

04

Para saber mais: Fontes do Google x fontes do sistema

Fontes do Google x fontes do sistema

Saber escolher uma fonte para um projeto requer um estudo de como ela se comportará nos diferentes ambientes em que será exibida. Vamos pensar o seguinte exemplo: a empresa na qual eu trabalho é um serviço que possui um aplicativo para Android, outro para iOS e também um site.

Nesse caso, como decidir que fontes utilizar?

O [Google Fonts \(fonts.google.com\)](https://fonts.google.com) oferece uma grande diversidade de fontes para serem utilizadas e são de fácil acesso para o desenvolvedor por já estarem hospedadas em um local. Portanto, há uma possibilidade de escolher fontes desse local e utilizar em todas as distintas aplicações (Android iOS e site). Isso torna o sistema com uma linguagem visual mais unificada que usa a mesma família tipográfica em diversos ambientes distintos, tornando o produto facilmente reconhecível.

Por outro lado, deve-se verificar como é a atuação dessas fontes nesses ambientes diversos. Para cada um desses ambientes há uma fonte padrão. Isso significa que cada sistema operacional indica qual a melhor fonte feita para ele. Por exemplo: o Android utiliza a fonte Roboto, o iOS usa a SF UI, o Windows usa a Segoe

The screenshot shows a section of the Firefox Typefaces design system. It has a header 'Typefaces' and a sub-header 'In Firefox products we use the standard typeface for each platform.' Below this, there's a table-like structure with columns for Windows, macOS, Linux, Web, Android, and iOS. The Windows row contains four entries: 'Segoe UI Light', 'Segoe UI Semilight', 'Segoe UI Normal', and 'Segoe UI Bold'. A callout box points to 'Segoe UI' with the text 'is the typeface used on the Windows platform.' The other columns are empty.

Design system do Firefox indica qual fonte usar em cada sistema operacional.

Nessas circunstâncias é importante saber qual decisão tomar:

- Utilizar uma fonte apenas que atue em diversos cenários;
- Utilizar a fonte padrão para cada sistema.

Para isso, deve-se entender que, quando uma fonte que não é padrão do sistema estiver sendo utilizada, toda vez que o aplicativo carregar precisará fazer um chamado na internet para buscar essa família tipográfica. Na criação da estrutura do projeto pode-se também salvar os arquivos da família tipográfica dentro da pasta do projeto, permitindo que não seja necessário esse chamado, mas que ainda sim seja necessário carregar as fontes localmente.

Outro capricho que também deve ser feito no momento do desenvolvimento é para evitar o *FOUC* ou **Flash of Unstyled Content**. Ele pode fazer com que a página carregue primeiramente com a fonte padrão do sistema e só depois carregar a nova fonte e exibir, o que pode causar certo desconforto no usuário.