

01

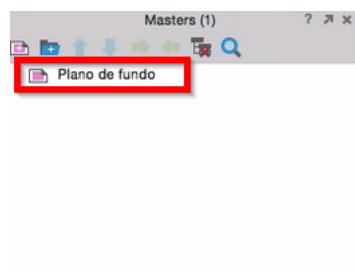
Continuando protótipo

Transcrição

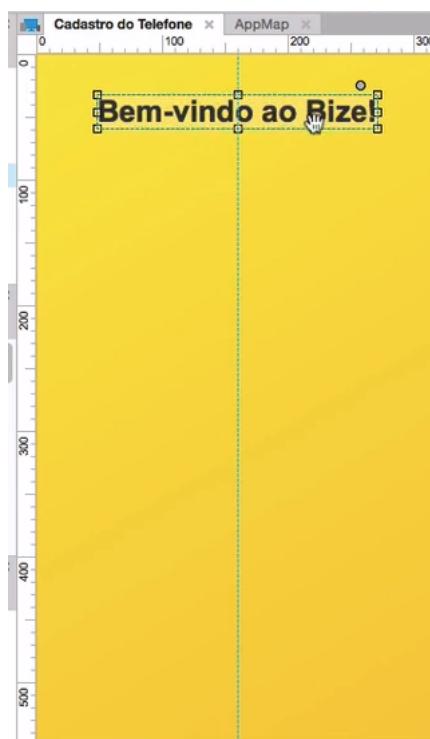
Iremos produzir a primeira tela de inserção de dados, referente ao cadastro do número de telefone do usuário. Já construímos todo o percurso que um novo usuário na aplicação deve percorrer até chegar aos termos de uso.

Dado que o usuário tenha aceitado os termos de uso, ele será direcionado para a tela de cadastro do número de telefone. No entanto, devemos criar uma forma de fazer com o que o novo usuário sinta que já faz parte do programa, trazendo um aspecto de boas-vindas.

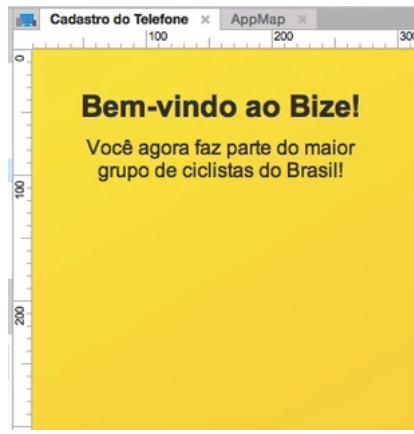
Na área de "Sitemap", clicaremos sobre a página `Cadastro do Telefone` para habilitarmos sua edição. Nas telas anteriores nós utilizamos o plano de fundo amarelo, então manteremos esse padrão. Na área "Masters", selecionaremos "Plano de Fundo" e o arrastaremos até a área de edição.



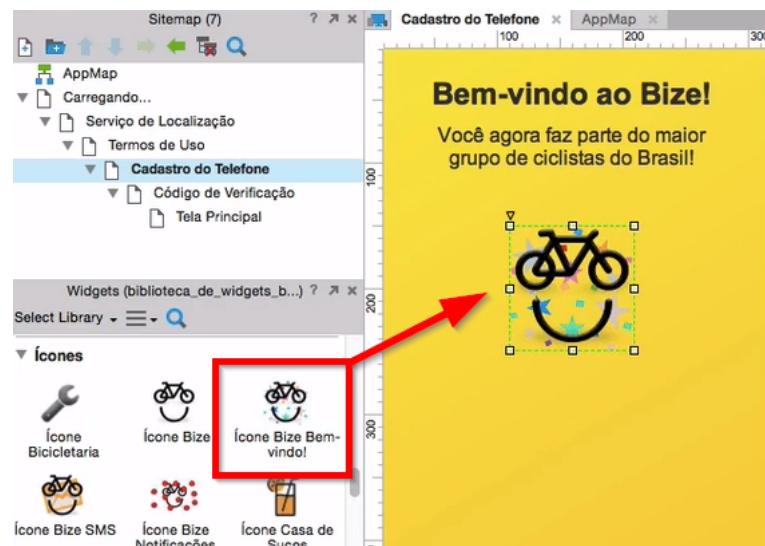
No painel de "Widgets" selecionaremos o título H1 para construir nossa saudação ao usuário: escreveremos o texto "Bem-vindo ao Bize!", com fonte de tamanho 24, e alinhamento central, com o auxílio das linhas inteligentes.



