

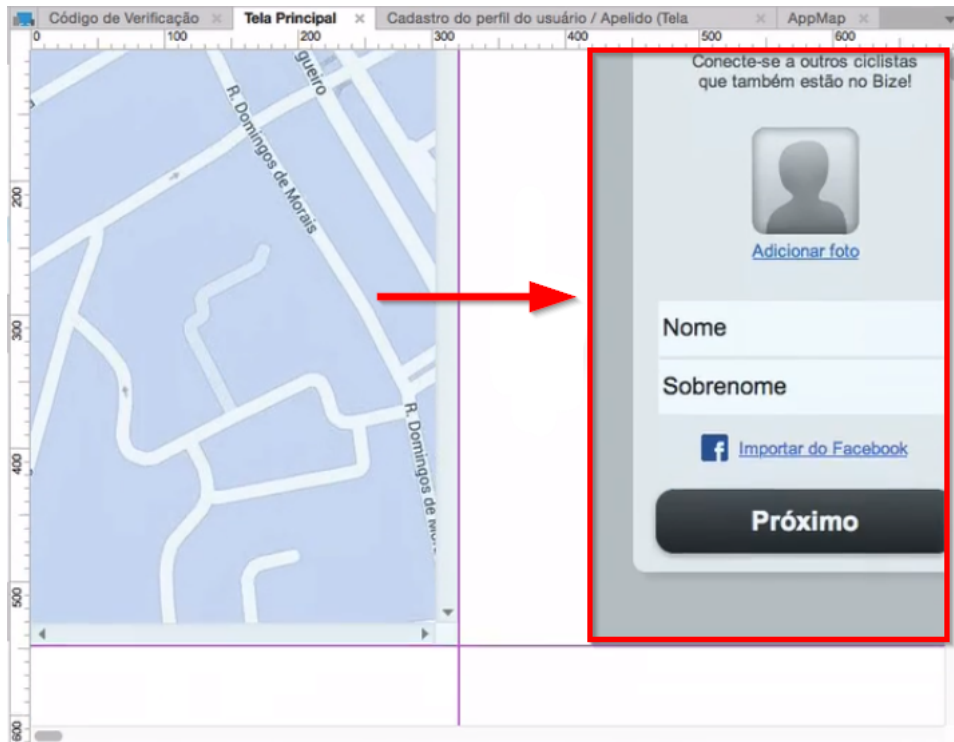
02

Funcionalidade principal

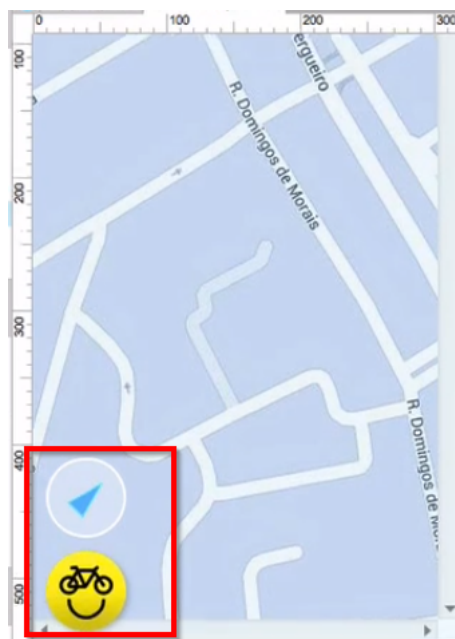
Transcrição

Traçamos todos os caminhos e criamos todas as telas necessárias para que um novo usuário possa usar o aplicativo. Nesta etapa, criaremos a funcionalidade principal: pesquisar endereços e exibi-los no mapa com suas respectivas rotas.

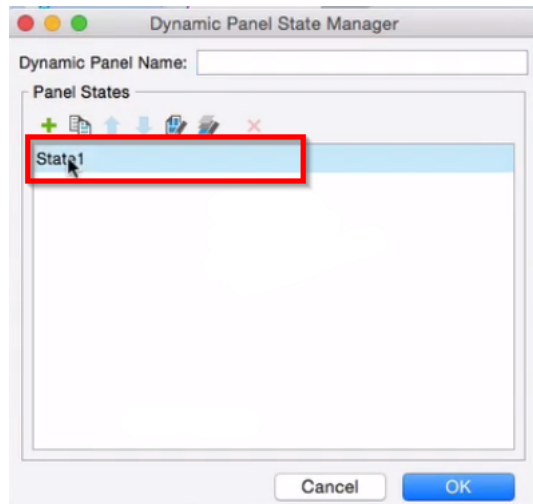
Começaremos nosso trabalho na página *Tela Principal*, e arrastaremos o painel dinâmico para a direita para desbloquear nossa visão da tela.



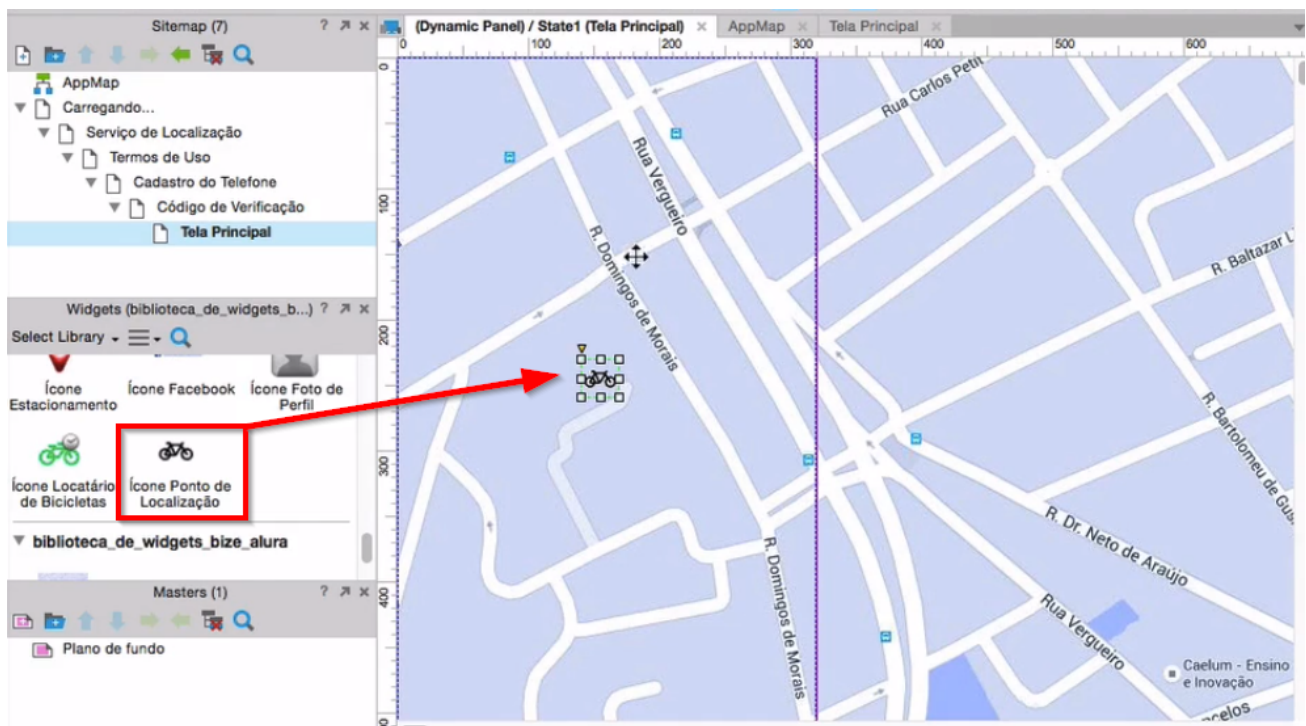
Adicionaremos os botões da tela principal, são eles o "BIZE" e "Foco na Localização", presentes em nossa biblioteca personalizada. Posicionaremos o botão BIZE na parte inferior esquerda da tela e, logo acima, o botão de foco.



Se existe um foco de localização, é necessário que haja um ícone que aponte para o lugar exato em que o usuário se situa no mapa. Daremos dois cliques sobre a tela e selecionaremos "State1" do mapa.



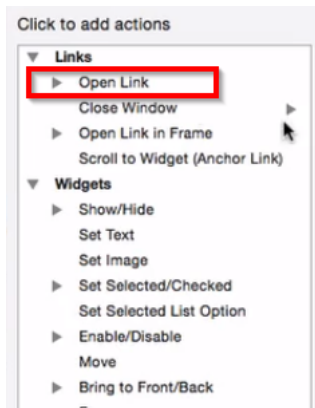
Dessa forma, teremos a visualização do mapa inteiro. Selecionaremos "Ícone Ponto de Localização" e o posicionaremos no centro do mapa.



