

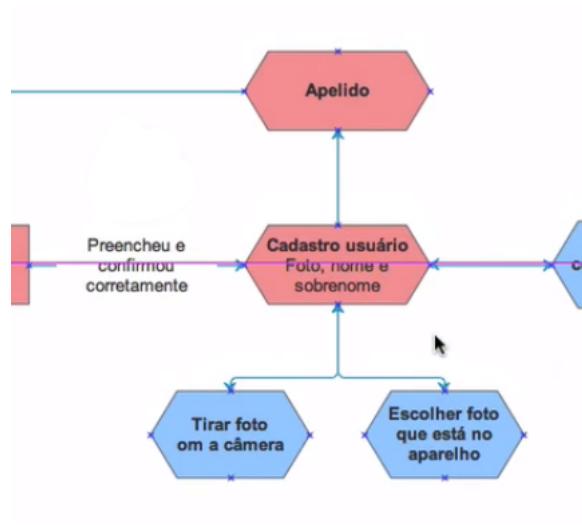
01

Telas de cadastro

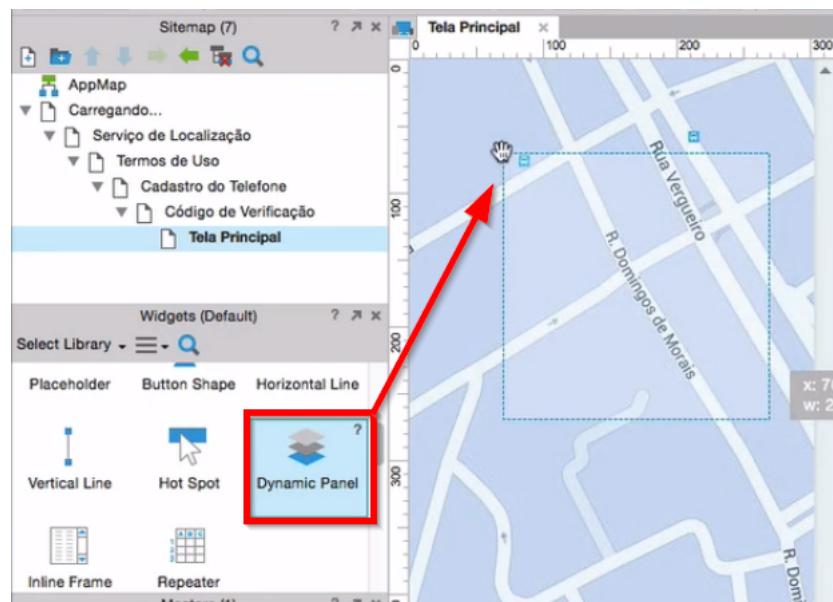
Transcrição

Criamos a tela de código de verificação, e quando o usuário finaliza a ação de preencher o campo com o código correto, o botão "Próximo" nos indica que a tela seguinte será a principal. Ela é uma das primeiras que criamos, e teremos o mapa inserido em um painel dinâmico que permite rolagem horizontal e vertical.

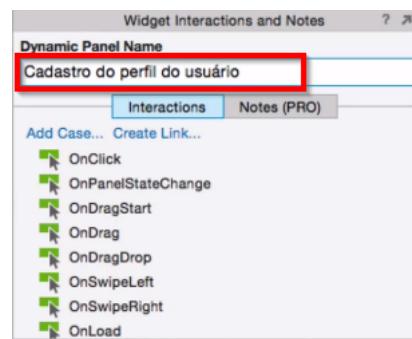
Segundo o WebMap, depois de passar por todos os processos até então vistos, a próxima etapa é o pop-up de cadastro de usuário, com foto, nome e sobrenome.



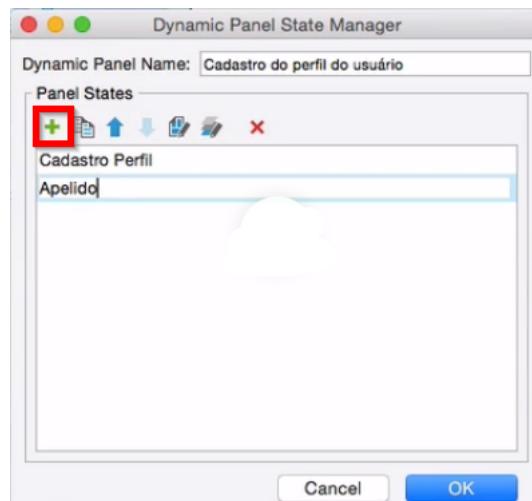
Isso quer dizer que ele está sobre uma tela, no caso, a principal. Abriremos a edição de `Tela Principal` e criaremos um novo painel dinâmico a partir da biblioteca default de Widgets. Iremos posicioná-lo na tela e alteraremos suas dimensões para que ele ocupe toda a área correspondente.



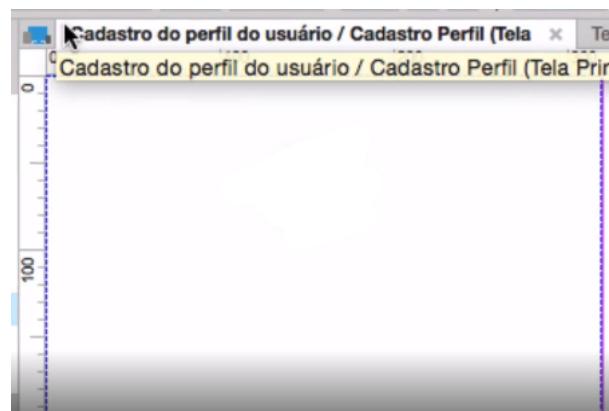
No painel "Widget Interactions" nomearemos o novo painel dinâmico como "Cadastro do perfil do usuário".



