



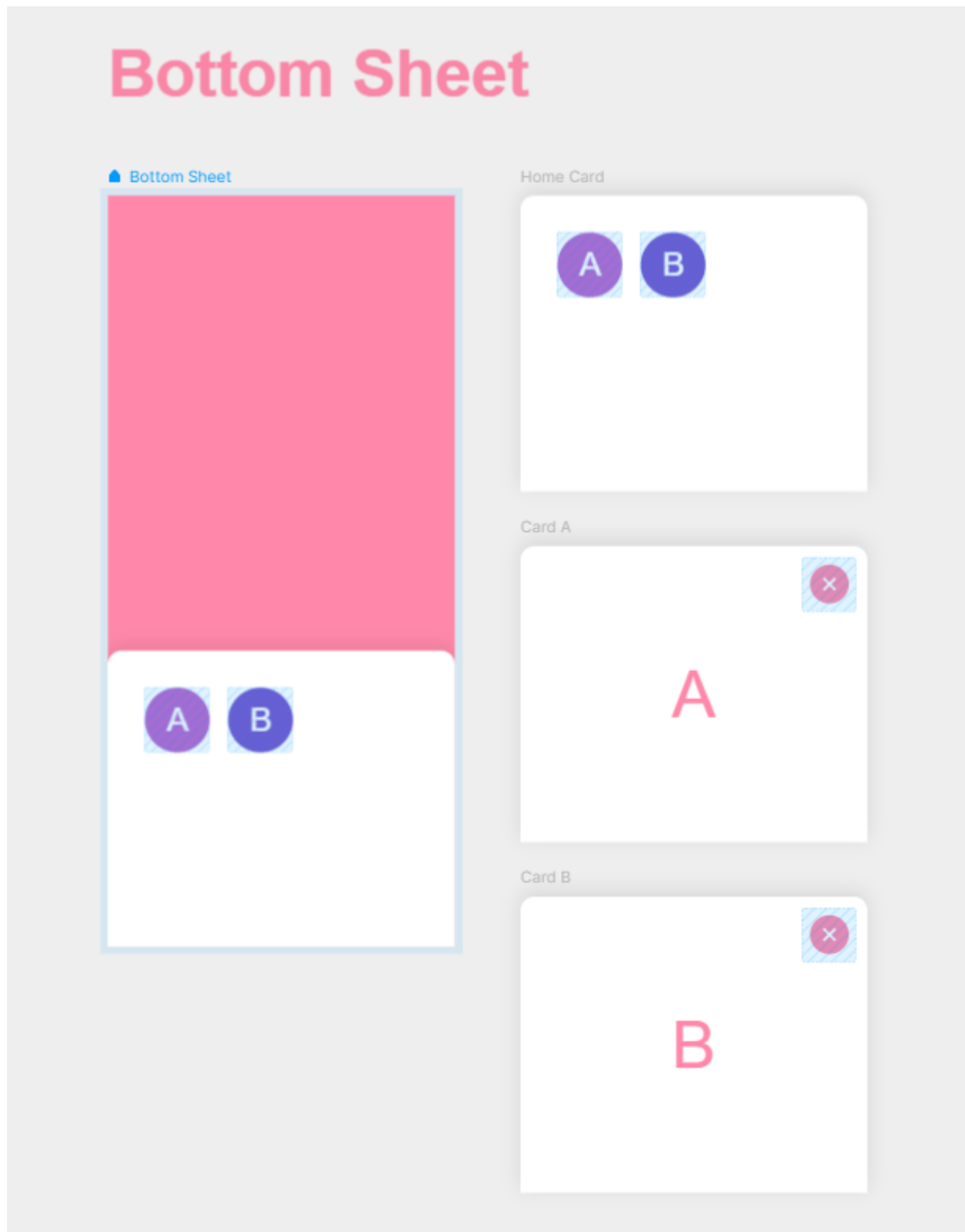
Para saber mais: Pacote Switch

Mais sobre o pacote Switch

No último vídeo abordamos o pacote do Switch. Ele é muito versátil e bastante útil para ser utilizado dentro da ferramenta do Framer. Nesse pacote é possível ver alguns exemplos já produzidos para entender como ele funciona. É possível visualizar [neste link \(https://framer.com/projects/new?duplicate=3bx2ztPRfzFiMJ8hWdmw\)](https://framer.com/projects/new?duplicate=3bx2ztPRfzFiMJ8hWdmw).

Note que há diversas opções que o pacote demonstra de utilização. Esse texto tem como objetivo pontuar alguns dos exemplos e falar um pouco sobre eles.