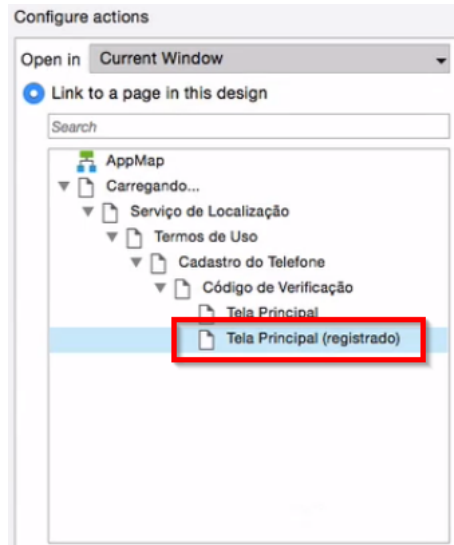
Fecharemos a aba de painel dinâmico e voltaremos a trabalhar em Tela Principal. Percebam que o ícone de bicicleta que indica a posição do usuário permanece visível. Adicionaremos mais uma página.

Em "Sitemap", clicaremos no ícone de criação de páginas e nomearemos esse novo arquivo de Tela Principal (registrado), que seria a tela principal do usuário que já possui registro no aplicativo, e não veria o pop-up no painel dinâmico anterior.

Iremos definir a interação para o botão de localização selecionando-o e indo até o "Widgets Interactions", em que clicaremos sobre "OnClick". Em seguida, selecionaremos o item "Open Link".

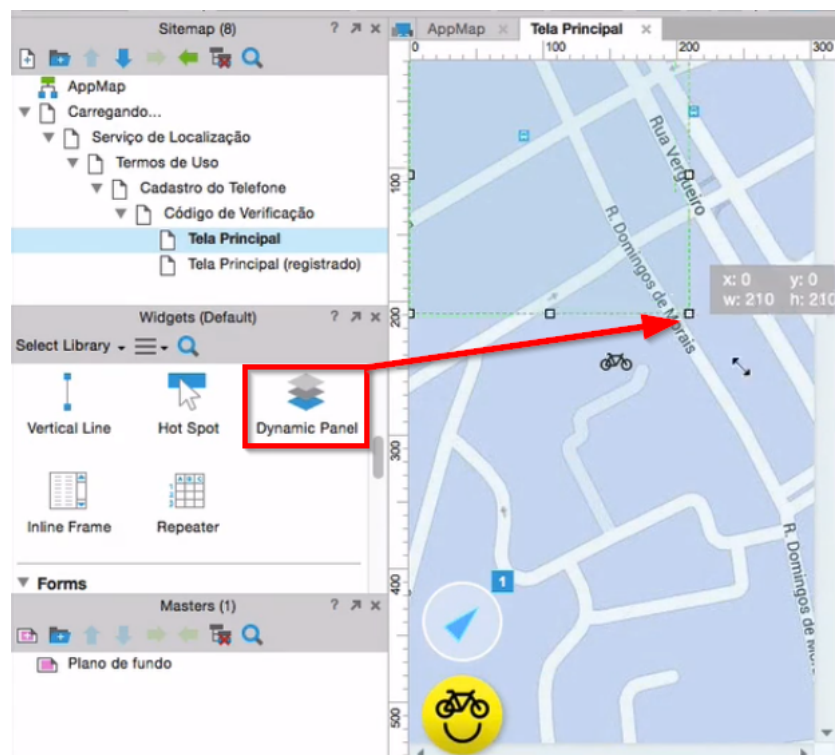


E depois escolheremos a opção "Tela Principal (registrado)" que acabamos de criar.

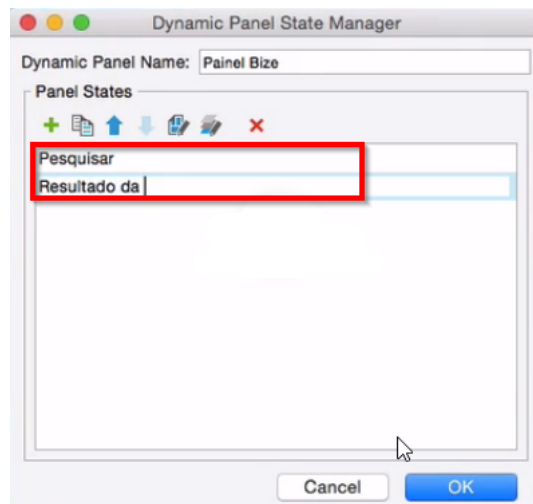


Definiremos a interação para o botão "BIZE", responsável justamente pela pesquisa de endereços. Precisaremos criar um novo painel dinâmico que conterá os campos necessários para a realização de uma pesquisa.

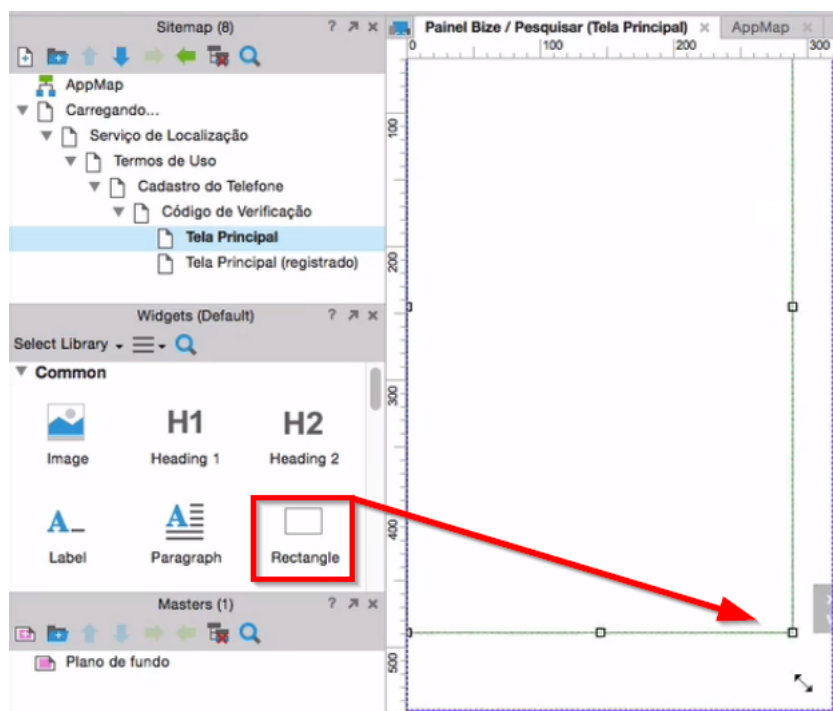
Na biblioteca default de Widgets, selecionaremos "Dynamic Panel", e o arrastaremos para a área de edição; ajustaremos suas proporções para que ocupe toda a tela.



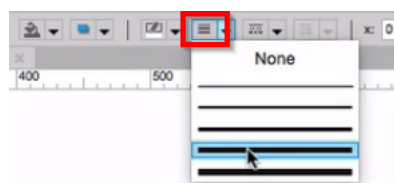
Daremos um clique duplo sobre o painel dinâmico recém criado e o nomearemos como "Painel Bize" - referente ao botão "BIZE" - e selecionaremos modificando o nome de "State1" para "Pesquisar". No ícone de + , criaremos um novo estado que chamaremos de "Resultado da busca":



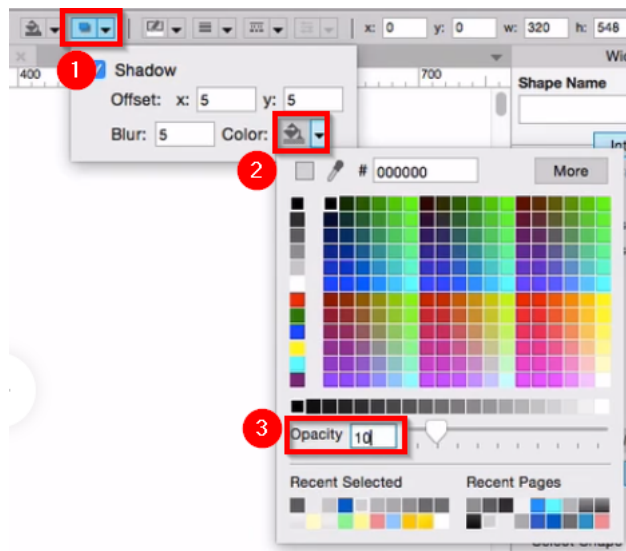
O painel está criado; daremos outro clique duplo sobre ele e selecionaremos o estado "Pesquisar", para que este possa ser editado. No painel dinâmico de pesquisa, adicionaremos um retângulo que irá ocupar toda a área da tela.



