

02

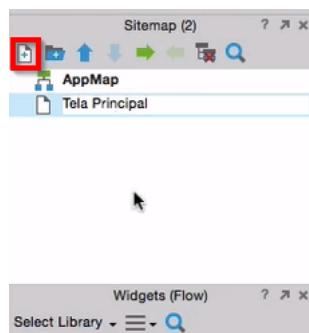
## Trabalhando nas telas

### Transcrição

Em *User Experience Design*, são comuns os termos "rabisco frames" e *wireframes*. O primeiro corresponde a rascunhos, muitas vezes feitos à mão, que representam a ideia do projeto final no momento em que não há o desenvolvimento real. No caso do wireframe, teremos mais desenvolvimento nas telas, no entanto elas não permitem interações, sendo apenas indicações sobre quais rumos o projeto irá tomar.

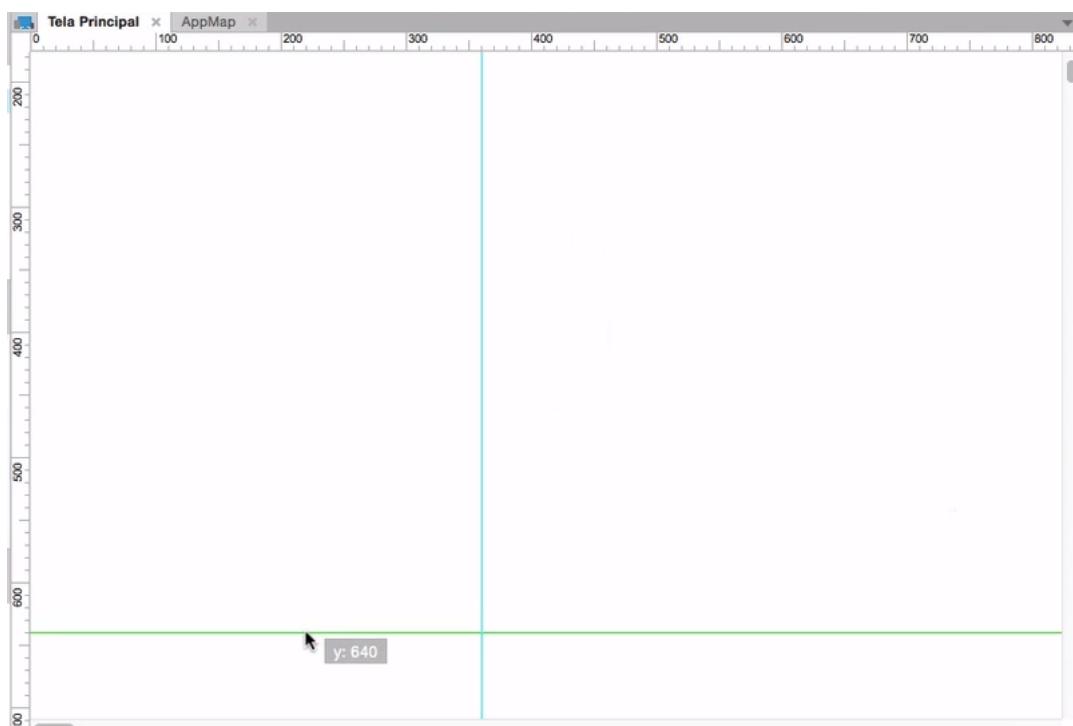
Protótipo é um entregável muito mais desenvolvido, que inclusive permite testes de usabilidade mais verossímeis. O Axure permite justamente a construção de um protótipo de maneira dinâmica.

Criaremos uma página em "Sitemap" que se chamará `Tela Principal`. Para criar essa nova página basta clicar no ícone correspondente:

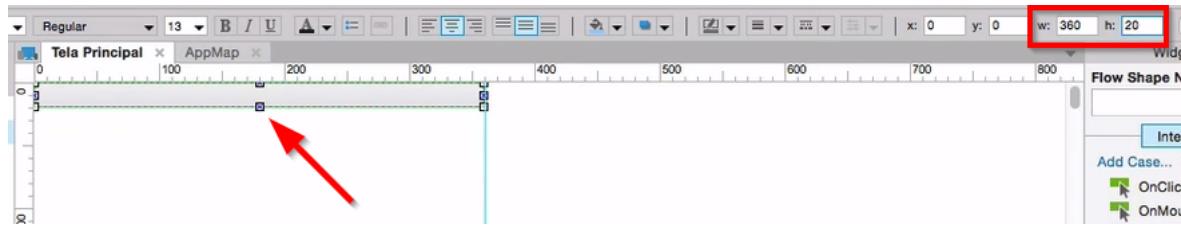


Teremos uma área e edição nova e limpa. Caso nosso protótipo seja para Android, precisaremos buscar as informações correspondentes às dimensões da tela, algo que varia de aparelho para aparelho.

