



O que aprendemos?

Nesse capítulo complementamos o entendimento de algumas interações no Framer. Primeiro aprendemos mais sobre o componente de **page** e aprendemos sobre o efeito de **wheel**, depois aprendemos como criar uma tela de Splash, utilizando tanto o timeout do loading indicator quanto o fim de um vídeo. Por fim, aprendemos sobre os componentes de botão e de inputs para deixar o protótipo ainda mais realista.

Até a próxima aula!