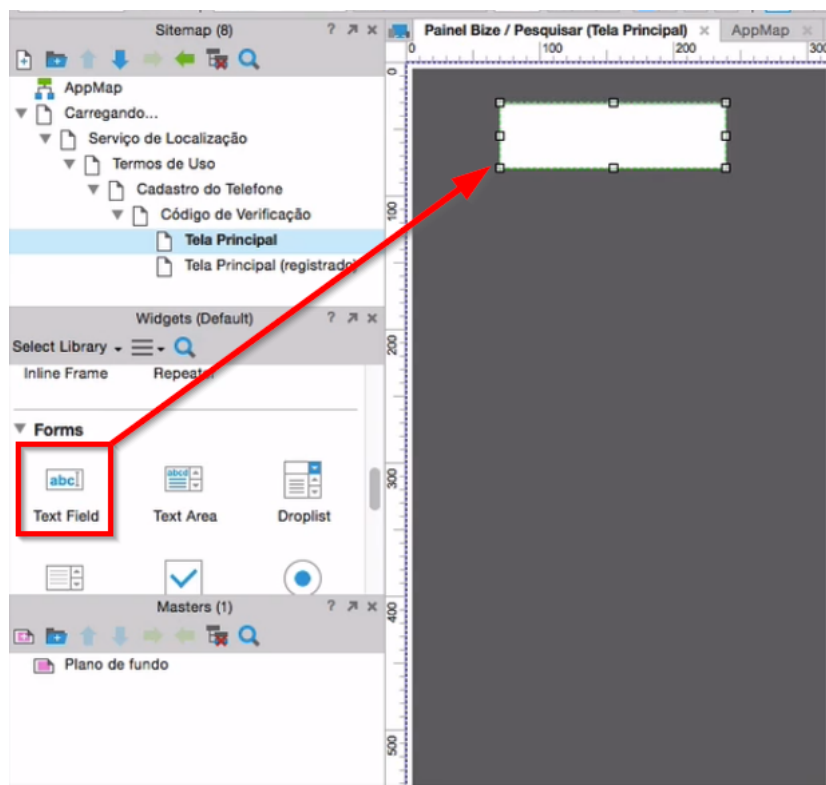
Para este retângulo, definiremos uma cor cinza representada pelo código #666666 . Para a borda, definiremos a cor branca, mas aumentaremos sua espessura acessando a seguinte ferramenta cujo ícone é formado por linhas de diferentes pesos:



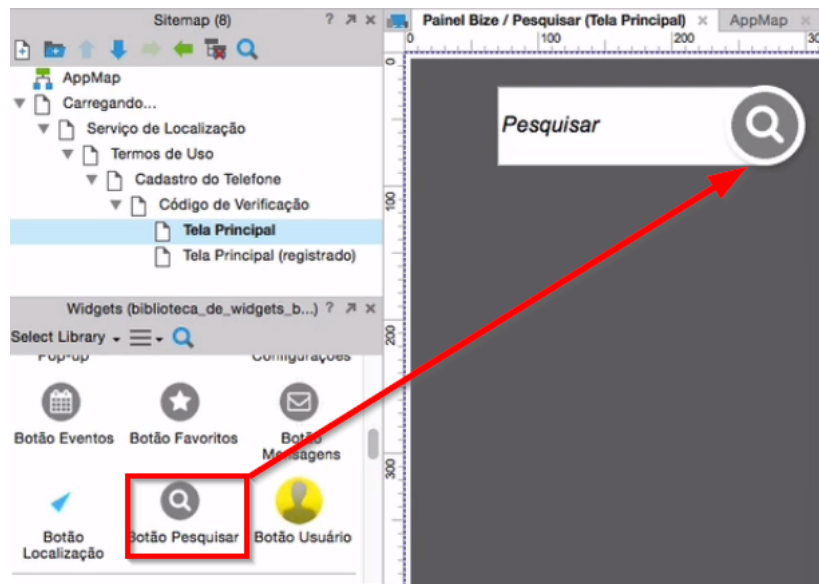
Vamos adicionar um efeito de sombra cuja opacidade terá o valor de 10 .



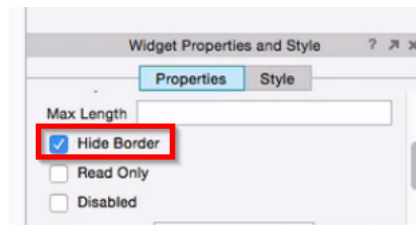
Com isso, teremos uma sombra bem sutil na tela, que ficará sobreposta à tela principal da aplicação. Depois, criaremos um formulário selecionando a opção "Text Field" na biblioteca padrão de Widgets, posicionando-o na parte superior da tela e ajustando suas proporções.



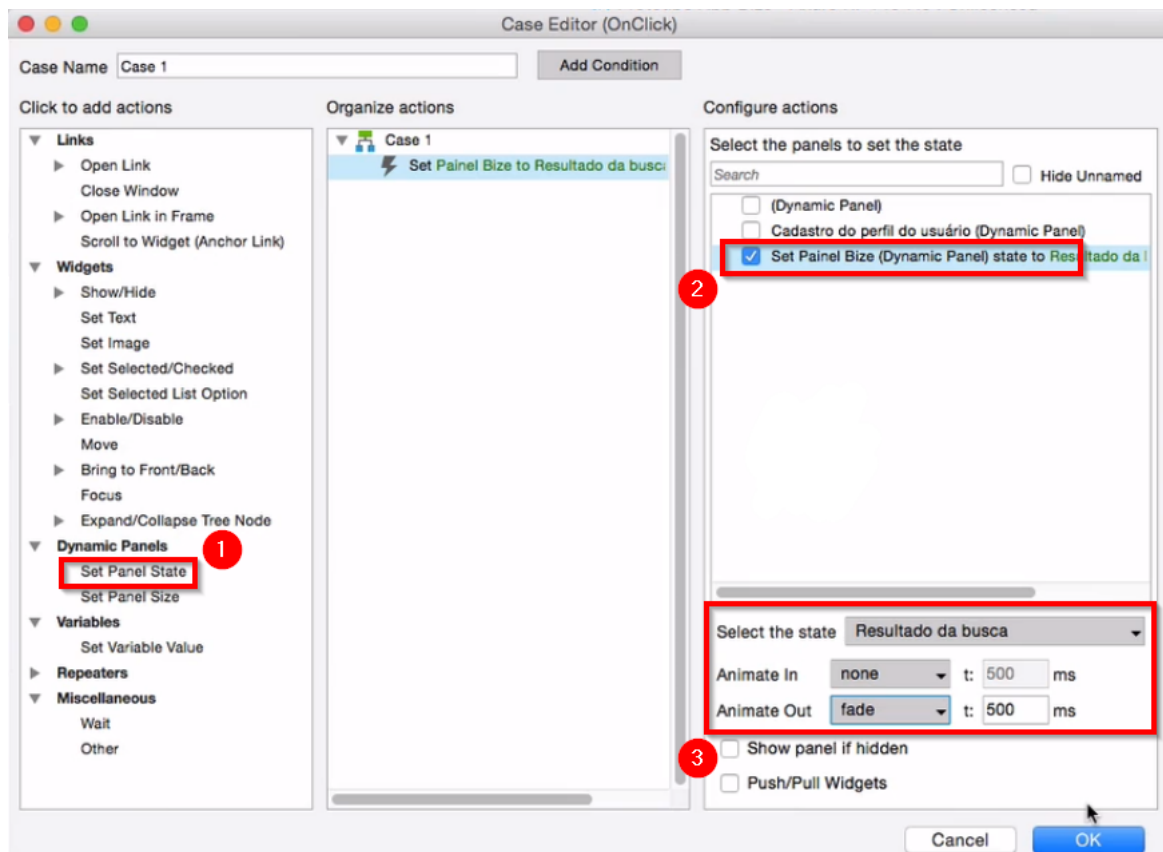
Configuraremos o "Hint Text" do campo para "Pesquisar". A fonte dese texto dica será de tamanho 16, em itálico. Além disto, adicionaremos um botão personalizado, denominado "Botão Pesquisar".



Iremos eliminar a borda do formulário, selecionando a opção "Hide Border" nas propriedades de Widgets.

