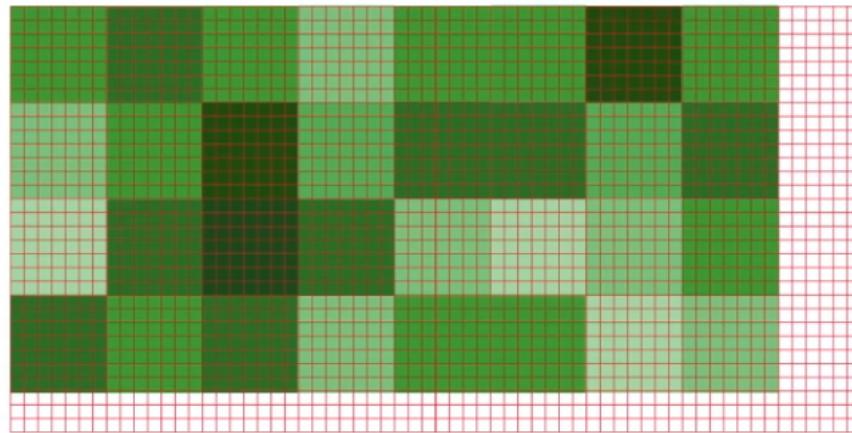


□ 11

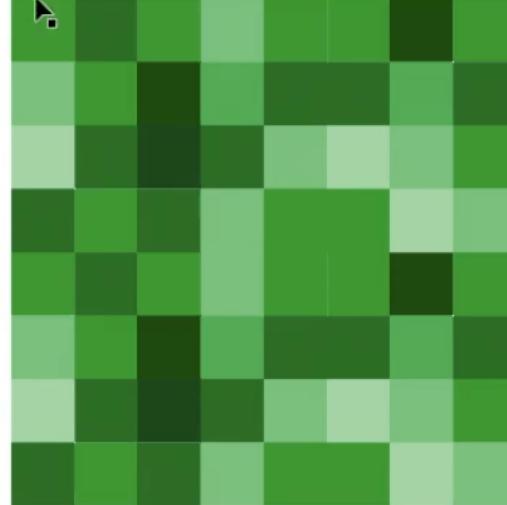
## Teste do Pattern

### Transcrição

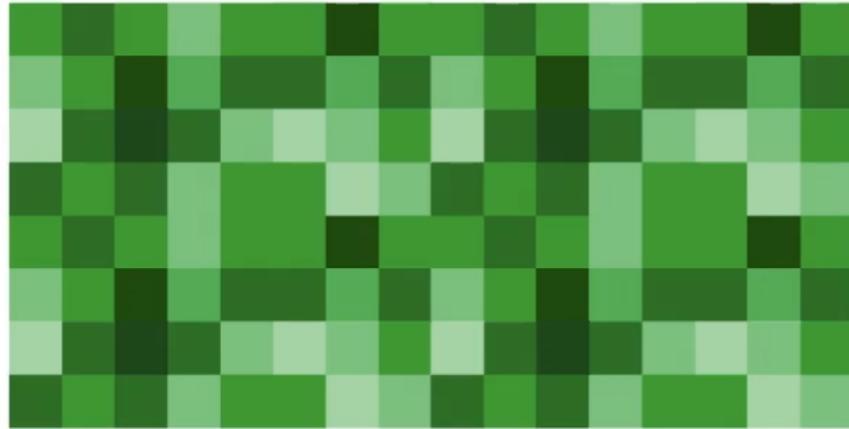
Chegamos ao seguinte padrão:



Após a criação do padrão, apagaremos a grade de referência. Vamos desbloqueá-la, para isso, selecionaremos "Objeto > Desbloquear tudo". Depois, pressionaremos "Delete".