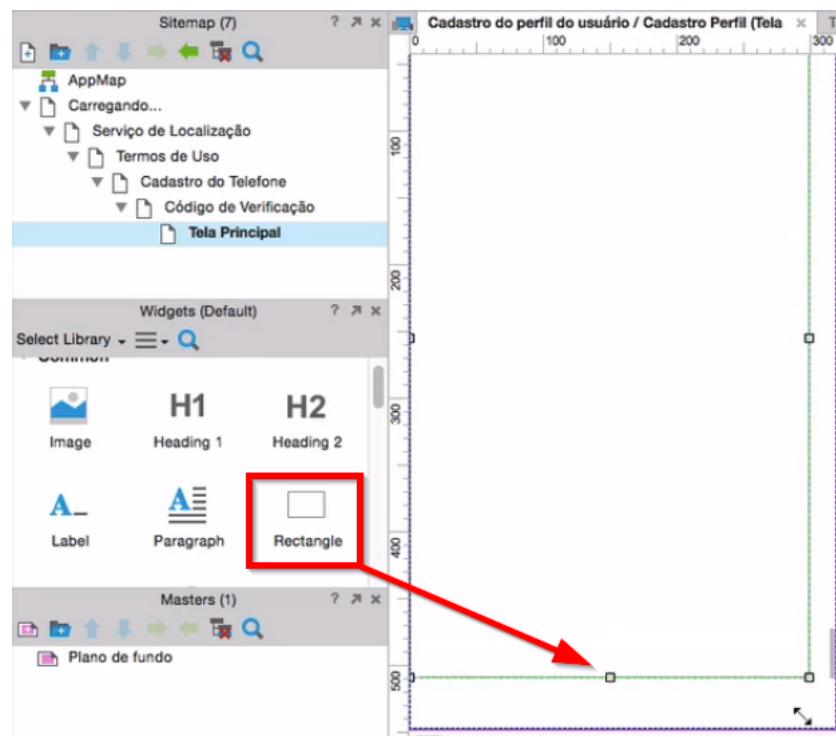
Daremos um clique duplo sobre o painel dinâmico para editar seus estados. Na nova caixa de diálogo clicaremos sobre "State1" e editaremos o nome, alterando-o para "Cadastro Perfil". Feito isto, adicionaremos um novo estado por meio do ícone de + na parte superior da caixa de diálogo. Esse novo estado chamaremos de "Apelido".



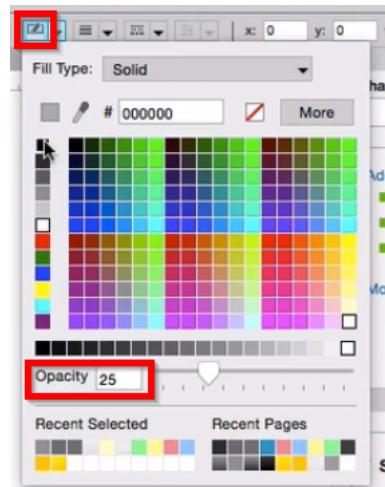
Para editarmos qualquer um dos estados do painel dinâmico, basta clicarmos sobre eles duplamente com o botão esquerdo do mouse. Primeiramente, editaremos "Cadastro Perfil", e teremos acesso à área de edição do estado, o que pode ser conferido na aba superior.



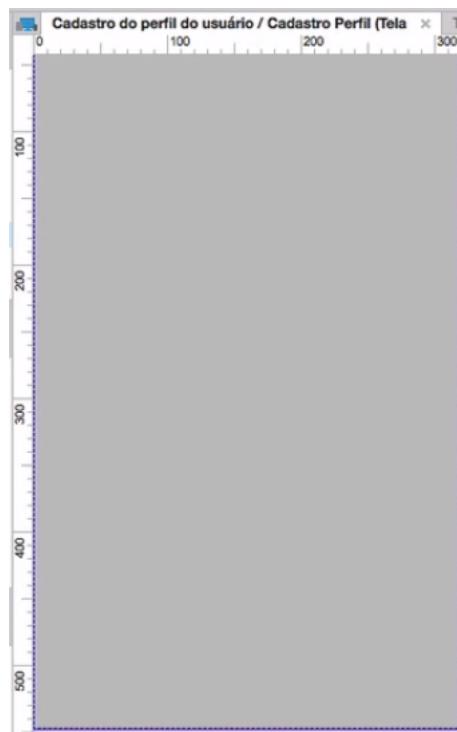
No painel, inseriremos um retângulo que ocupará a área inteira da tela.



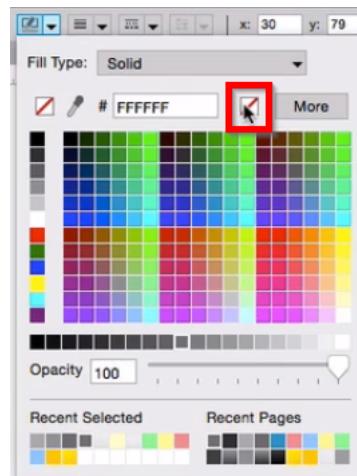
A esse retângulo atribuiremos uma cor, começando pela cor de contorno. No painel de cores, definiremos a opacidade em 25, e a cor será preta (código #000000).