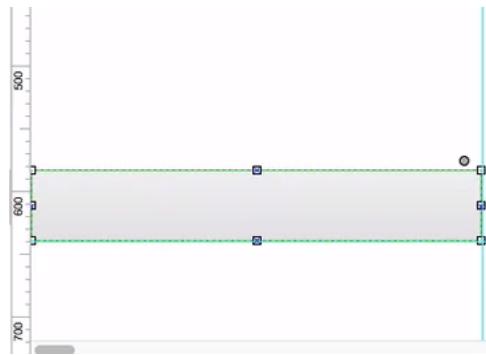
Por exemplo, um Motorola Motor G primeira edição possui 730 pixels de largura por 1280 de altura. Esta é uma dimensão um pouco exagerada para trabalharmos, por isso iremos dividi-la pela metade, isto é, 360 x 640. Com o auxílio das réguas na área de edição, configuraremos exatamente essas dimensões:



No caso do Android, teremos uma barra na parte superior da tela e outra na inferior. Diremos que a dimensão dessa barra superior é de 20 pixels de altura. No menu "Widgets", escolheremos uma forma retangular, desenharemos a barra e ajustaremos corretamente suas dimensões no cabeçalho de ferramentas.



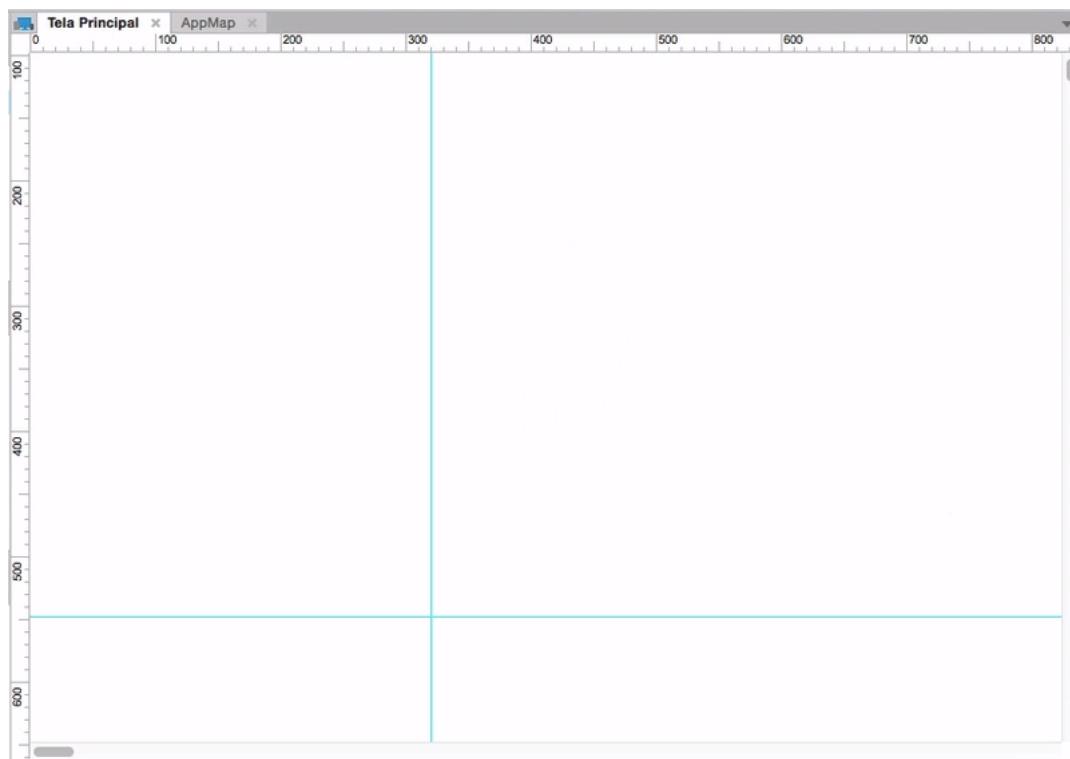
A barra inferior possui 57 pixels de altura.