Em "Widgets", selecionaremos a opção "label", e a posicionaremos logo abaixo da saudação. O label se comporta mais ou menos como um subtítulo. Neste caso, escreveremos "Você agora faz parte do maior grupo de ciclistas do Brasil!", em fonte de tamanho 16. Usaremos o atalho "Shift + Enter" para quebrar adequadamente o texto.



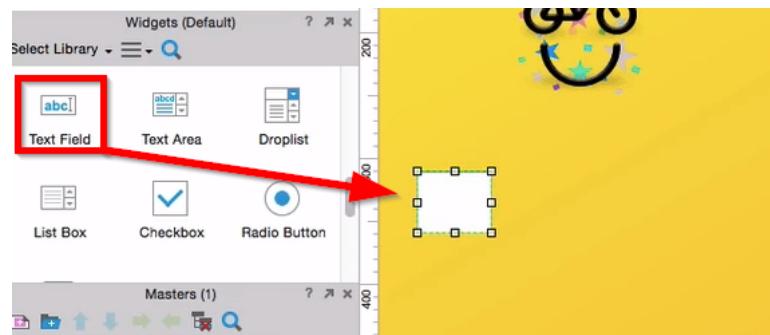
Colocaremos algum item que represente a inserção do usuário nessa nova comunidade. Em "Widgets", acessaremos a biblioteca padronizada e escolheremos o "ícone de bem-vindo", que posicionaremos na tela.



Inseriremos ainda o botão com a mensagem "Próximo" na parte inferior da tela. Esse botão conduzirá o usuário para a próxima etapa de cadastramento.



Precisamos inserir uma área para o usuário preencher com seu número de telefone, e poderíamos utilizar um retângulo simples na biblioteca default para representar esse campo, no entanto isso diminuiria a fidedignidade do protótipo. Para gerar melhor experiência de teste, ainda na biblioteca default, escolheremos a opção "Text Field" e a arrastaremos para a área de edição.

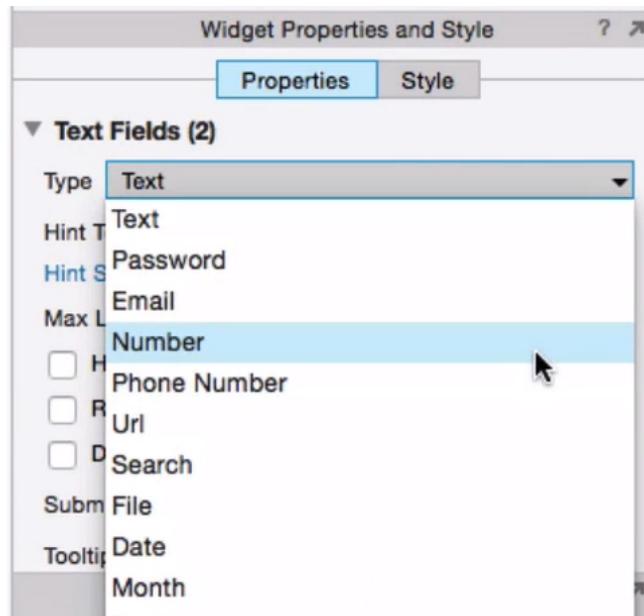


Nossa intenção é criar duas caixas de preenchimento com tamanhos diferentes - uma menor para o DDD do usuário e outra maior, a ser preenchida com o número de telefone propriamente dito. Duplicaremos a primeira forma de *text field* que construímos e modificaremos suas dimensões.

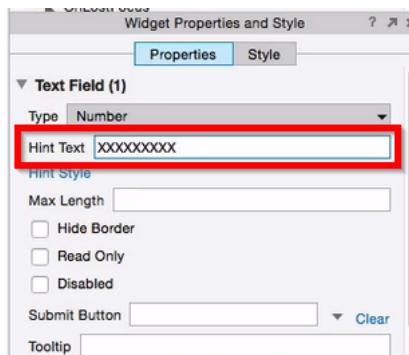


Podemos editar as propriedades dos campos de preenchimento no painel "Widgets Properties and Style", ao lado esquerdo da tela. Quando os dois campos estão selecionados, podemos editá-los simultaneamente. O número dos elementos selecionados é exibido no painel, no caso, temos dois elementos: "Text Fields(2)".