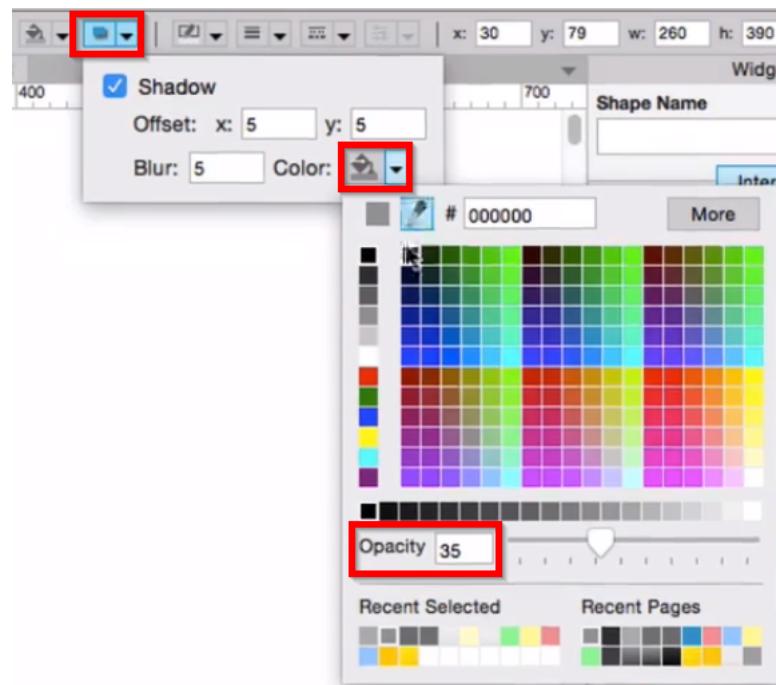
Para o preenchimento do sólido, usaremos a mesma cor e opacidade. Desse modo, teremos uma tela de cor cinza que servirá para sobrepor o conteúdo da tela principal.



Criaremos um novo retângulo branco e o posicionaremos ao centro da tela, e ele não deverá ter contorno, portanto iremos até o painel de cores do contorno e selecionaremos a opção referida:



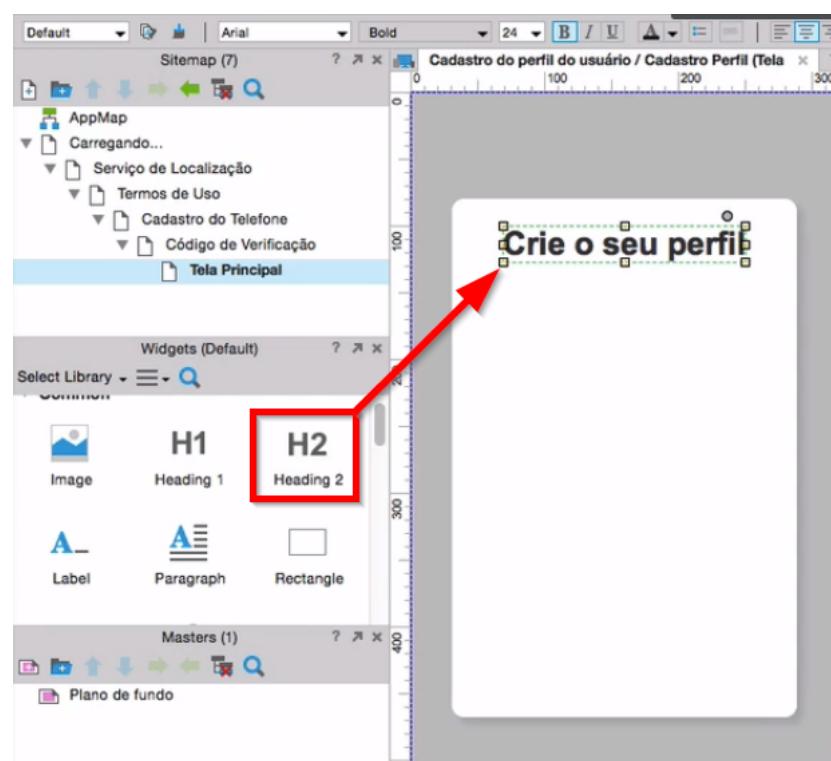
Iremos adicionar uma leve sombra a este retângulo, que irá gerar um efeito visual interessante de profundidade. No painel de ferramentas selecionaremos a opção "Shadow", e ainda podemos configurar sua intensidade clicando no ícone de balde e alterando sua opacidade para 10 .