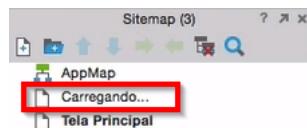
Quando formos exportar para o aplicativo que irá testar o protótipo em um smartphone, devemos desconsiderar essas barras, para que a visualização da tela seja correta. Com as duas barras somadas, a área real de visualização de tela do nosso protótipo em um Motorola Motor G teria 567 px de altura, aproximadamente.

O nosso protótipo será para um Iphone 5, e sua resolução de tela é de 640 x 1136. Dividindo esse resultado por dois, teremos 320 x 568 px. Com o auxílio das réguas da área de edição, criaremos guias que possuem exatamente essas dimensões.

Diferentemente do Android, o Iphone não possui a barra inferior, apenas a superior com 20 px. Portanto, teremos uma altura total de tela de 548 px.



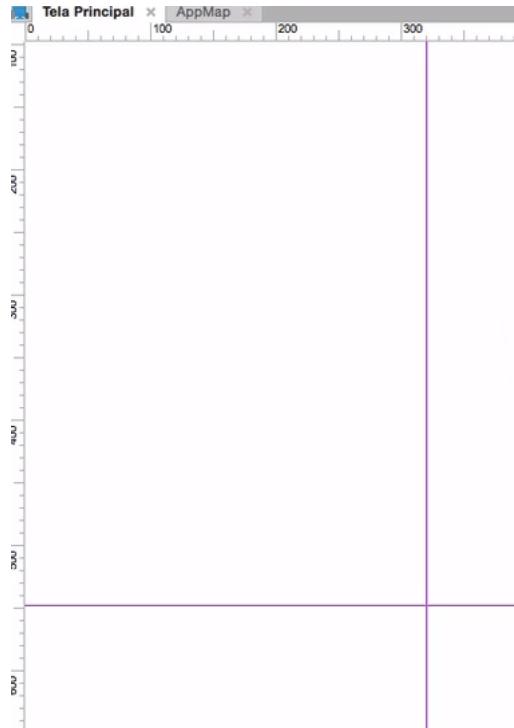
Nossa próxima etapa é criar uma nova página no menu "Sitemap", que se chamará Carregando .



No entanto, ao criarmos uma nova página em "Sitemap", essas guias desaparecem. Nós queremos que elas fiquem fixas, ou seja, queremos criar as chamadas *global guides*, visíveis em todas as páginas do projeto. Deletaremos as guias normais e faremos as fixas. Para criarmos uma *global guide* basta manter a tecla "Ctrl" pressionada e arrastá-la até o ponto de interesse.

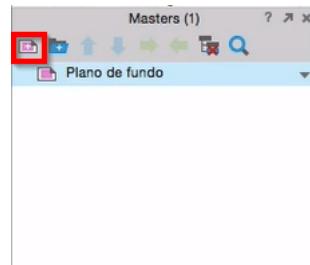


As guias globais possuem uma coloração roxa, que as diferencia das normais.

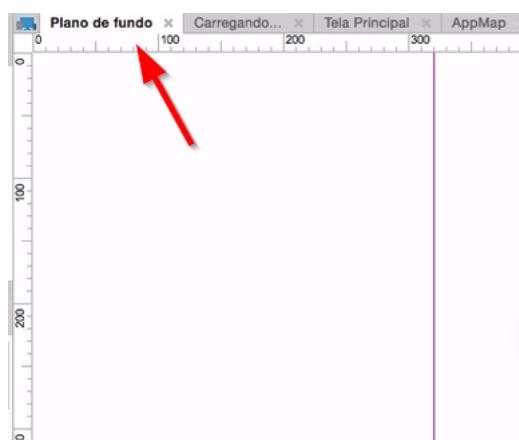


Começaremos a trabalhar na tela de carregamento, as quais habitualmente possuem cor de fundo ou outro elemento padrão para diversas páginas. Para obtermos esse elemento em comum - que pode ser alterado posteriormente -, criaremos uma "master".

