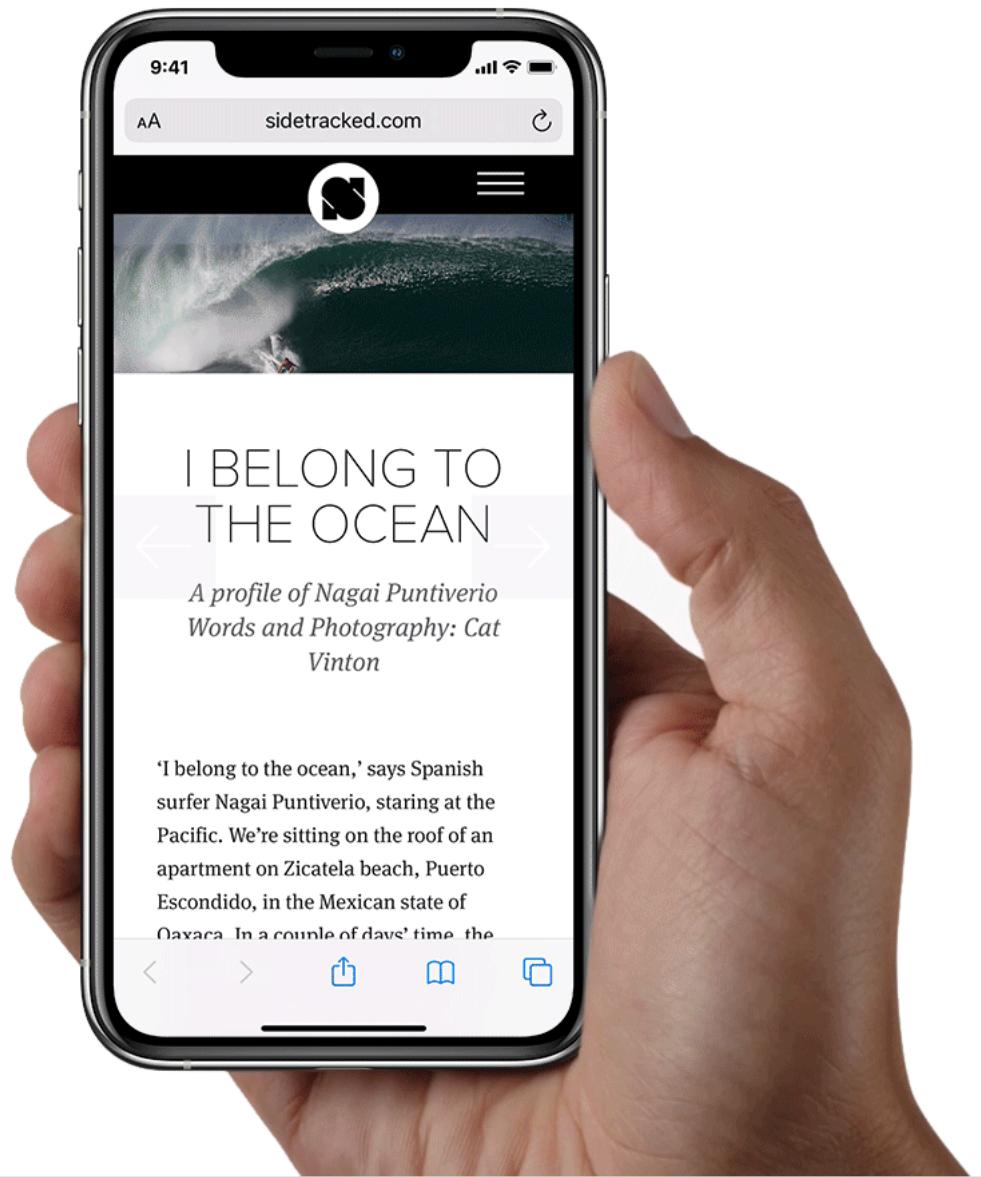
06

## Para saber mais: Componentes nativos

### Componentes nativos

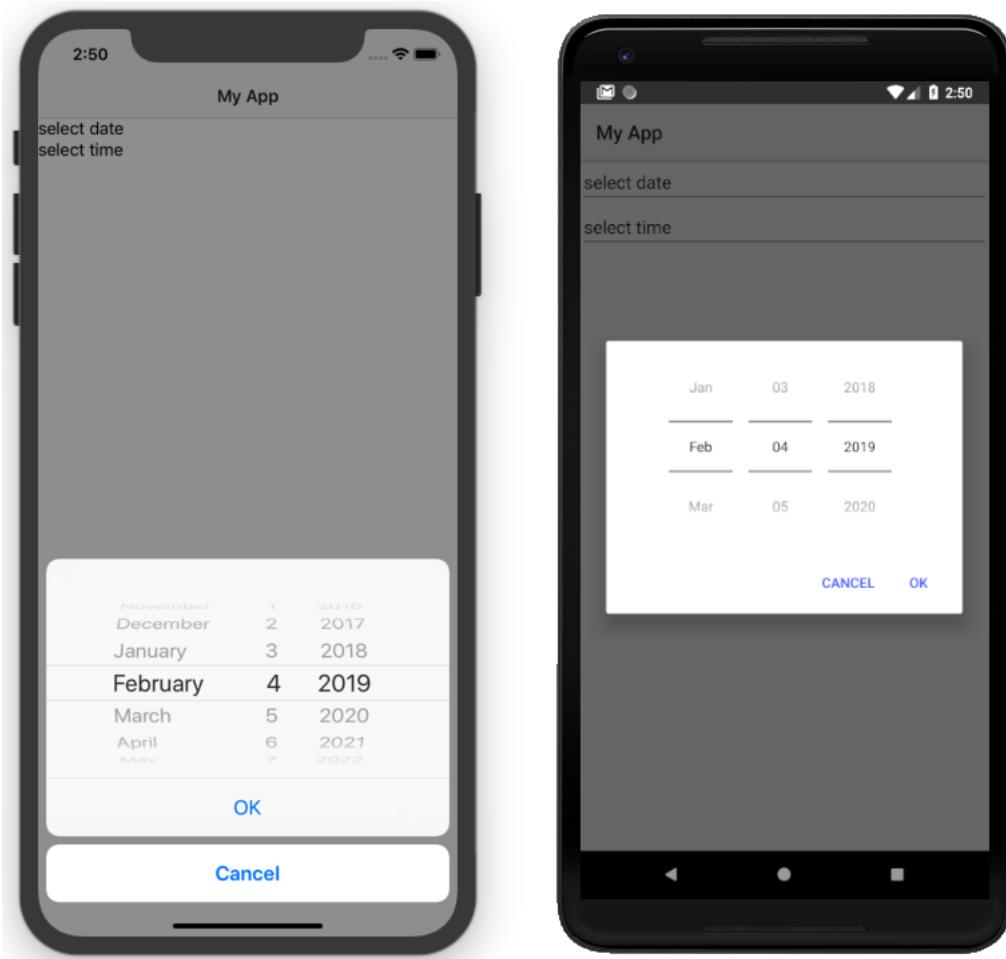
Ao longo desse capítulo trabalhamos diversos elementos diferentes dentro do Framer. Usamos o wheel scroll, os inputs de textos, os botões e o loading indicator.

Quando estamos projetando um aplicativo para celular é importante considerar qual o sistema operacional do usuário. Os dois principais são Android e iOS e cada um deles tem suas particularidades em componentes padrões, formas de interagir e posicionamentos dos elementos. Essa consideração é importante tanto na criação dos layouts estáticos tanto quanto nas microinterações.



