

Ações do usuário

Transcrição

[00:00] A gente criou toda essa situação aqui, mas pra onde que eles vão? Bom, adicionar contato, com certeza vai para uma mensagem de sucesso e essa mensagem de sucesso volta para o botão do usuário, então a gente cria um conector aqui e ele só vai se ele for para o sucesso, só vai e aqui também só tem opção de voltar para o botão do usuário.

[00:42] Todas essas ações são touch, vou dar dois cliques aqui, touch, touch e touch. Essa ação aqui é de fechar, aqui também vai ser uma ação de confirmou telefone e aqui sucesso. Esse conector aqui está fora ele não está encaixadinho e se ele não está encaixado ele não vai funcionar.

[01:32] Então a gente tira ele coloca de volta aqui até que fique vermelhinho e agora sim eu posso mexer nessa caixa e fazer o conector se movimentar junto.

[01:46] Aqui só para ficar mais bonitinho, só que o botão de sucesso não permite a entrada de dados então ele é amarelinho, como a gente já definiu para outras situações. Aqui na configurações do perfil o usuário pode salvar, pode dar tudo certo, então ele salvou e quando ele salva ele volta para a tela principal. Todo esse caminho? Exatamente, todo esse caminho, o usuário salvou ele pode voltar para a tela principal.

[02:24] Eu vou digitar salvou, eu vou trazer ele um pouquinho mais para a direita, pra ficar mais visível. A mesma coisa eu vou fazer com as telas de mensagens. A partir da tela de mensagens, ele consegue voltar para o botão do usuário, mas ele também consegue voltar para a tela principal. Então a gente vai lá e linka da mesma forma que a gente fez com o anterior.

[03:05] É uma possibilidade que é justamente voltar para a tela principal, ele pode fazer isso só com movimentos de swap. E o botão de mensagens, ele acessa todas as mensagens e aí se você clicar numa mensagem ele vai para a tela de mensagens de um contato, pode ser uma mensagem do bezi, mas de qualquer forma vai ser exibida da mesma maneira.

[03:31] Então ele vai na tela de mensagens de um contato e aqui a gente digita o nome da interação que é touch, a partir do botão mensagens, ok.

[03:51] Aqui a gente construiu mais uma etapa e o que falta para o nosso aplicativo ter todas as etapas que precisa para ter uma experiência do usuário boa? Aqui acho que só falta mais uma questão na tela principal a gente adicionou as funcionalidades de cada botão e descreveu o caminho que cada botão pode percorrer. Mas a gente não criou algumas funcionalidades aqui da tela principal que seria marcar questões na sua própria localidade.

[04:24] Então como que a gente faz isso? Posso copiar aqui a tela principal, seguro o option e duplico o ícone, o ícone não, a forma, e aqui eu vou dar o nome de marcar, ponto de interesse, vai ser um pop-up então ele é um hexágono.

[04:46] Mudei aqui para hexágono, vou mudar o modo de seleção também, marcar ponto de interesse. Não precisa ser tudo bold não, a gente utiliza bold pra marcar umas palavras mais importantes aí no nosso AppMap, marcar ponto de interesse.

[05:06] Outra coisa que o usuário pode fazer uma tela principal, de repente, é adicionar o usuário. Adicionar o usuário, adicionar usuário com contato. Ok. A gente adicionou duas funcionalidades interessantes aqui que são importantes para quem utiliza um aplicativo de GPS ainda mais que tem esse caráter de rede, de conectividade, das pessoas interagirem, então a gente pode criar o fluxograma aqui, criar o conector que representa as possibilidades aqui da tela principal.

[05:55] Então é touch aqui também é touch, ok. Essas funcionalidades estão na tela principal sem a rota traçada, se a rota estiver traçada essas funcionalidades também devem existir, então eu vou copiar mesmo esses carinhas. Command + C, eu venho aqui na tela principal e dou Command + V, um, dois, selecionou, dou um Command + V aqui.

[06:30] Só que na tela principal a gente tem ainda mais uma funcionalidade, porque você vai estar lá pedalando e aí de repente você vai passar por um ponto de interesse e aquilo lá é verdade? Você confirma e aquele ponto de interesse vai ser registrado como verdade e conforme os usuários vão passando aqui lá fica marcado por mais tempo, se aquilo lá for mentira de algum usuário, você pode ir lá e dizer que aquilo não existe.

[07:02] Então seria um report, reportar informação sobre o local de interesse. Que nome a gente dá pra isso? De repente, pode ser: informar desistência do ponto de interesse. Isso é algo simples que acontece com só um clique ali aparece conforme você vai passando no mapa, ok?

[07:33] Aqui a gente tem as informações do ponto de interesse, essas setinhas devem subir e voltar Já que a gente tem a opção de ir e voltar nesse caso. Então a gente marca aqui e aqui. Não pode informar se tem, se existe mesmo o local sem ter a rota traçada?

[08:02] Eu acho que não é tão interessante porque só a verdade se você estiver passando por ali mesmo, então, vamos supor que ali existe uma bicicletaria. E aí então você realmente acha que ali existe você não está ali perto, você não sabe, se você está passando por ali, você tem a opção de marcar porque você está vendo se ali existe. De repente, a bicicletaria fechou e aí não existe mais, você vai ajudar com essa informação e aí vai ser verdadeira porque você acabou de passar por lá.

[08:36] Aqui as setinhas não estão com a opção de ir e voltar, então a gente corrige esse problema e vou tirar um pouquinho do zoom para a gente visualizar como ficou nosso AppMap.

[08:49] Olá lá, a gente já tem bem mais funções do que a gente tinha antes, mais etapas, mais funcionalidades e essa opção telas e painéis dinâmicos, pop-ups, diversas coisas que a gente vai ter que criar e ainda estabelecer algumas condições, já que a gente está vendo um curso um pouco mais avançado. Então a gente quer interações mais realistas que dão respostas mais verdadeiras para que o teste usabilidade seja ainda mais fiel.