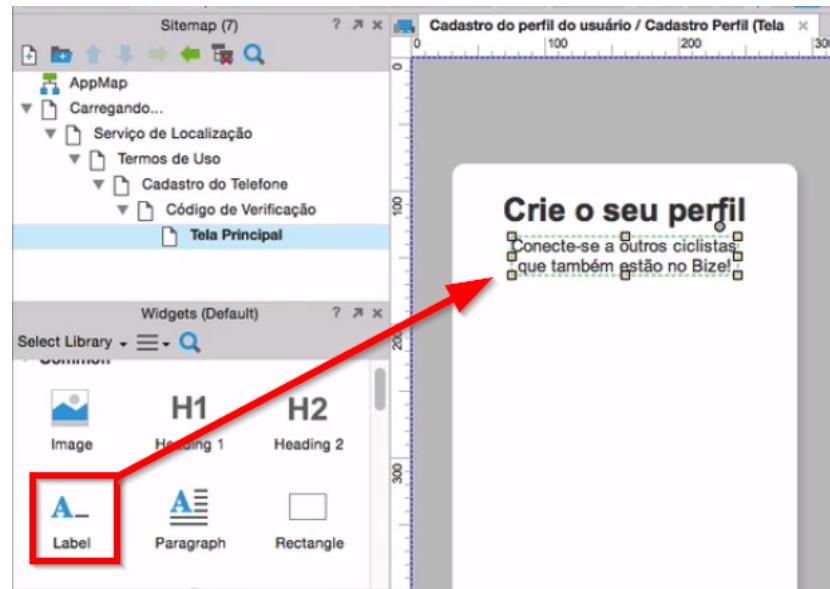
Podemos também suavizar as bordas do retângulo, selecionando os vértices a arrastando o cursor para a parte interna do mesmo. Se buscamos um resultado mais preciso, basta irmos ao painel de edição das propriedades do widget e clicar na opção "Style".



Teremos o campo "Corner Radius", responsável pela suavização das bordas do retângulo cujo valor configurado será de 10. Incluiremos no interior do retângulo um título de peso 2 e digitaremos "Crie o seu perfil".

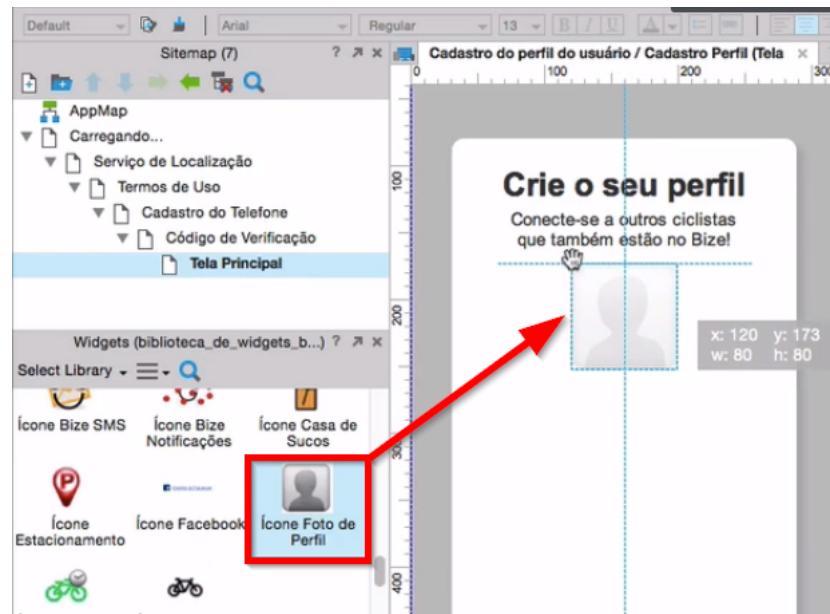


Colocaremos ainda um label que explicará melhor ao usuário o porquê do cadastramento: "Conecte-se com outros ciclistas que também estão no Bize!".



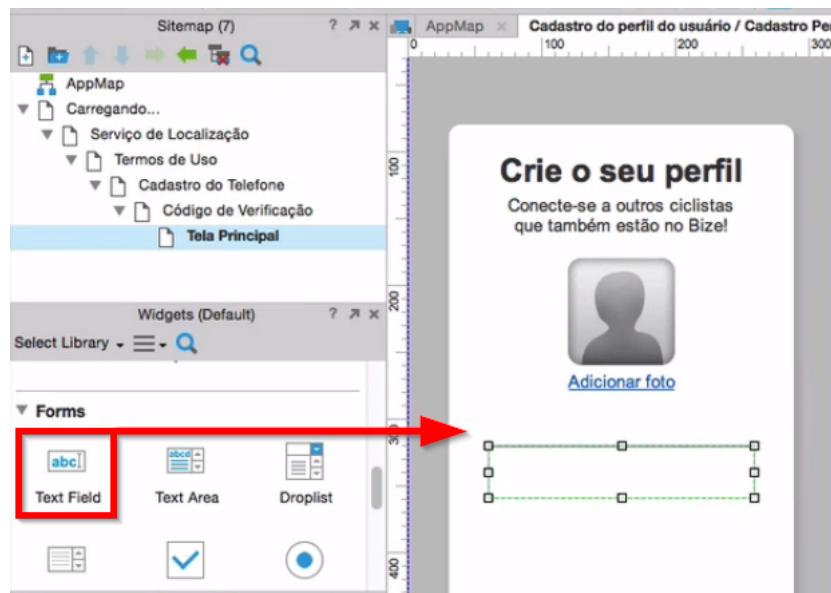
Esse texto deve ser construído tendo em vista as características do usuário. Se estamos conversando com um público de maior faixa etária, é interessante utilizar a linguagem mais formal, por exemplo.

Incluiremos alguns ícones ao pop-up. Em nossa biblioteca personalizada, selecionaremos "Ícone Foto de Perfil" e o posicionaremos na tela.

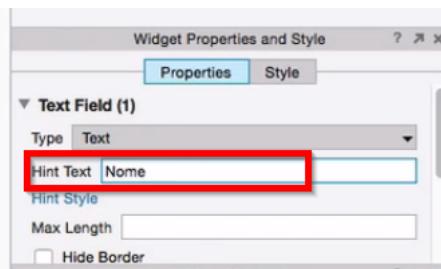


Logo abaixo do ícone adicionaremos um label orientando o usuário que se trata de um objeto clicável. O texto "Adicionar foto" será sublinhado e azul, para que se assemelhe a um link.