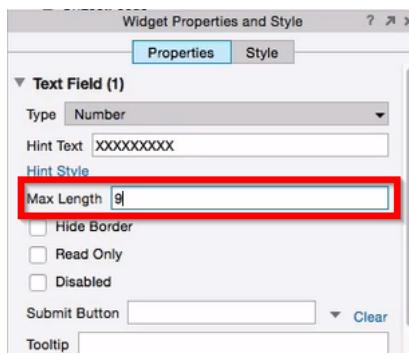
Podemos definir os tipos de campos de texto na opção "Type". Selecionearemos "Number", afinal criamos estes campos para o número de telefone do usuários. Não colocaremos a opção mais precisa de "Phone Number", pois isso pode gerar complicações no browser, já que não inserimos um box de identificação de país, e sim apenas DDD, pois nossa aplicação possui alcance exclusivamente nacional.



Temos a opção "Hint Text", ou seja, o *placeholder*, uma orientação ao usuário sobre o que ele deve escrever neste campo. Para o primeiro campo de DDD, inseriremos "XX", e para o campo do número de telefone, "XXXXXXXXX", indicando os números que compõem um número de telefone.



Estamos indicando ao usuário que cada um dos campos precisa de, respectivamente, dois e nove caracteres. No entanto, ele pode escrever um número infinito de números, o que não é interessante. Podemos limitar esta quantidade permitida na opção "Max Length". Para o primeiro campo, limitaremos o uso para 2 caracteres, e no segundo, 9 caracteres.

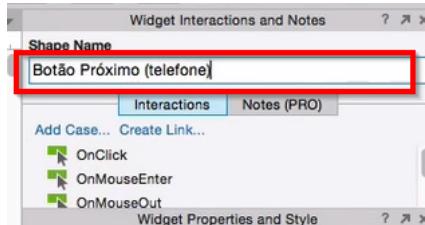


Neste caso, tivemos de fazer edições diferenciadas para cada campo, afinal cada um possui um limite específico de caracteres. No entanto, existem opções que são comuns e podem ser configuradas simultaneamente nos dois campos. Por exemplo, a opção "Hide Border" retira a borda do campo de preenchimento, gerando maior harmonia com a identidade visual do projeto.

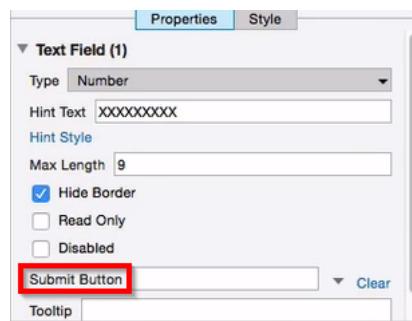
Também podemos definir para onde o usuário será direcionado ao terminar de preencher o campo de telefone. No caso, seria interessante para a nossa aplicação que ele fosse alocado até o botão de "Próximo", que submeterá as

informações requisitadas.

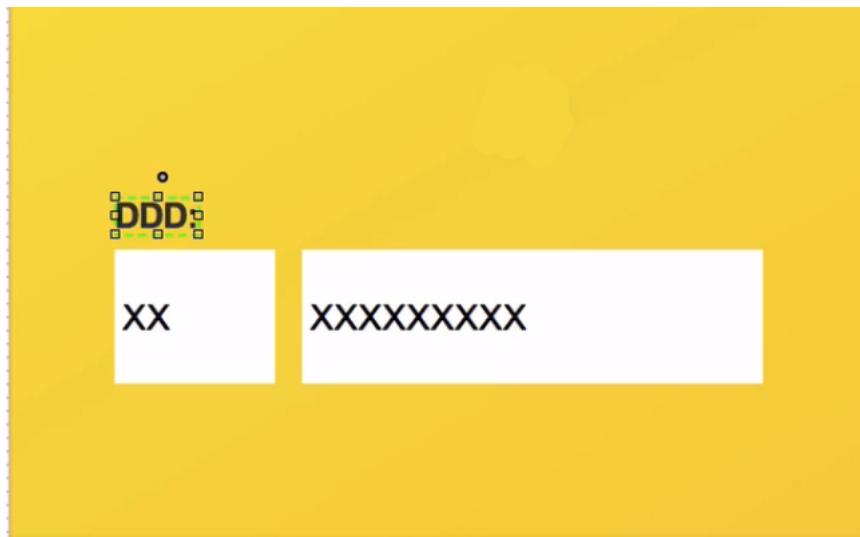
Sendo assim, selecionaremos o botão "Próximo" na tela, e na área "Widget Interactions and Notes", o nomearemos como "Botão Próximo (telefone)"