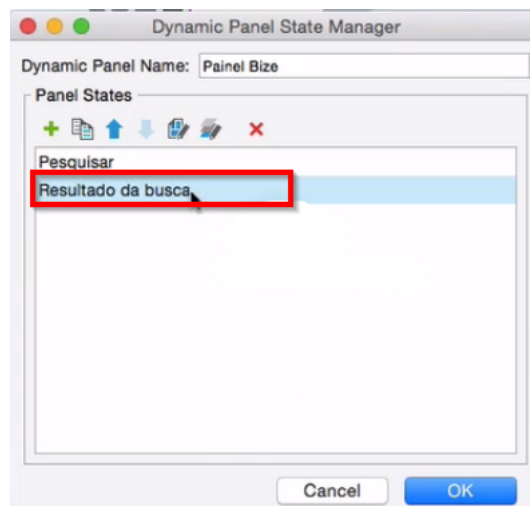


Vamos definir uma interação para o botão de pesquisa - iremos novamente até "Widget Interactions" e clicaremos sobre o item "OnClick". Escolheremos a opção "Set Panel State", marcaremos o item "Set Painel Bize", e em "Select the State" escolheremos "Resultado da Busca". Por fim, em "Animate Out" configuraremos a opção "fade".

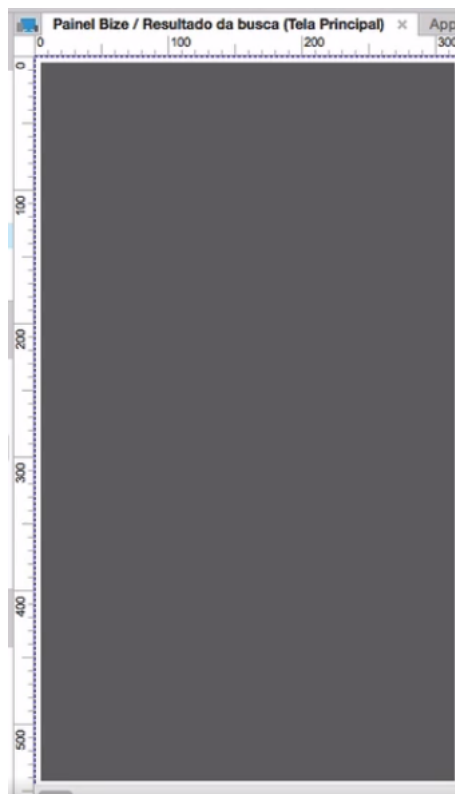


Dessa forma, o primeiro estado do painel está pronto. Selecionaremos todos esses elementos por meio de "Ctrl + A" e copiaremos todo o conteúdo via "Ctrl + C". Daremos um clique duplo na tela e selecionaremos o segundo estado do

painel dinâmico, isto é, "Resultado da busca".

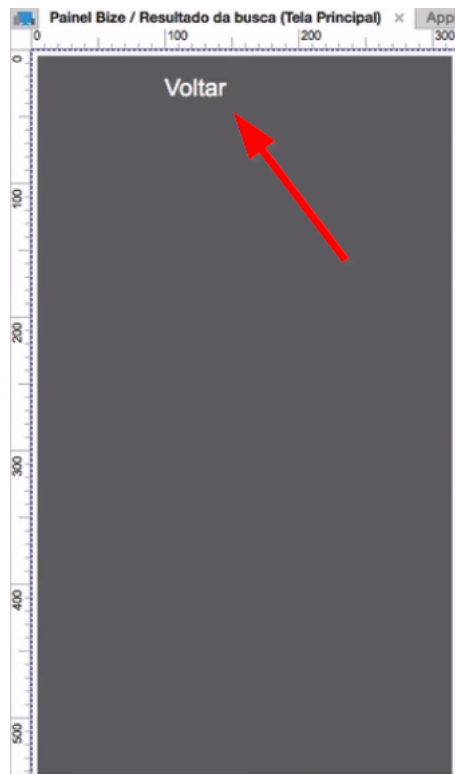


Teremos uma área de edição limpa, e com o atalho "Ctrl + V" colaremos todo o conteúdo que copiamos anteriormente. Deletaremos o botão e o campo de pesquisa, de forma que só reste um fundo cinza e sua borda.



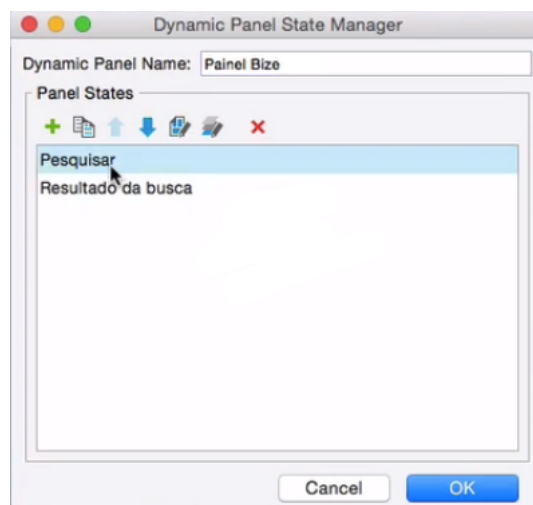
Neste ponto precisamos incluir algumas opções para o usuário, sendo que uma delas é fazer com que ele possa retornar para a tela de pesquisa caso tenha digitado o endereço errado, por exemplo.

Na biblioteca default de Widgets, selecionaremos a opção "Label". Escreveremos a palavra "Voltar" com fonte em tamanho 18 e na cor branca. Posicionaremos essa informação na parte superior da tela.

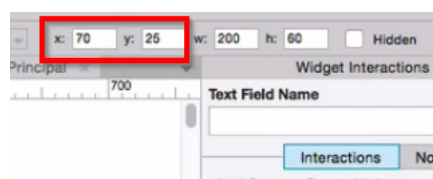


Inseriremos um retângulo e, usando o ícone de mudança de formas, escolheremos um triângulo que aponta para a esquerda. Reduziremos sua escala e o posicionaremos ao lado da palavra "Voltar".

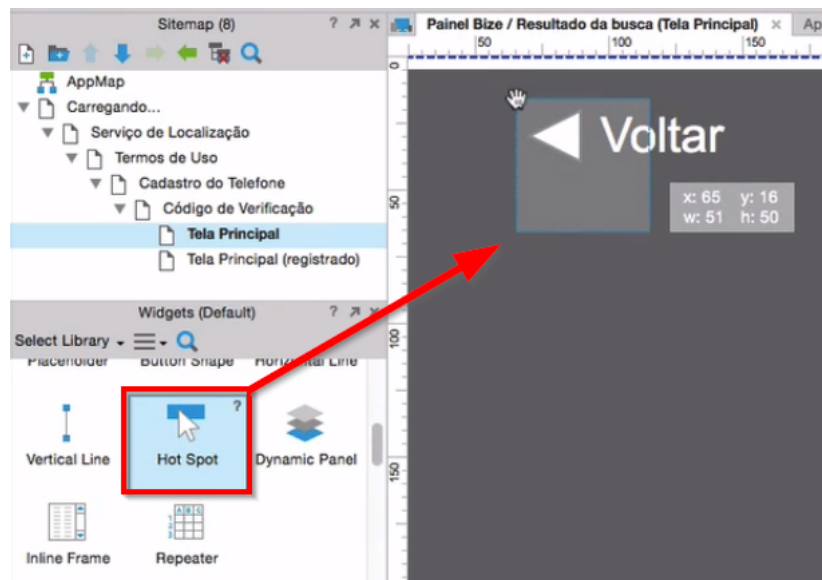
Precisaremos conferir qual posição o campo de busca ocupava na tela. Em Tela Principal, daremos um clique duplo e selecionaremos a opção "Pesquisar".