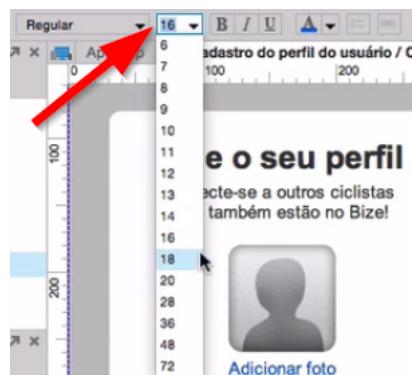
A próxima etapa consiste em adicionarmos os campos para **nome** e **sobrenome**. Na biblioteca default de Widgets selecionaremos a ferramenta "Text field".



Nas propriedades do campo que criamos, configuraremos o texto dica — "Hint Text" — para que seja "Nome".



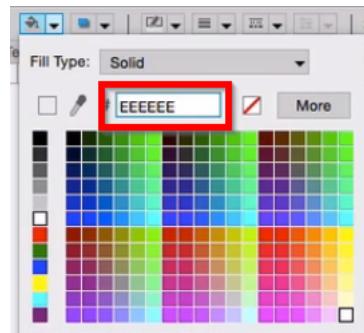
Editaremos o tamanho da fonte dica no painel de ferramentas na parte superior da tela e deixaremos o tamanho 18.



Faremos mais algumas alterações visuais em nosso pop-up. Primeiramente, removeremos a borda do campo de preenchimento assinalando a opção "Hide Border" nas propriedades de Widgets.



Trocaremos a cor de fundo do retângulo para que o campo de preenchimento tenha maior destaque. Selecionaremos o retângulo, e no painel de cores escolheremos uma tonalidade mais acinzentada, representada pelo código #EEEEEE. Faremos o mesmo para a cor de borda.



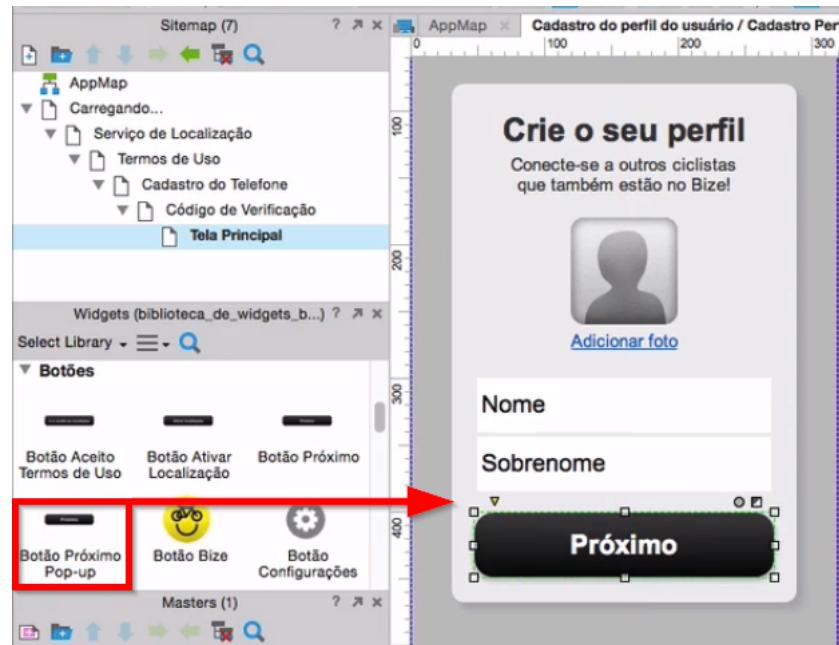
Duplicaremos o campo de preenchimento arrastando a cópia para baixo.



Este novo campo tem por finalidade receber a informação de sobrenome do usuário, logo o texto dica será "Sobrenome". Dessa forma, teremos os dois campos, para nome e sobrenome exibidos na tela.



Precisamos adicionar um botão que leve o usuário para a etapa seguinte no processo de cadastramento da aplicação. Na biblioteca personalizada, selecionaremos o botão "Próximo Pop-up".

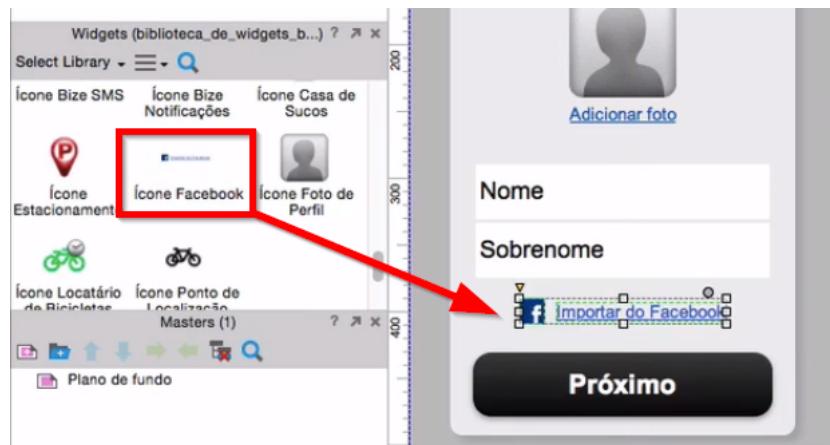


No entanto, podemos adicionar mais uma opção à nossa tela. Em aplicativos, normalmente existe a ação de importar dados do Facebook, o que poupa o usuário de preencher formulários. É justamente a inclusão desse recurso que faremos.