1 - Bottom Sheet



Esse exemplo foi criado da seguinte maneira: há um switch principal que contém todos os três estados (Home Card, Card A, Card B). O Switch tem uma transição de *swap* entre os estados, conforme a imagem abaixo:

Switch

Overflow

Name


Initial State

Interactive

Transition

Os elementos de *SwitchToStateAction* estão localizados no estado inicial. E cada um dos *SwitchToStateAction* levam para um estado específico. É possível utilizar a propriedade *Specific State Index* para levar para um estado que você deseja.

Home Card



Card A

SwitchToStateAction Switch

Appearan... ☐ Choose...

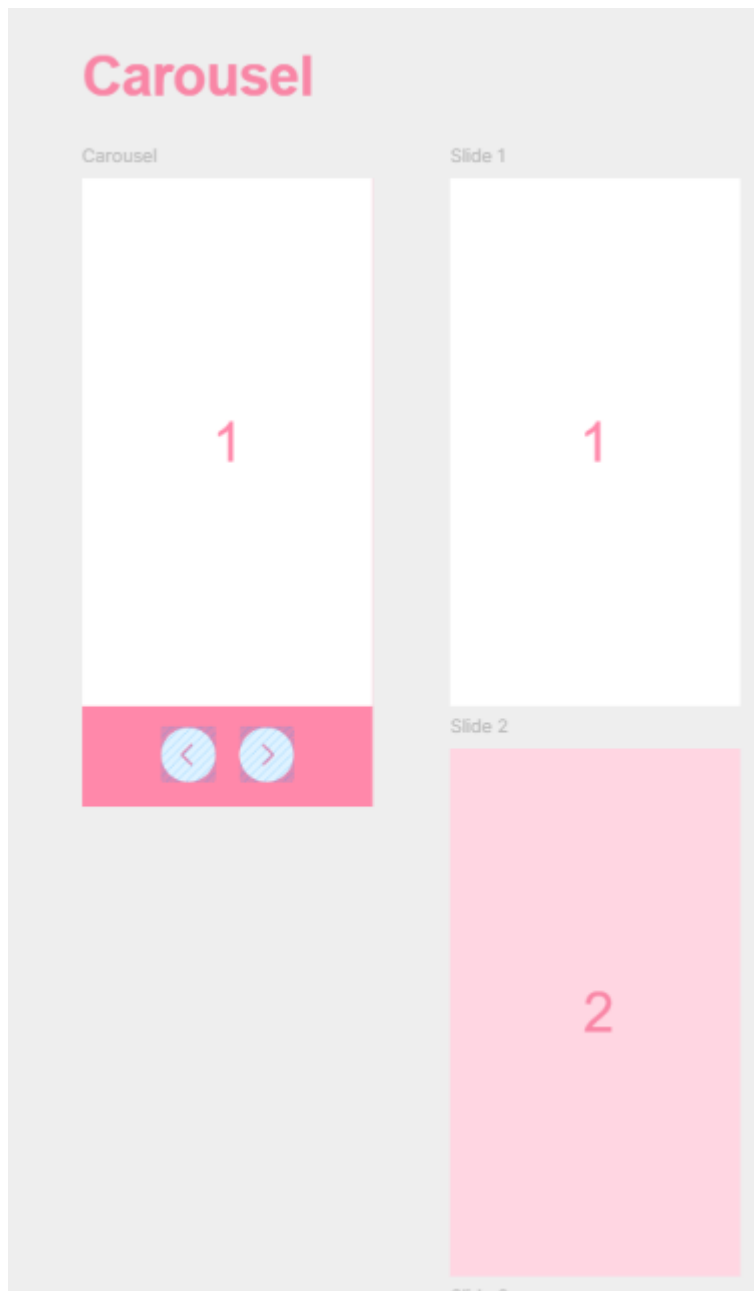
Switch

After Delay

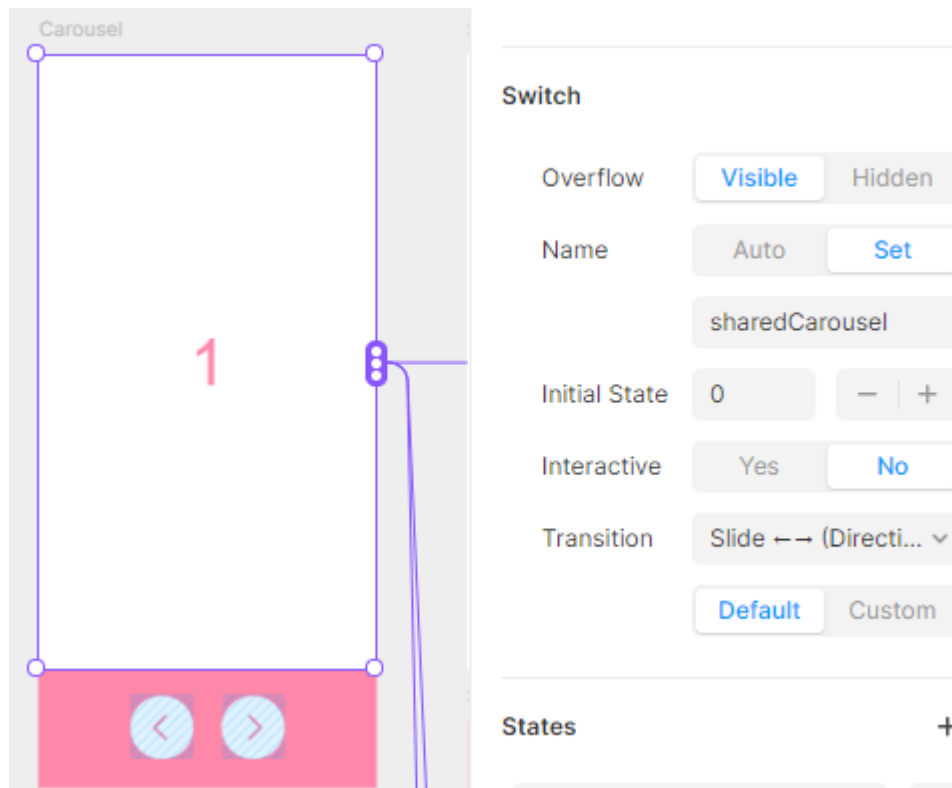
On Tap

↴ State

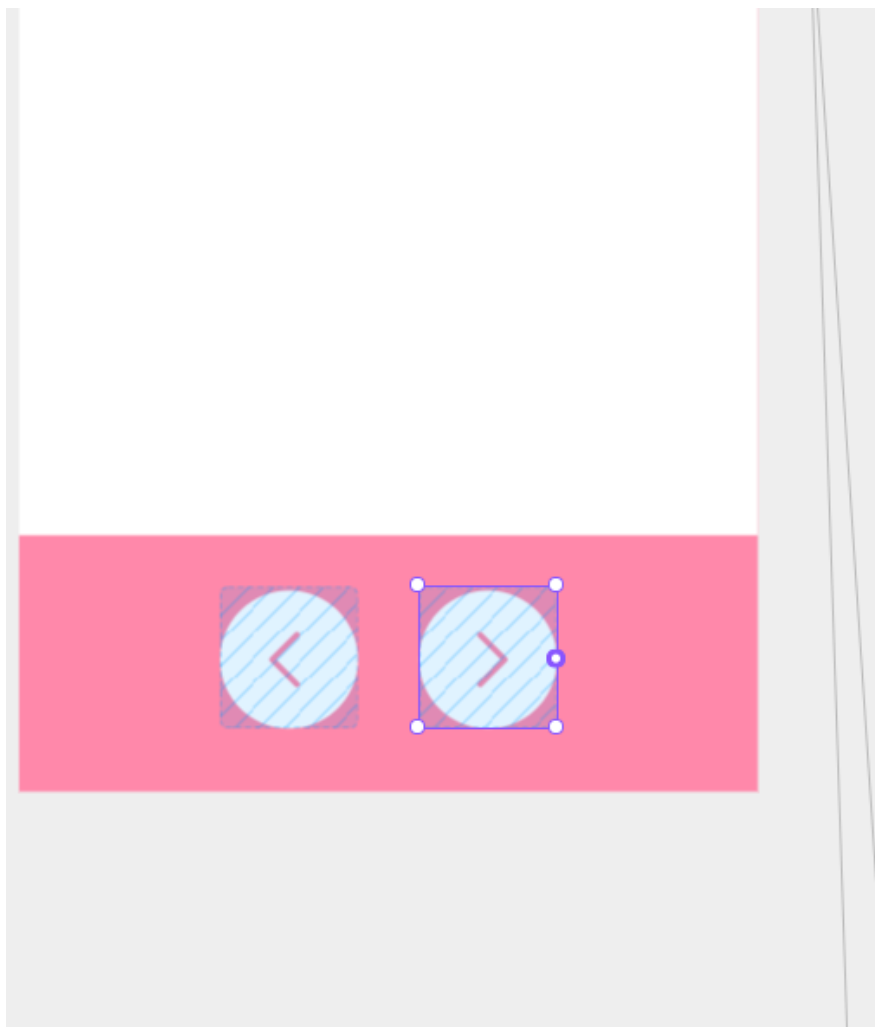
2 - Carousel



Esse exemplo é bem interessante de ser observado. Nota-se que o elemento de *SwitchToStateAction* não está inserido dentro de um estado específico, nem mesmo dentro do elemento de *Switch*. Para que o pacote funcione dessa maneira é necessário criar um nome específico para esse *Switch*. Repare que ele está com o nome de *sharedCarousel*.