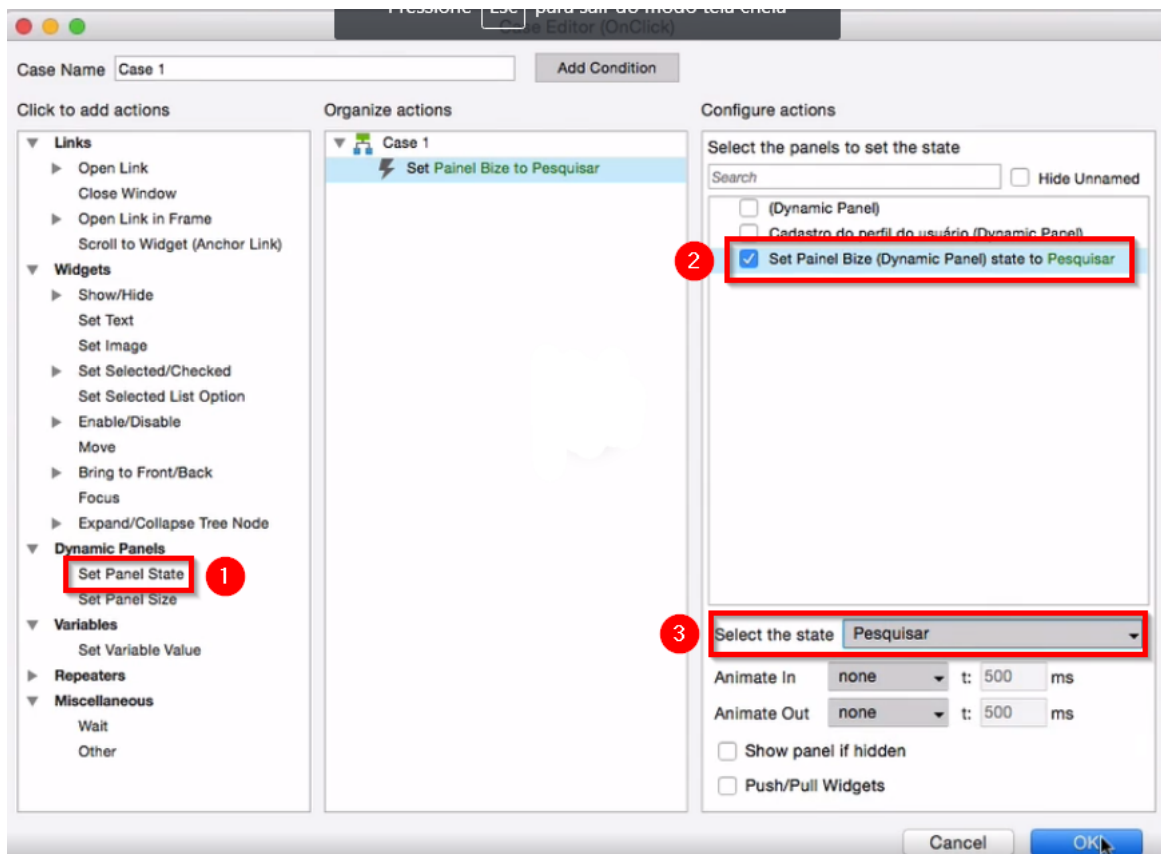
Na parte superior direita da tela, conseguimos analisar as exatas coordenadas do campo de pesquisa. No eixo **X**, temos o valor de 70, e no eixo **Y** o valor de 25.



Portanto, iremos posicionar o ícone de "Voltar" no eixo **X**, com o valor de 20 para o eixo **Y**. Essa é uma opção clicável que faz o usuário retornar à tela anterior, bastando inserir um hot spot nesta área. Na biblioteca default de Widgets, selecionaremos a opção "Hot Spot" e o alocaremos sobre o ícone.

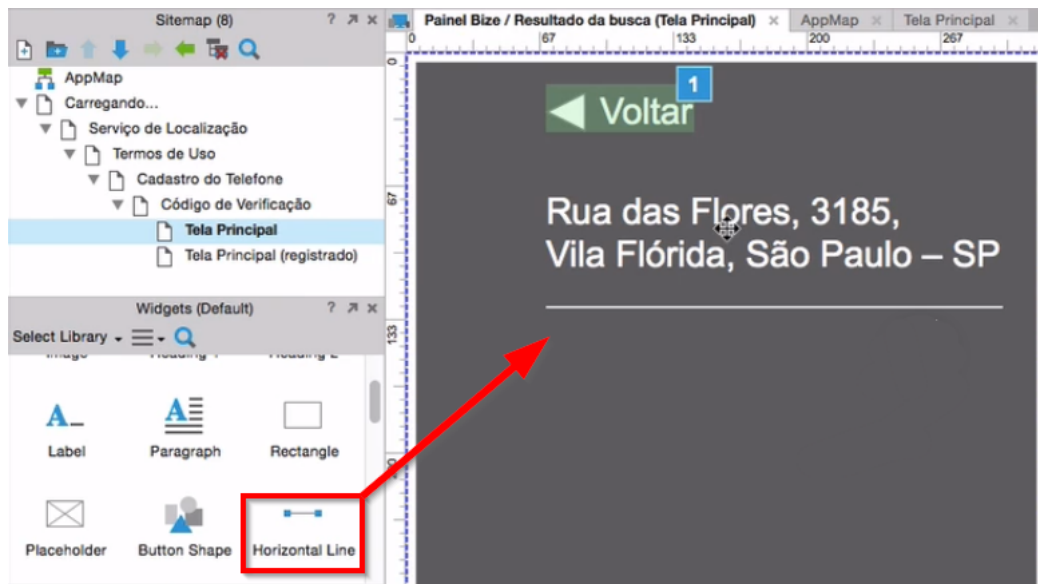


Para este "Hot Spot" atribuiremos a função de "OnClick", ou seja, iremos até o painel de "Widgets Interactions" e clicaremos sobre essa opção. Assim, teremos novamente todas as alternativas de interação. Escolheremos a "Set Panel State" e marcaremos a alternativa "Painel Bize" e, para finalizar, em "Select the state" configuraremos a opção "Pesquisar".

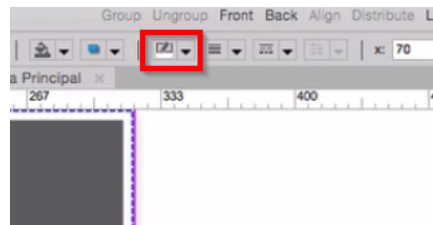


Caso o usuário pesquise e selecione um endereço, ele obterá uma área com os resultados de sua busca, e são estes resultados que precisamos criar. Portanto, selecionaremos a opção "Label" na biblioteca de Widgets.

Escreveremos o texto "Rua das Flores, 3185, Vila Flórida, São Paulo-SP", usando fonte tamanho 18 e cor branca. Criaremos uma linha divisória da cor branca acionando a biblioteca de Widgets e clicando sobre a opção "Horizontal Line".

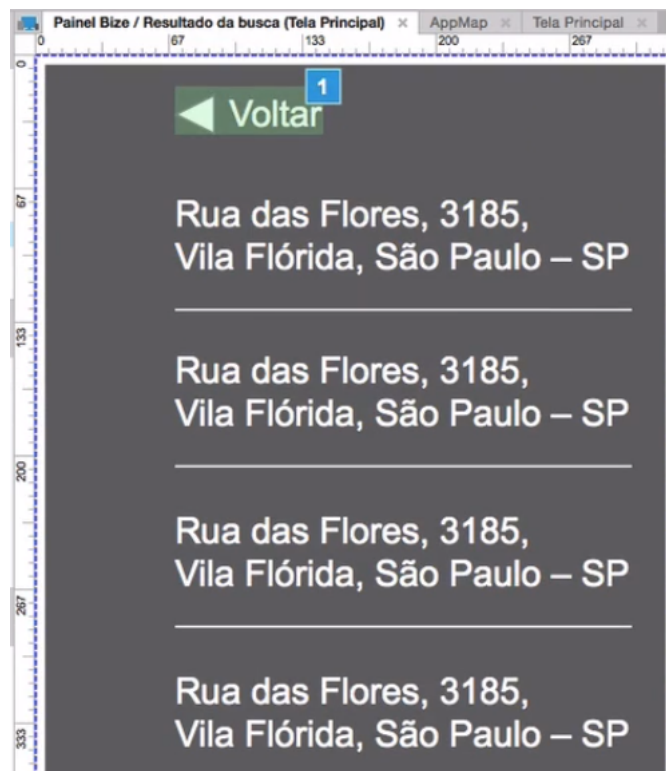


Lembrando que para realizarmos a edição da cor da linha, basta selecioná-la e ir até o painel de cores no cabeçalho de ferramentas.

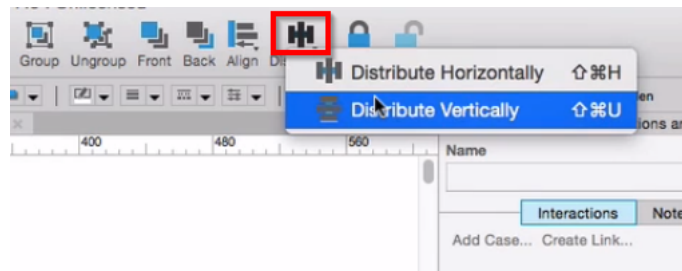


Selecionaremos os dois itens - texto e linha - e os agruparemos em um único elemento. Para isso, clicaremos sobre os objetos selecionados com o botão direito e escolheremos a opção "Group".