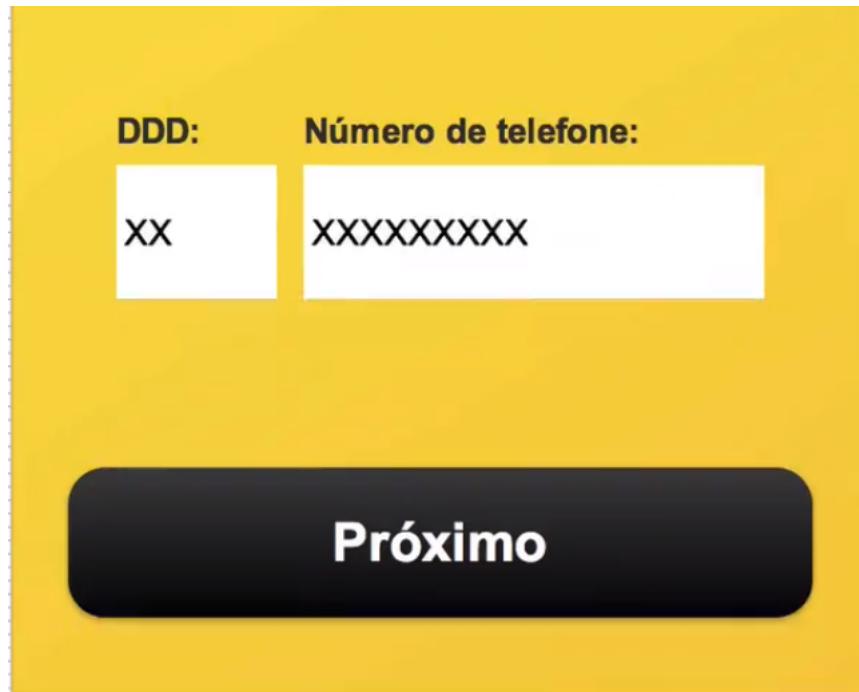
Com o botão nomeado, selecionaremos novamente os dois campos e a opção "Submit Button > Botão Próximo (telefone) (Shape)".



Iremos criar algumas legendas para nossos campos: na área de "Widgets", selecionaremos a ferramenta de label, que posicionaremos logo acima do campo menor, e escreveremos "DDD". Configuraremos esse texto para que fique em negrito.



Duplicaremos esse texto e o alocaremos logo acima do campo maior, correspondente ao número de telefone. Escreveremos "Número de telefone", também em negrito.



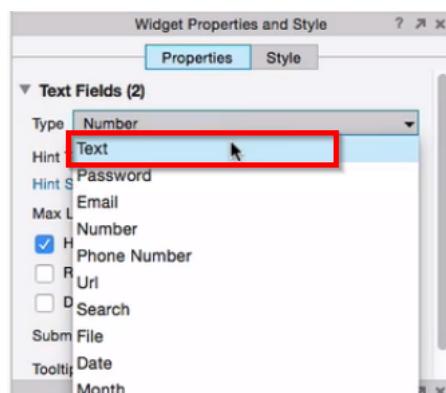
Digitaremos ainda um pequeno texto informativo para que o usuário não fique perdido nesta etapa de cadastramento.

Utilizando a ferramenta "Paragraph" da biblioteca padrão de Widgets, criaremos uma caixa de texto abaixo dos campos, com "Informe o número do seu aparelho para criar uma conta segura e encontrar outros ciclistas". O tamanho da fonte para esse texto será 16, e o alinhamento será centralizado.



Terminadas as configurações, iremos adicionar o botão de "Preview". No entanto, há um problema no preenchimento de campos: uma barra que aumenta e diminui a numeração e não nos permite uma digitação livre.

Para resolvermos esta questão, iremos configurar o tipo de campo para "Text" em vez de "Number".



Com isso, conseguimos preencher livremente os campos, mas mantemos a restrição máxima de caracteres. Temos mais uma tela criada!