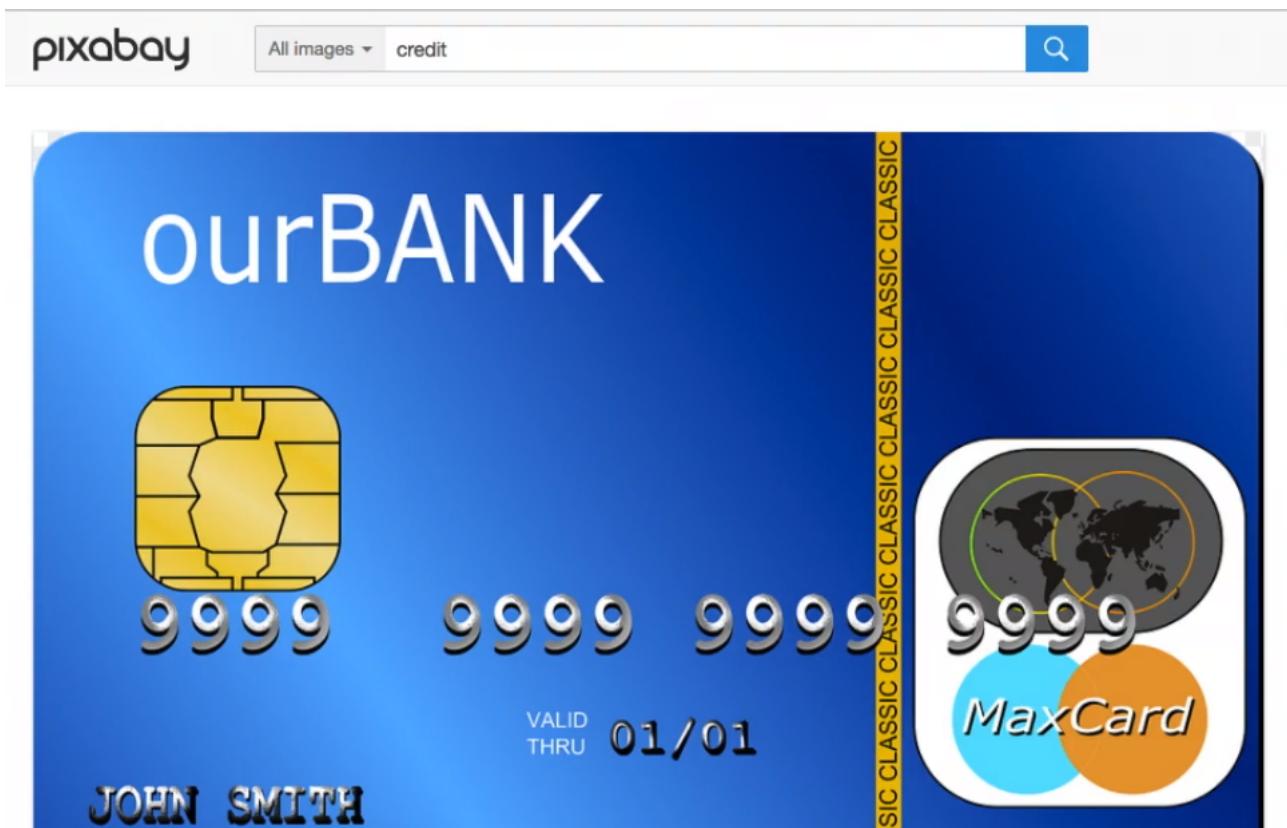
Se pressionarmos a tecla "Alt" conseguiremos duplicar a grade quantas vezes forem necessárias.



Utilizaremos esse padrão nas aplicações necessárias. Por exemplo, se quisermos criar um cartão do Bytebank, ainda que seja virtual, ele pode ser semelhante ao físico.

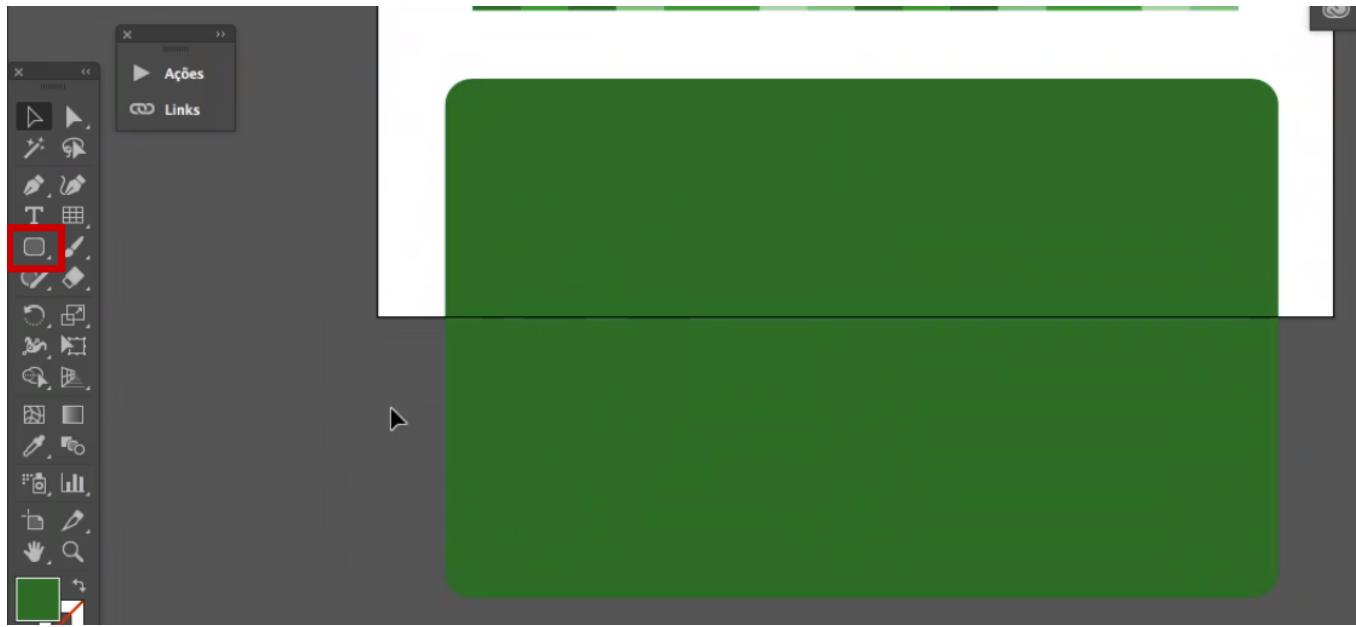
Afinal, esta seria uma identificação direta, mesmo que só seja visualizado na tela. O consumidor gosta de reconhecer facilmente um produto.