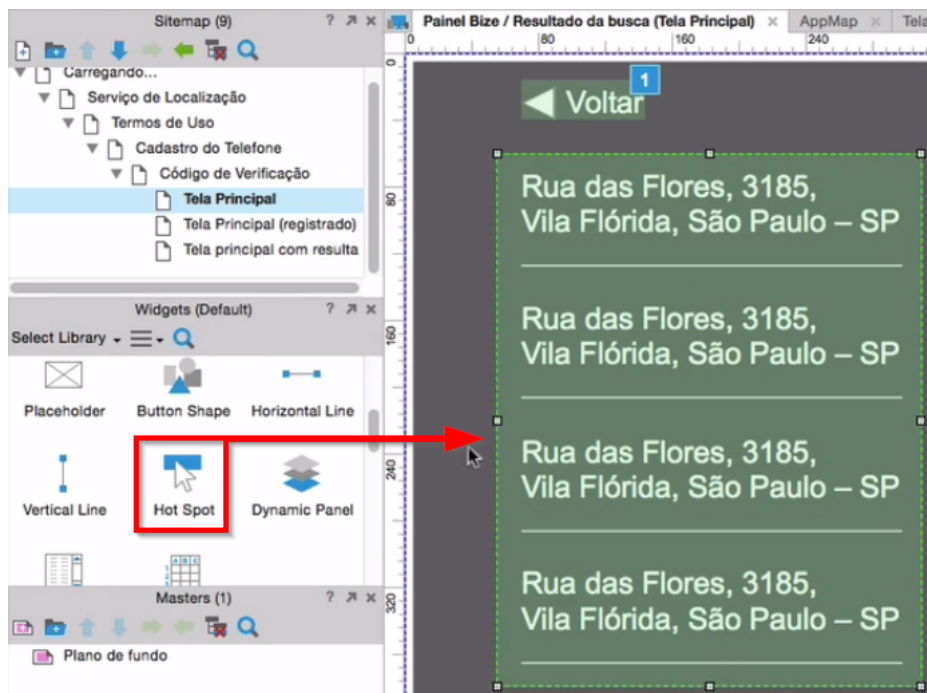
Criaremos cópias do texto de endereço e da linha. Com o elemento selecionado, pressionaremos o atalho "Ctrl" ou "Option" para os usuários de MAC, e deslizaremos para baixo. Com isso, estamos simulando os possíveis resultados de busca do usuário.



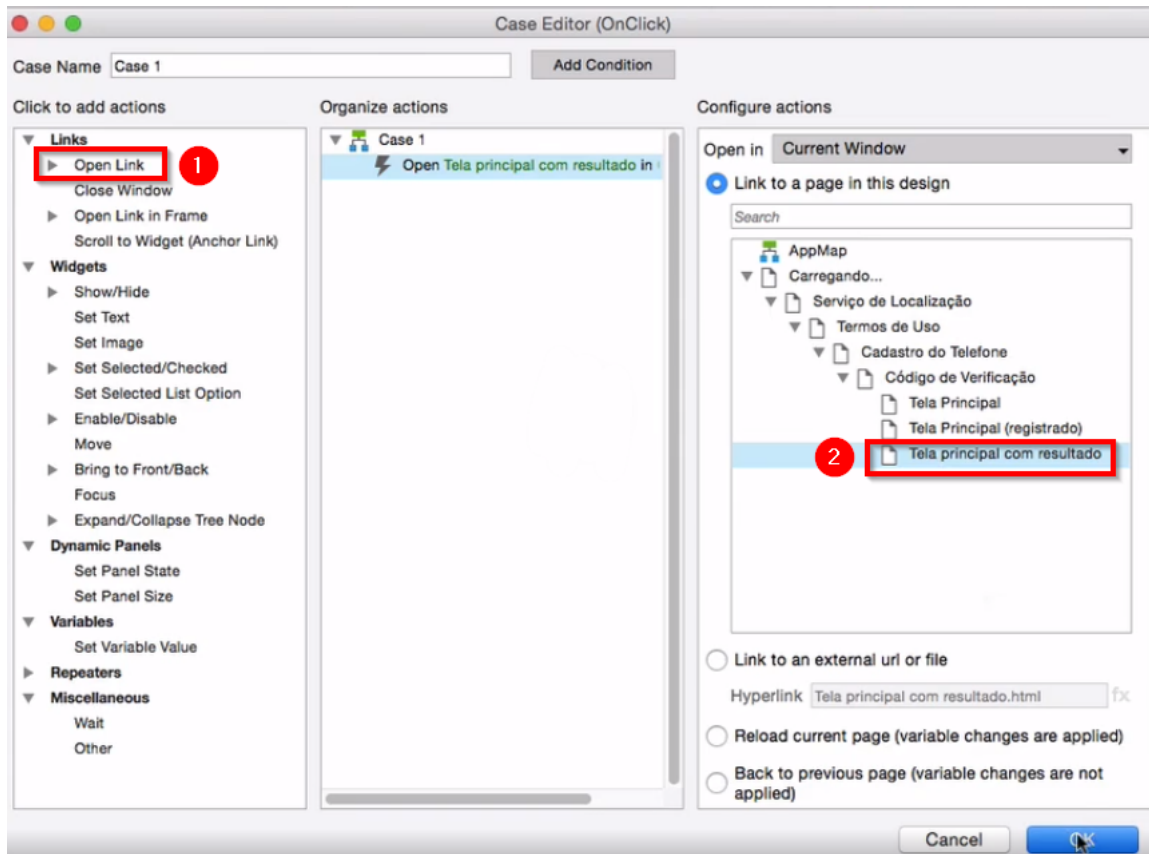
Você pode tornar a distribuição dos itens mais precisa. Com todos os endereços selecionados, iremos até o cabeçalho de ferramentas e clicaremos sobre a opção "Distribute Vertically". Esse recurso fará com que os espaços entre cada item sejam os mesmos, tornando a composição mais harmoniosa.



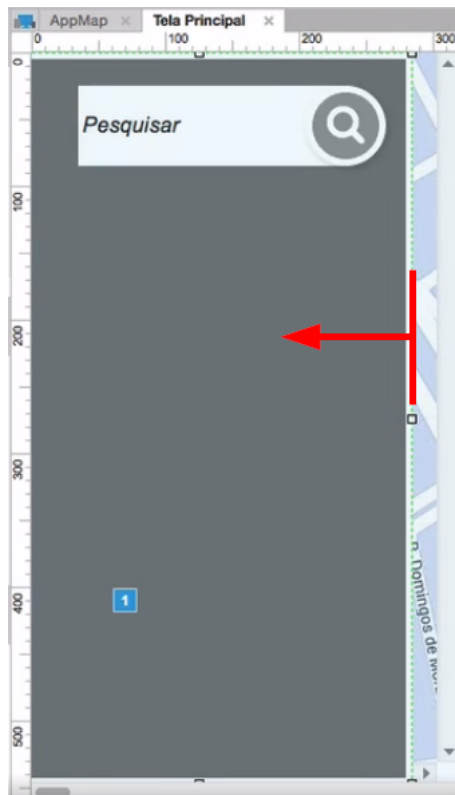
Criaremos uma nova tela em nosso "Sitemap", ela se chamará Tela Principal com resultado, bem como uma grande área de hot spot que envolve todos os endereços presentes na tela. Como estamos construindo uma simulação, não há distinção entre os resultados que o usuário irá clicar.



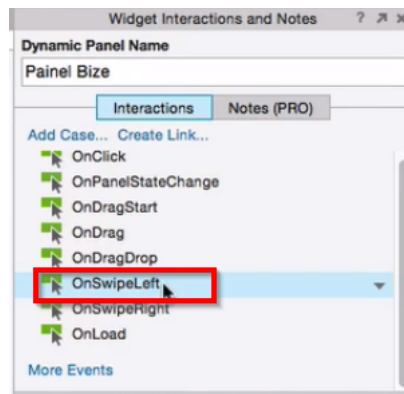
Definiremos as interações desse grande hot spot. No painel "Widgets Interactions" clicaremos sobre "OnClick", um percurso já bastante conhecido por nós. Escolheremos a opção "Open link" e depois assinalaremos o item "Tela Principal com Resultado".