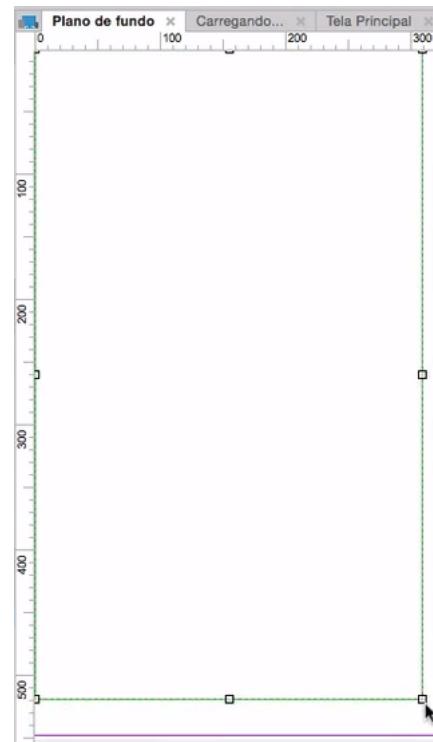
Abaixo do menu "Widgets" existe o "Master", cujo ícone clicaremos e nomearemos de `Plano de fundo`.



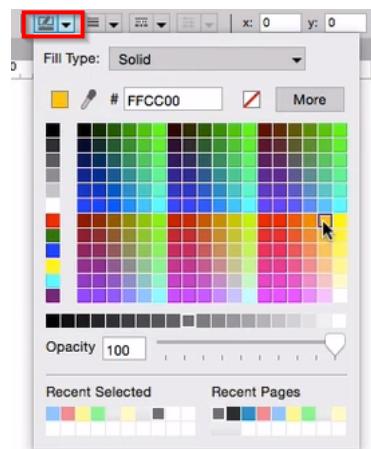
Daremos um clique duplo sobre `Plano de fundo` no menu, e essa master já se torna disponível na área de edição.



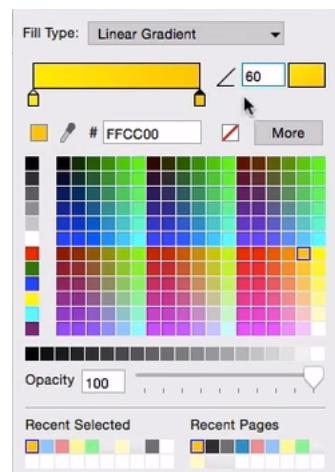
Na aba de `Plano de fundo`, adicionaremos uma forma retangular que ocupará toda a área correspondente à tela.



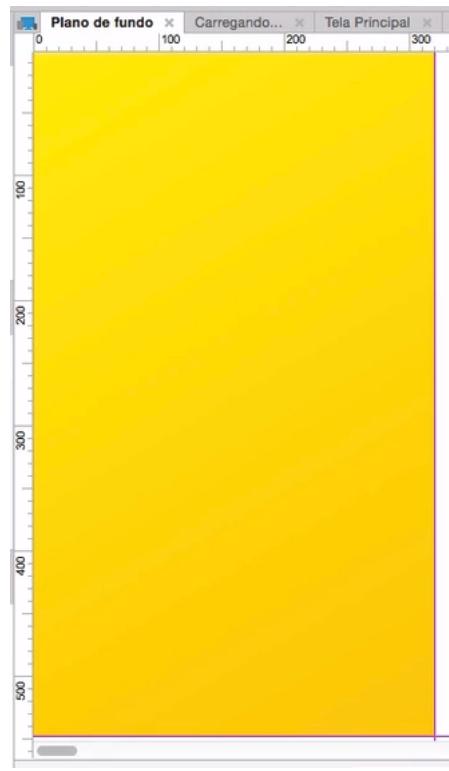
E então selecionaremos a cor laranja (código `#FFCC00`) para seu contorno. Escolheremos a tonalidade do contorno clicando no ícone correspondente no cabeçalho de ferramentas.