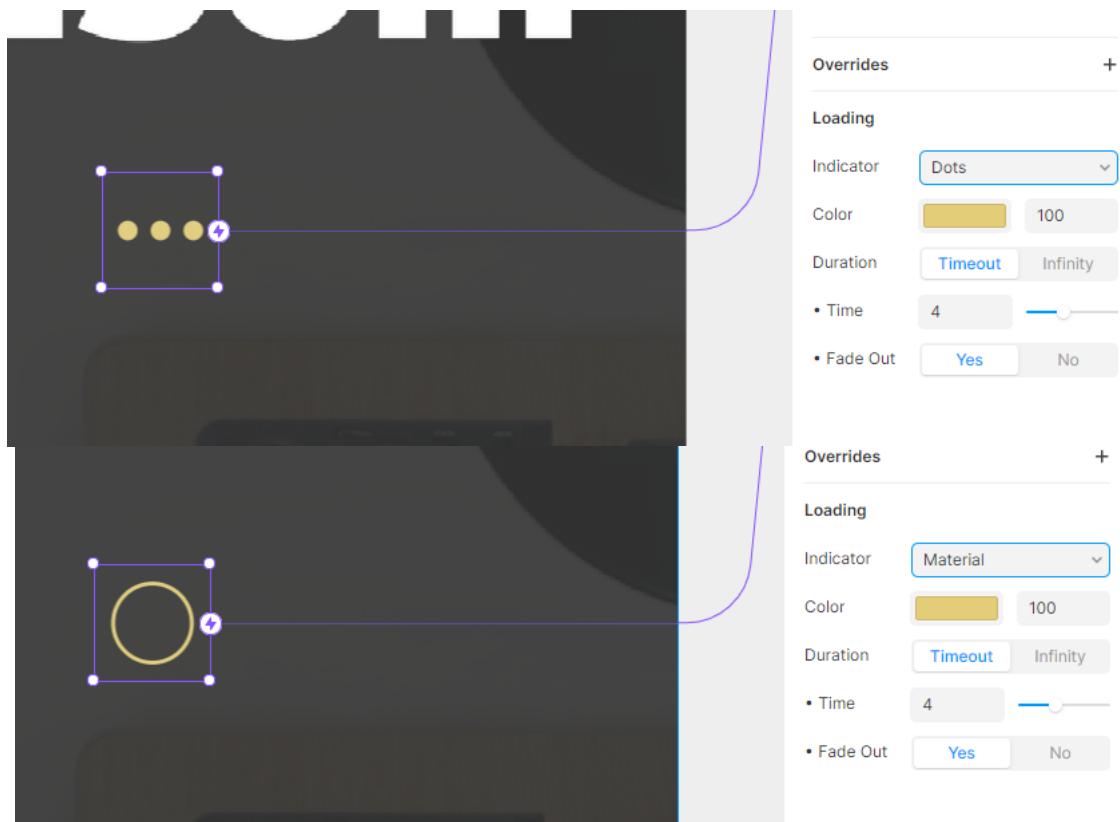
algumas interações padrões do iOS.

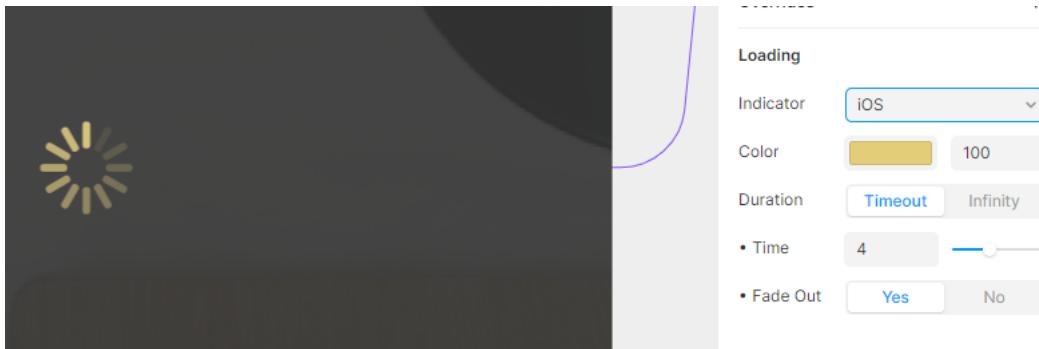
Nesse capítulo, por exemplo, criamos alguns elementos que são específicos de cada sistema operacional. O wheel scroll, que foi criado para a data de nascimento, é um padrão mais comum visto em dispositivos iOS.



Android e iOS têm maneira diferentes de mostrar a seleção de data em suas formas nativas.

O elemento de **loading indicator**, que é utilizado para a tela de Splash, permite que seja escolhido qual o padrão de utilização. Pode-se alternar entre a opção usada no curso com 3 bolinhas; o loading nativo do Android; e o loading nativo do iOS.





3 maneiras de mostrar o loading no Framer.

Caso queira saber mais sobre escolha de elementos nativos ou não dos sistemas operacionais, aqui tem um [texto](#) (<https://bit.ly/30VCfQf>) falando sobre escolha de fontes em produtos digitais, considerando em quais sistemas operacionais serão rodados.