Buscaremos referências de cartão para ter começar a criá-lo. Usaremos como fonte de pesquisa o Pixabay.

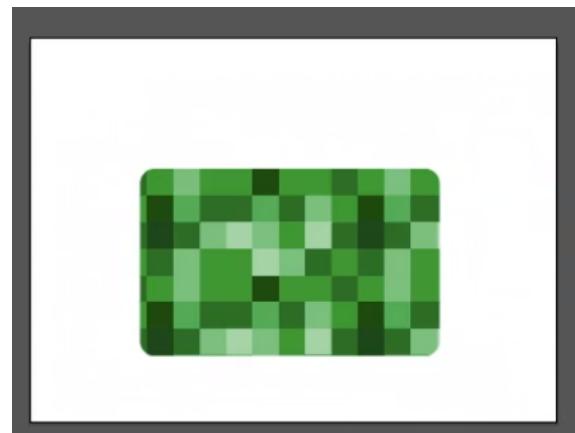


Vamos fazer o download da imagem, mesmo que seja um cartão fictício. Com ela, teremos uma noção das dimensões e da curvatura da borda.

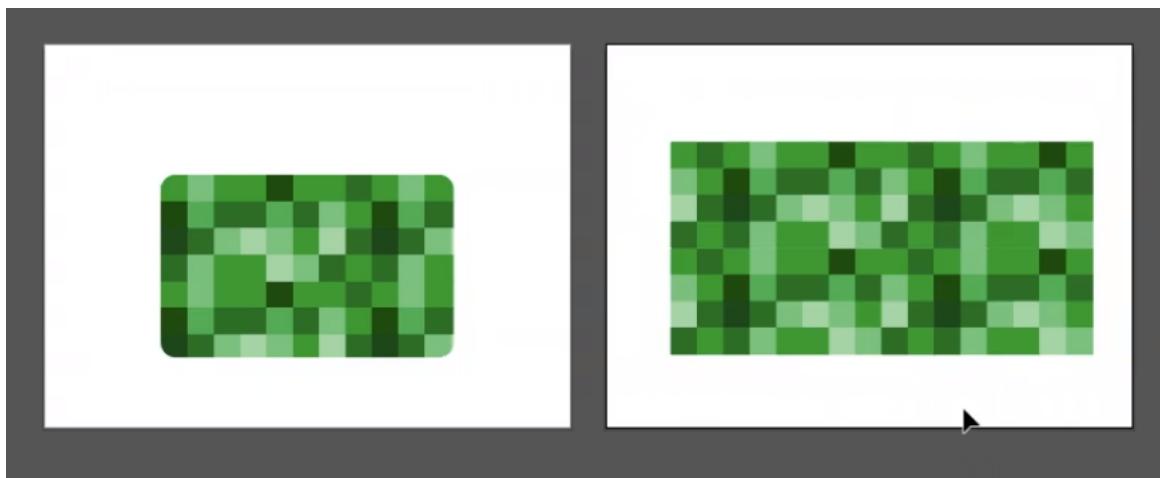
Depois, recriaremos um elemento com o mesmo formato do cartão. Clicaremos na ferramenta de retângulo arredondado, configurando o raio para 50 graus.



Teremos o tamanho do cartão, o próximo passo será sobrepor o elemento criado com o padrão. Depois, selecionaremos os dois, clicaremos com o botão direito. Vamos selecionar a opção "Criar máscara de recorte".



O elemento criado anteriormente com o padrão ficou invisível. Mas podemos manter uma cópia sua, que ficará em uma nova prancheta.



Mais adiante, continuaremos a trabalhar como cartão.