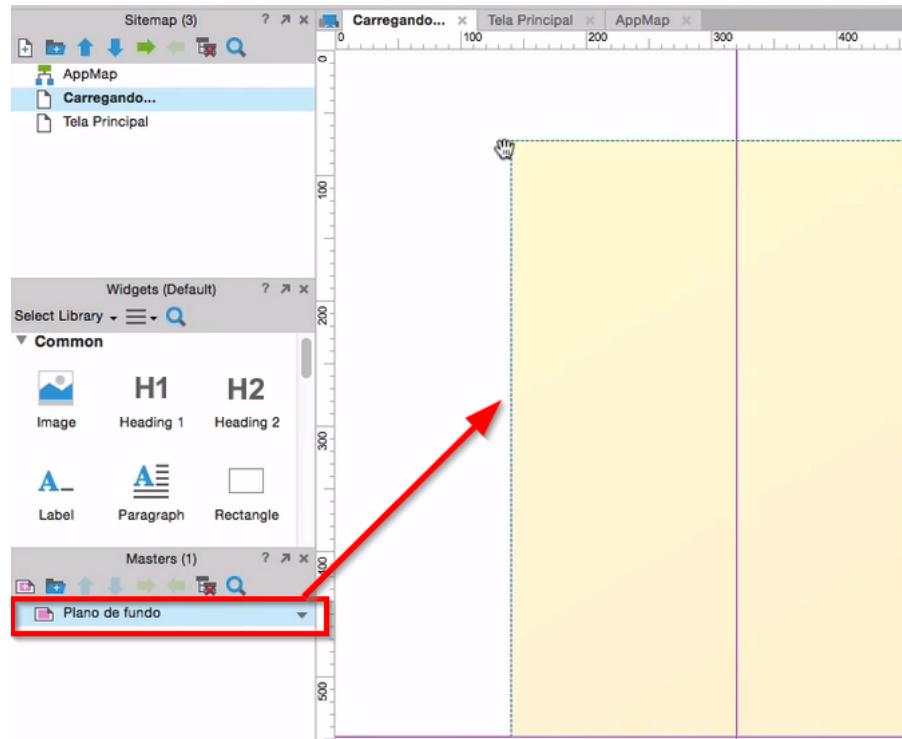
Para o preenchimento da forma, faremos um gradiente laranja (código `#FFCC00`). Clicaremos no ícone do balde de tinta e na opção "Fill Type", e escolheremos "Linear Gradient". Com isto, a angulação desse gradiente será de  $60^\circ$ .



Desse modo, teremos o seguinte resultado:



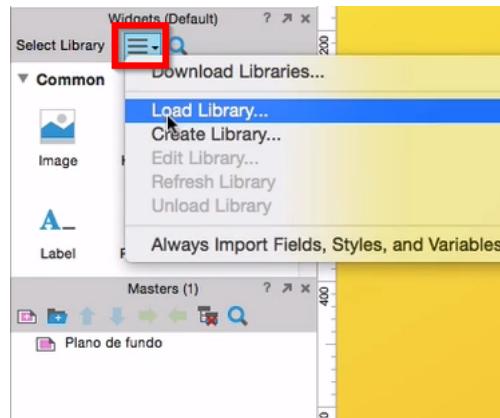
Nos resta incorporar este fundo nas páginas. Para tanto, fecharemos a aba `Plano de fundo`, e abriremos a `Carregando...`. Iremos até o menu "Masters", selecionaremos a master `Plano de fundo` e a arrastaremos até a área de edição. À medida em que alocamos o sólido, ele terá uma cor mais translúcida, até que seja posicionado corretamente.



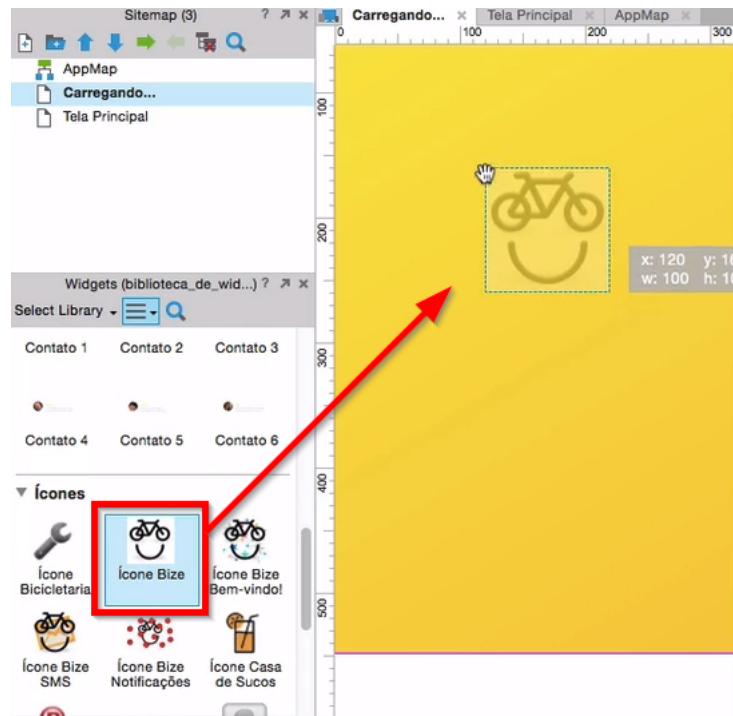
Caso o posicionamento não esteja preciso, precisaremos clicar com o botão direito sobre a forma e escolher a opção "Lock to Master Location". Isso fará com que o sólido ocupe a posição em que foi criado anteriormente, além de ficar travado, possibilitando trabalharmos mais tranquilamente.