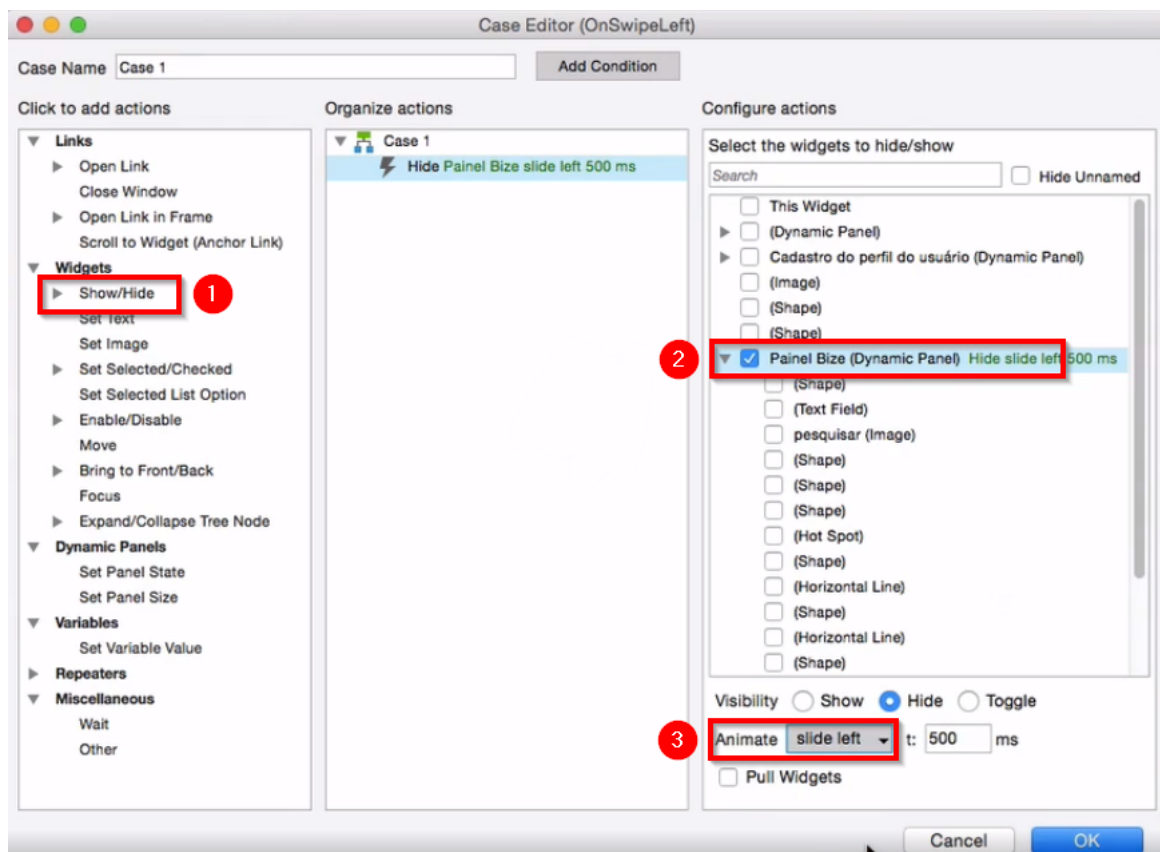
Voltaremos a trabalhar em Tela Principal : empurraremos o painel dinâmico de busca levemente para a esquerda, de forma que um pequeno pedaço no mapa fique visível à direita. De forma mais precisa, o painel dinâmico está localizado em eixo X com -35 .



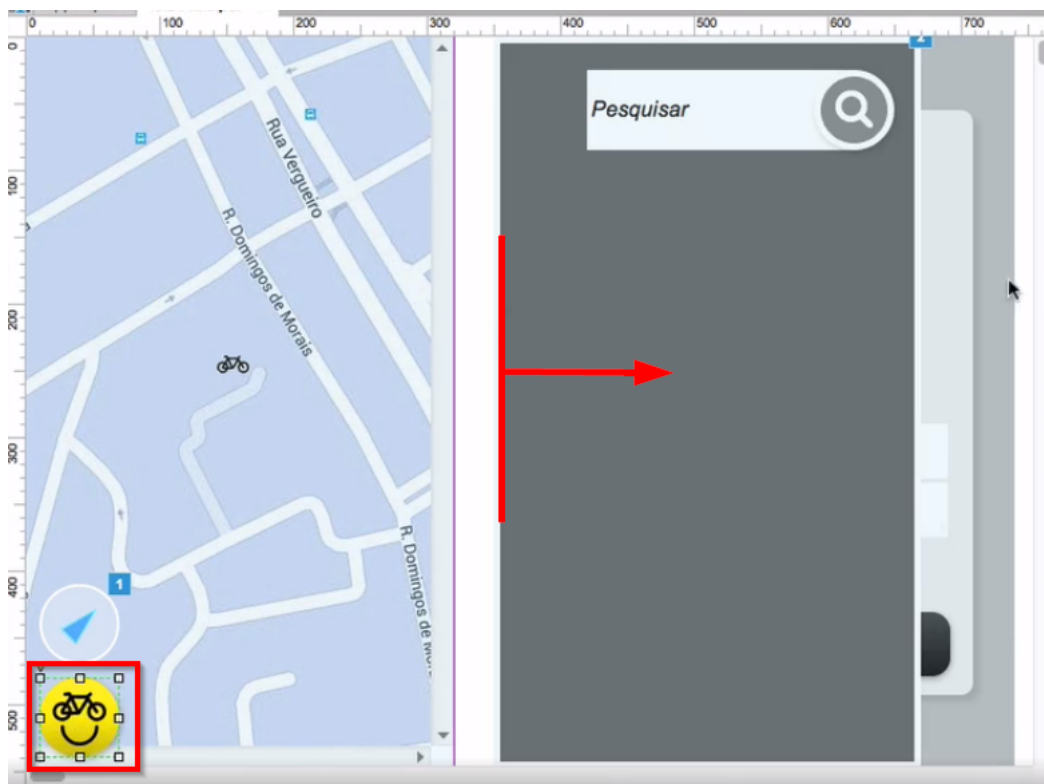
Esse leve deslocamento que torna o mapa visível sugere ao usuário que este painel pode ser deslizado. Nos falta apenas a implementação deste recurso. Com o painel selecionado, iremos até a área "Widgets Interactions" e selecionaremos a opção "OnSwipeLeft".



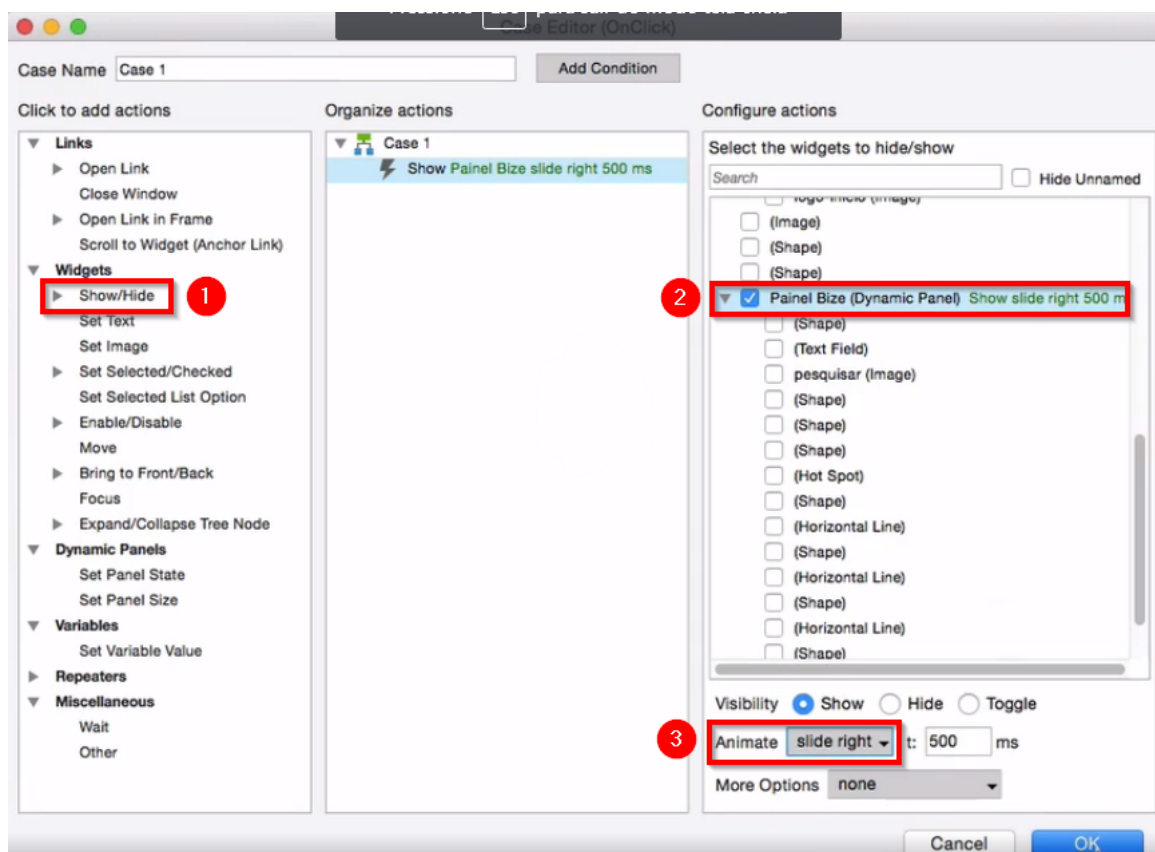
Na nova caixa de diálogo selecionaremos "Show/Hide", assinalaremos a "Painel Bize" e, para a opção "Animate", configuraremos "slide left".