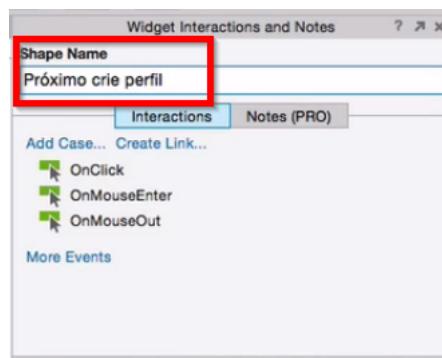
Precisaremos ampliar a área de trabalho do pop up. Selecionaremos todos os elementos e os reposicionaremos mais acima, de modo que possamos alongar o retângulo no sentido inferior.



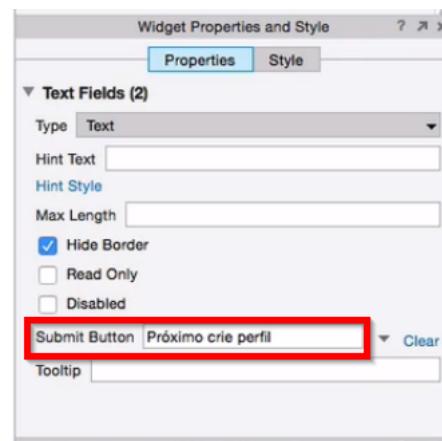
Reposicionaremos os elementos de forma harmoniosa de acordo com a nova dimensão do retângulo. Entre o botão "Próximo" e os campos de preenchimento, inseriremos "Ícone Facebook", nativo da biblioteca personalizada.



Sabemos que os dois campos são relativos ao botão "Próximo", cujo nome será "Próximo crie perfil".

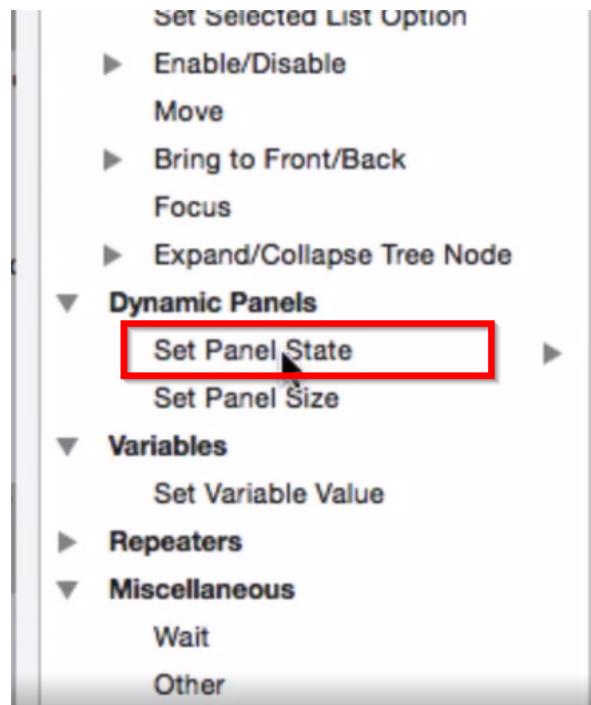


Desse modo, selecionaremos os dois campos e, na opção "Submit Button", escolheremos "Próximo crie perfil".

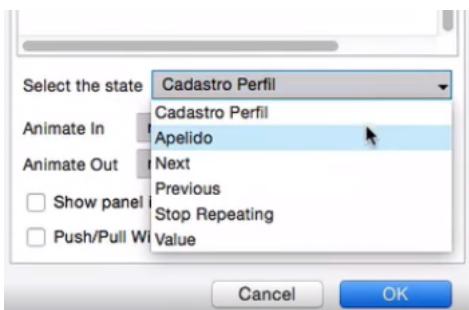


Logo, se o usuário pressionar "Enter" ou clicar no botão "Próximo", o resultado da ação será o mesmo. Com o botão selecionado, acessaremos a área "Widgets Interactions", e clicaremos sobre "OnClks", o mesmo caminho feito para definir interações para os elementos.

Como estamos lidando com um painel dinâmico que possui mais de um estado, na área "Dynamic Panels" escolheremos a opção "Set Panel State".



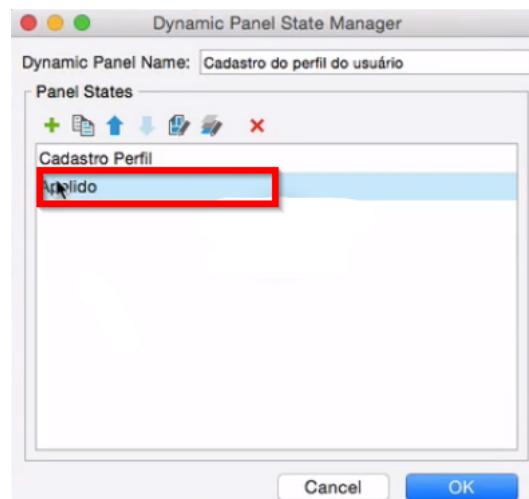
Em "Configure actions", assinalaremos a opção "Set Cadastro do perfil do usuário". E na parte inferior da caixa de diálogo, em "Select the state", escolheremos a opção "Apelido".