Criaremos um botão de *loading*, afinal esta é a tela de carregamento do aplicativo. Nós ainda não temos uma biblioteca com ícones da aplicação, iremos fazer o download dos arquivos - que também formam disponibilizados para vocês - necessários para prosseguirmos o projeto.

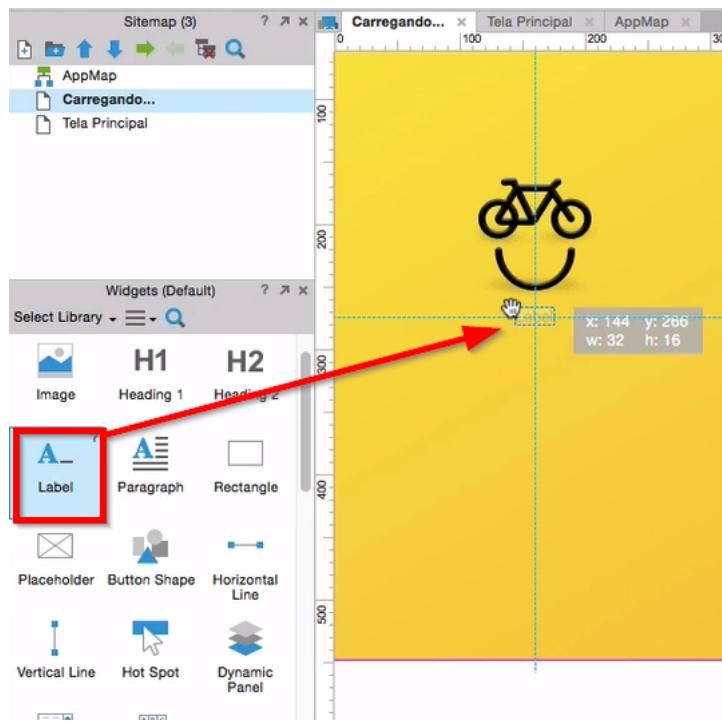
No menu "Widgets" selecionaremos o ícone de importação e escolheremos a opção "Load Library", assim importaremos uma biblioteca externa. Existem inúmeras bibliotecas externas que podem ser utilizadas no Axure, algumas pagas e outras gratuitas. Algumas delas podem ser encontradas no próprio [site oficial do Axure \(https://www.axure.com/\)](https://www.axure.com/).



Importaremos a biblioteca `biblioteca_de_widgets_bize_alura.rplib`, em que encontraremos vários elementos gráficos a serem incorporados ao nosso projeto. Primeiramente, selecionaremos ícone Bize e o arrastaremos para a área de edição:



Uma vez que o ícone estiver posicionado corretamente, voltaremos à biblioteca padrão do Axure e adicionaremos um label logo abaixo do ícone recém colocado.