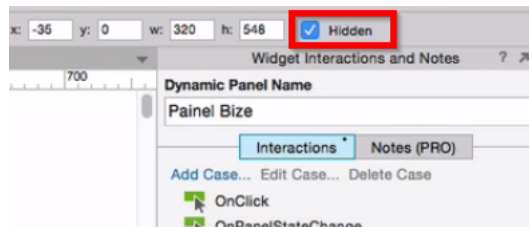
Selecionaremos todo o painel dinâmico de busca e o arrastaremos para o lado esquerdo, de forma que possamos visualizar o mapa e o botão Bize, a quem atribuiremos uma função.



Com o botão selecionado, clicaremos sobre "OnClick" na área de interação dos widgets, e em "Show/Hide", e assinalaremos a opção "Painel Bize". Para finalizar, "Animate" será configurado como "slide right".



Retornaremos ao painel dinâmico de pesquisa para sua localização inicial, com o eixo X igual a -35. Definiremos este painel como "Hidden", ou seja, ele não estará visível a não ser que o usuário pressione o botão Bize, e acione o mecanismo de busca.



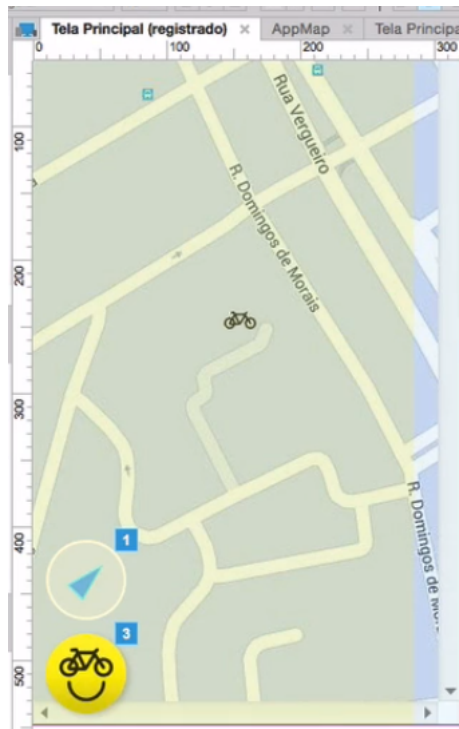
Iremos alocar o painel de criação de perfil de forma que ele sobreponha todos os outros elementos. Clicamos sobre ele com o botão direito e escolheremos as opções "Order > Bring to front".



Ao testarmos nosso aplicativo, veremos que tudo ocorre como o esperado. Nos falta, no entanto, definir a Tela Principal com resultado. Primeiramente, copiaremos todos os conteúdos de Tela Principal, e então abriremos a página Tela Principal (registrado).



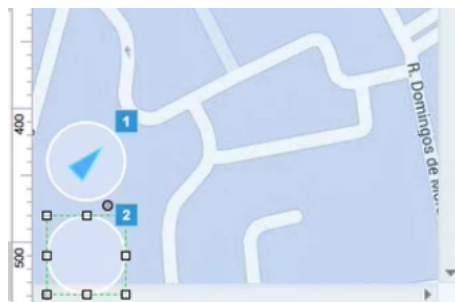
Percebam que há o painel dinâmico de cadastro, que será deletado para que a nossa área de edição exiba o ícone de bicicleta no mapa, bem como o botão de localização e suas notificações:



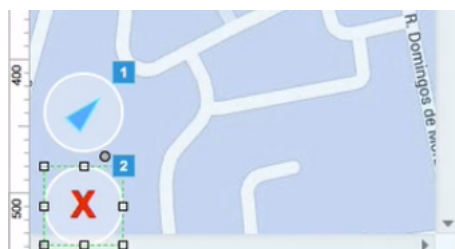
Iremos até a página Tela principal com resultado e colocaremos o conteúdo copiado previamente. Deletaremos o painel dinâmico oculto, deixando nossa área de edição com Tela principal com resultado e Tela Principal (registrado) .

O botão de localização - na parte inferior esquerda da tela - deverá continuar visível, no entanto devemos atualizar sua interação. Com o botão selecionado, iremos até "OnClick" em "Widget Interactions", e na área "Configure actions" assinalaremos "Tela Principal com resultado".

Deletaremos o botão Bize, de forma que fiquemos apenas com o botão de localização na tela. Copiaremos o botão de localização e colocaremos o resultado logo abaixo. Só será copiado o círculo que compõe o botão, e não o triângulo que se encontra em seu centro.



Dentro desse círculo nós digitaremos um "X", usando fonte de tamanho 29 em negrito, e de cor vermelha. Esse novo botão será responsável pelo cancelamento da viagem em curso.

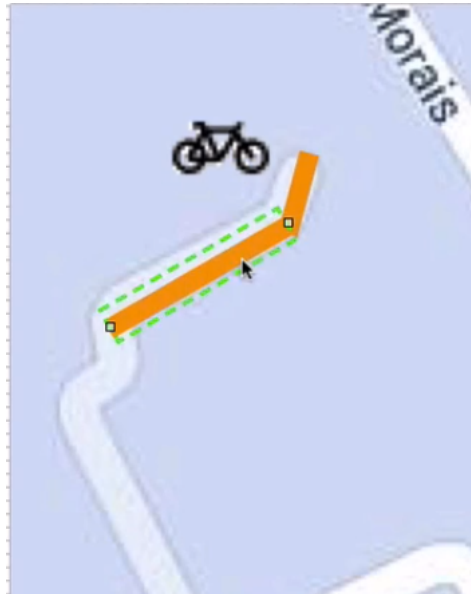


Iremos atribuir o valor de cancelamento para esse novo botão, e mais uma vez iremos até o botão "Open" em "Widgets Interactions". Na nova caixa de diálogo, selecionaremos "Tela Principal (registrado)".

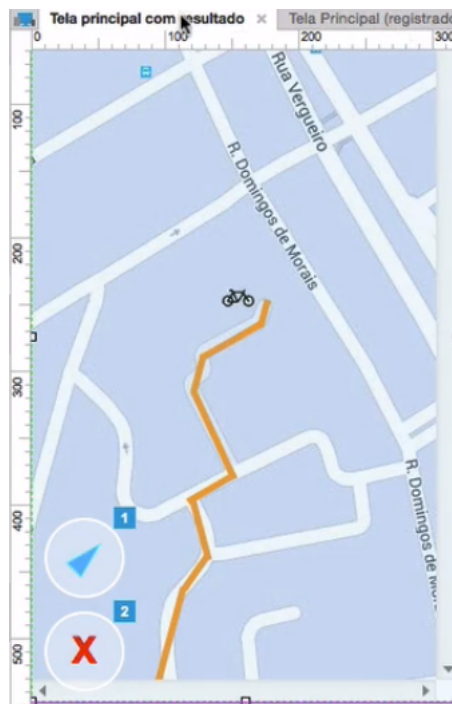
Nossa próxima etapa envolve representar graficamente no mapa o caminho a ser percorrido pelo usuário. Daremos um clique duplo sobre a tela e selecionaremos "State1", o que fará com que o tamanho real do mapa seja exibido.

Com base na representação da localização atual do usuário, iremos começar a tracejar a marca gráfica de rota. Na biblioteca padrão de Widgets, selecionaremos a "Horizontal Line". No painel de ferramentas, selecionaremos uma cor alaranjada para a linha e ajustaremos sua espessura.

Começaremos a desenhar o percurso pelas ruas do mapa, lembrando que a tecla "Ctrl" ou "Option" nos auxilia duplicando retas, as quais vamos rotacionando de acordo com a necessidade.



Dessa forma, teremos a emulação de uma rota a ser traçada pelo usuário de acordo com seu destino e ponto inicial de localização.



Ao testarmos o protótipo no browser veremos que a passagem e a interação entre botões e telas ocorrem normalmente. A próxima etapa consiste em testarmos o Bize em nosso smartphone.