Nas configurações de animação, tanto para "Animate In" quanto para "Animate Out" adicionaremos o efeito de "fade". Com isso, ao acessarmos Tela Principal, veremos que o estado que configuramos já está sendo aplicado.



Daremos um clique duplo sobre a tela e selecionaremos o estado "Apelido".



A tela de edição estará completamente em branco, o que demanda que começemos tudo a partir do zero. Para tornar o trabalho mais ágil, novamente daremos um clique duplo sobre a tela e voltaremos ao estado "Cadastro Perfil".

Copiaremos todo o conteúdo dessa tela e o copiaremos para o estado "Apelido".

Assim, a tela terá todos esses elementos:



Excluiremos os elementos desnecessários, como o ícone de imagem, o link de Facebook e um dos campos de preenchimento. Também modificaremos o "Hint Text" do campo para "Apelido". Precisaremos excluir a ação configurada previamente para o botão de próximo, então iremos até o painel de "Widget Interactions" e deletaremos a ação presente. Além disso, mudaremos o nome do botão para "Próximo Apelido".

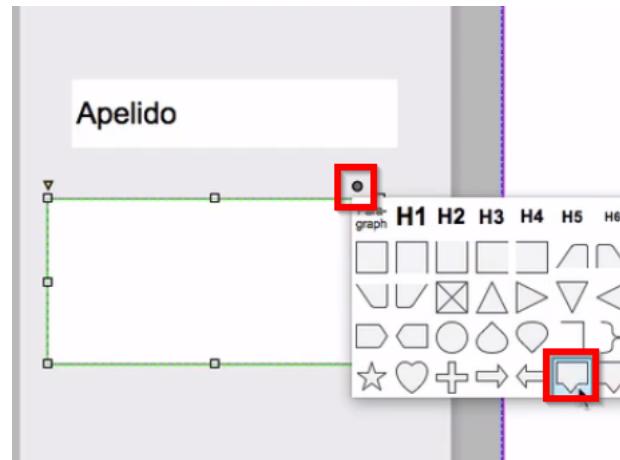


No título, pode-se propor a ação ao usuário utilizando uma linguagem mais informal e convidativa, como o texto "Que tal um apelido?". No subtítulo, escreveremos "Seu apelido será exibido no mapa para que os outros usuários vejam".

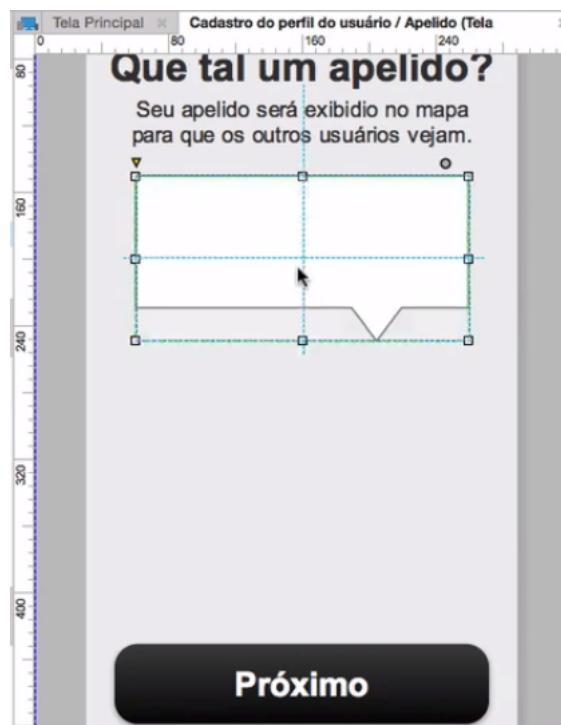


Temos muita área livre no painel, e seria interessante se adicionássemos alguns elementos a mais para que ele se torne visualmente interessante.

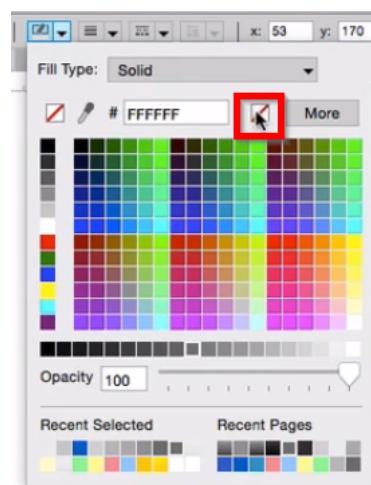
Acessaremos a biblioteca default de Widgets e adicionaremos um retângulo à área de edição. No momento em que o retângulo já estiver posicionado, veremos que existe um ícone de círculo posicionado logo acima dele. Caso não se lembrem, esse ícone possibilita que mudemos a forma original do sólido que inserimos na tela de edição. Neste caso, escolheremos um balão de diálogo.