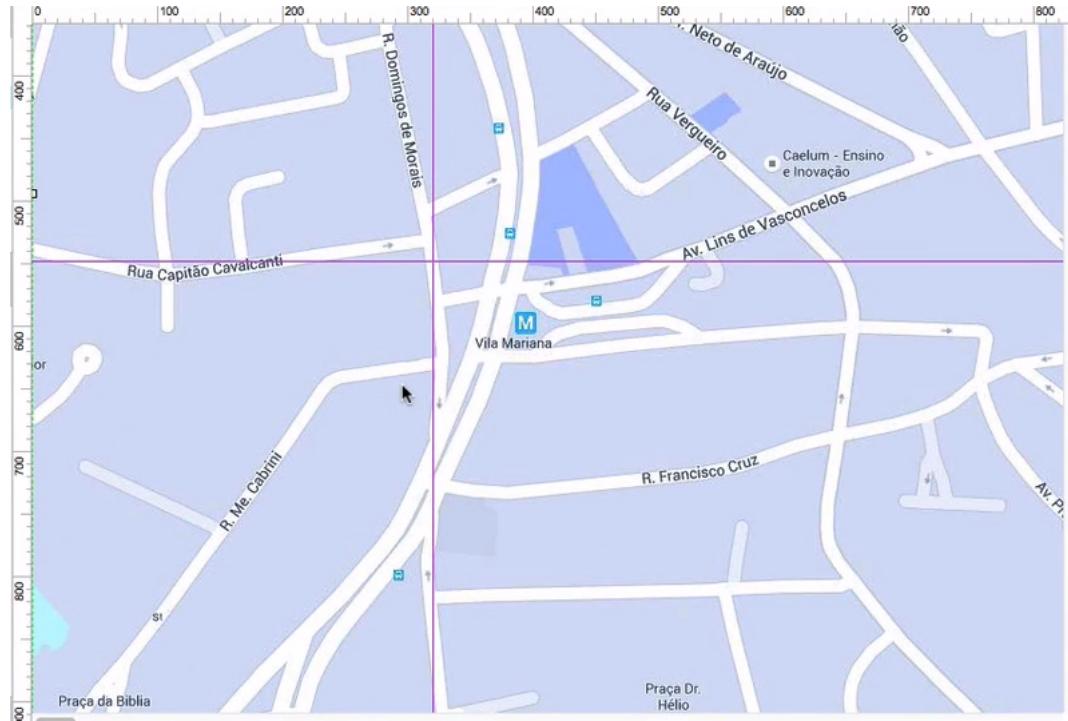


Faremos um pequeno slogan para a aplicação: "Somos mais que um motor", com a fonte tamanho 11, e em negrito.

Para configurar o tamanho da fonte, iremos ao painel de ferramentas na parte superior da área de edição.



Voltaremos nossa atenção para a Tela Principal, selecionando essa página no menu "Sitemap". Sabemos que na tela principal da aplicação deve haver um mapa, disponível na biblioteca externa que importamos. Seleccionaremos o mapa e o arrastaremos até a área de edição.

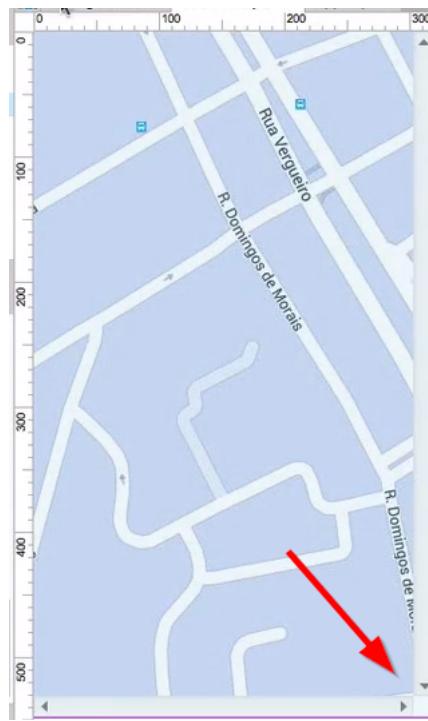


Percebiam que o mapa ficou muito grande, e dessa forma ficará complicado navegar através dele. Clicaremos com o botão direito sobre o mapa e selecionaremos a opção "Convert to Dynamic Panel". Desse modo, teremos um painel dinâmico com múltiplos elementos em uma mesma página, e que podem tomar ações diferentes.

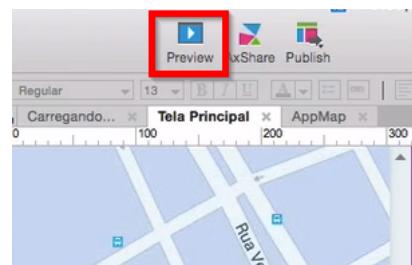
Selecionaremos o vértice inferior direito da imagem do mapa, e o redimensionaremos até que ocupe a área correta.



Conseguimos fazer neste mapa uma espécie de simulação do que será o *touch* deslizável em um mobile, atribuindo uma barra de rolagem ao mapa. Novamente, com o botão direito, selecionaremos as opções "Scrollbars > Show Scrollbars as Needed".



Podemos testar se as barras de rolagem estão funcionando corretamente clicando no ícone "Preview" na parte superior da tela.



Uma nova janela será aberta no browser. Veremos que as barras de rolagem estão operando como o esperado, e nós conseguimos navegar pelo mapa completo.