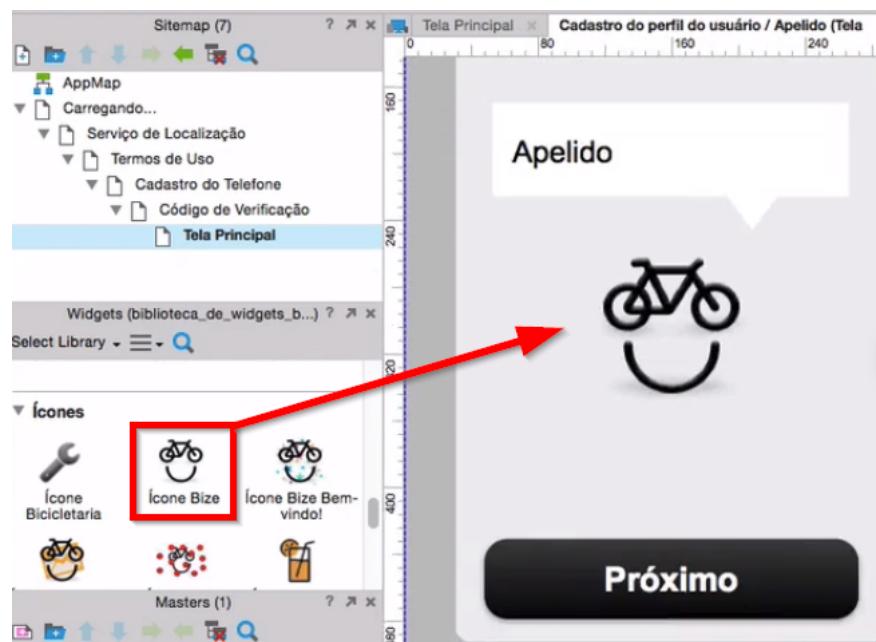
Posicionaremos o balão sobre o campo de preenchimento de apelido.



Feito isso, clicaremos no balão utilizando o botão direito do mouse e selecionaremos as opções "Order > Send to Back". Fazemos alguns ajustes de dimensão para que a forma fique bem distribuída na tela e retiraremos a linha de contorno no painel de cores.



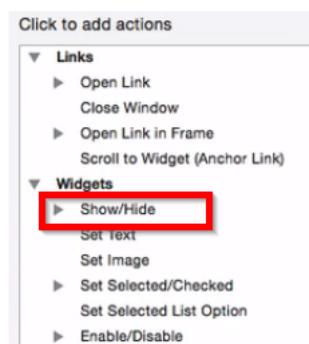
Para fixar o logo do nosso aplicativo na memória do usuário, novamente iremos até a biblioteca padronizada e inseriremos "Ícone Bize" no painel.



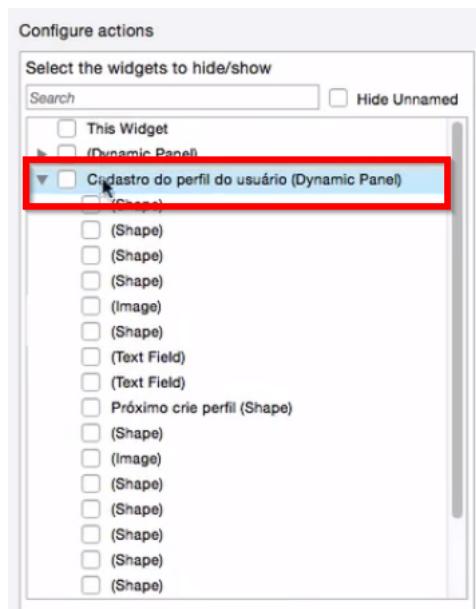
A nossa tela está praticamente pronta! Como última alteração visual, mudaremos o nome do botão de "Próximo" para "Cadastrar perfil", clicando duas vezes sobre o botão.



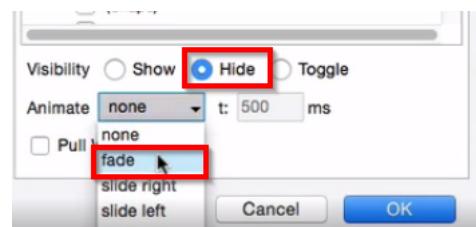
Vamos definir a interação para este botão: no painel "Widget Interactions" clicaremos sobre a opção "OnClick", como já sabemos. Em "Widgets", selecionaremos o item "Show/Hide".



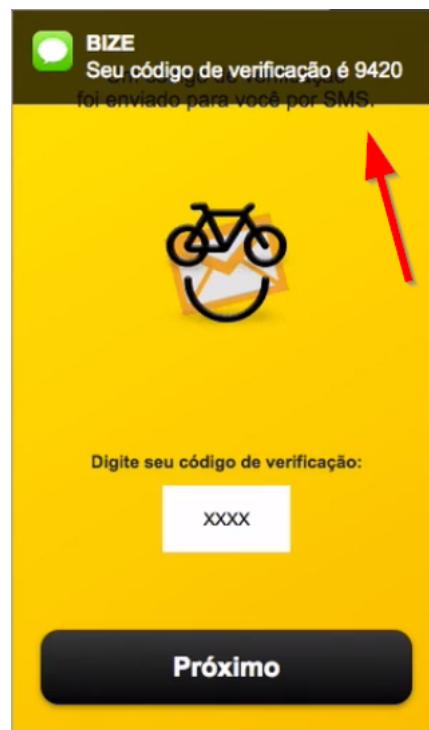
Em "Configure actions", assinalaremos o painel "Cadastro Perfil Usuário", que engloba todos os seus componentes.



Para finalizar, faremos a configuração da animação. Em "Visibility", assinalaremos a opção "Hide" e em "Animate" a opção "fade".



Salvaremos as alterações, iremos para a página Código de Verificação e acionaremos o botão de Preview. Veremos que o alerta de SMS surge na parte superior da tela:



Ao clicarmos no botão "Próximo" somos direcionados para a tela principal com campos a serem preenchidos. Na tela de cadastro de apelido terminamos o processo de cadastramento e estamos prontos para utilizar o aplicativo.



Na próxima aula, aprenderemos a implementar as funcionalidades principais da aplicação, como fazer pesquisas no GPS.