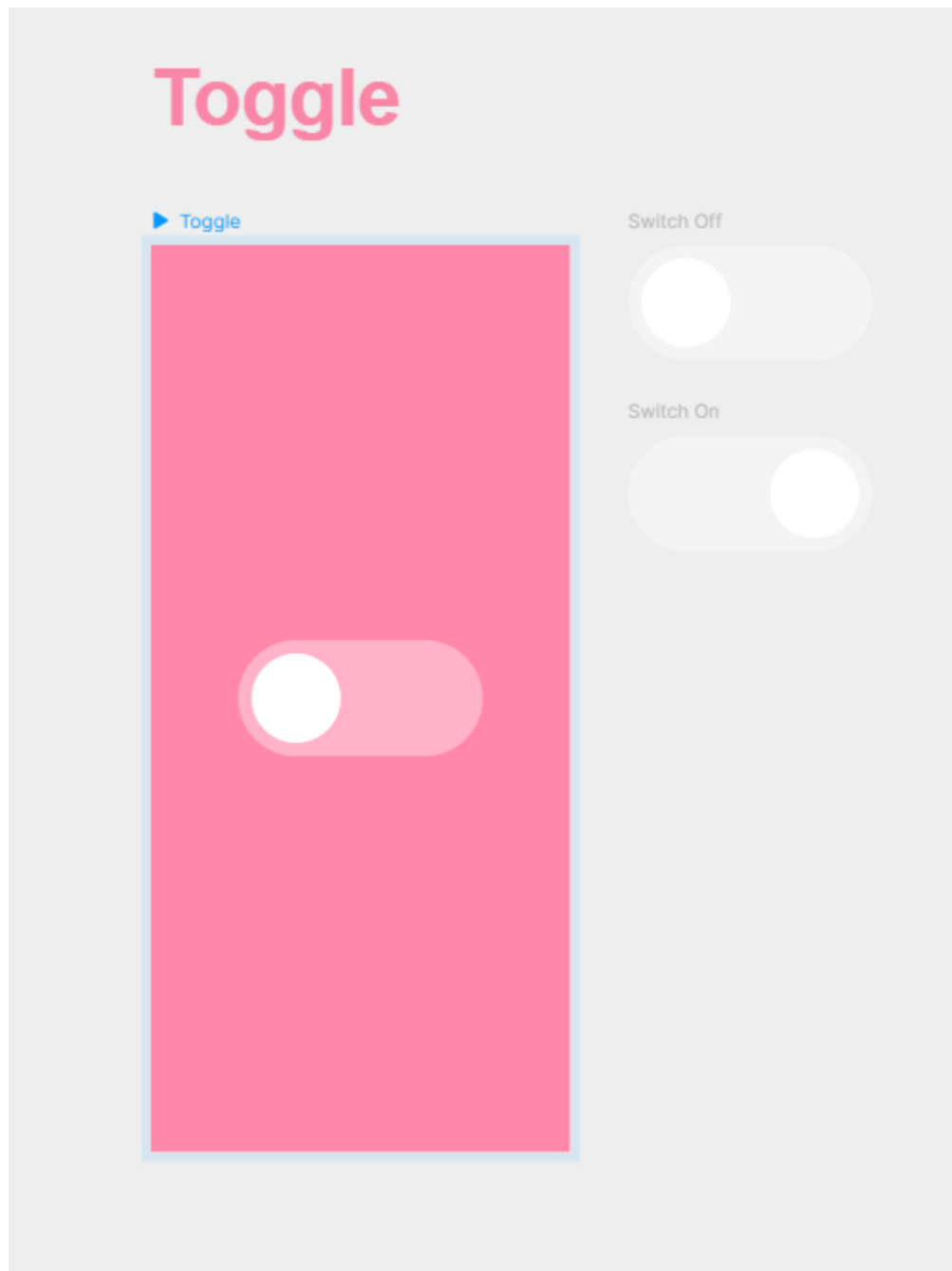
É possível reparar que o elemento de *SwitchToStateAction* também tem um nome. Isso faz com que, mesmo que esse elemento esteja fora de algum estado, compartilhe as informações do seu elemento *mãe*, que é o *Switch*, renomeado com o mesmo nome (sharedCarousel).

**SwitchToStateAction**

Switch

Appearan...	<input type="checkbox"/> Choose...	▼
Switch	Named	▼
	sharedCarousel	
After Delay	Not Set	▼
On Tap	Next State	▼
Tap Start	Not Set	▼
Tap Cancel	Not Set	▼
Hover St...	Not Set	▼
Hover End	Not Set	▼
Drag Start	Not Set	▼
Drag End	Not Set	▼
Double Tap	Not Set	▼
Long Press	Not Set	▼
Key Down	Next State	▼

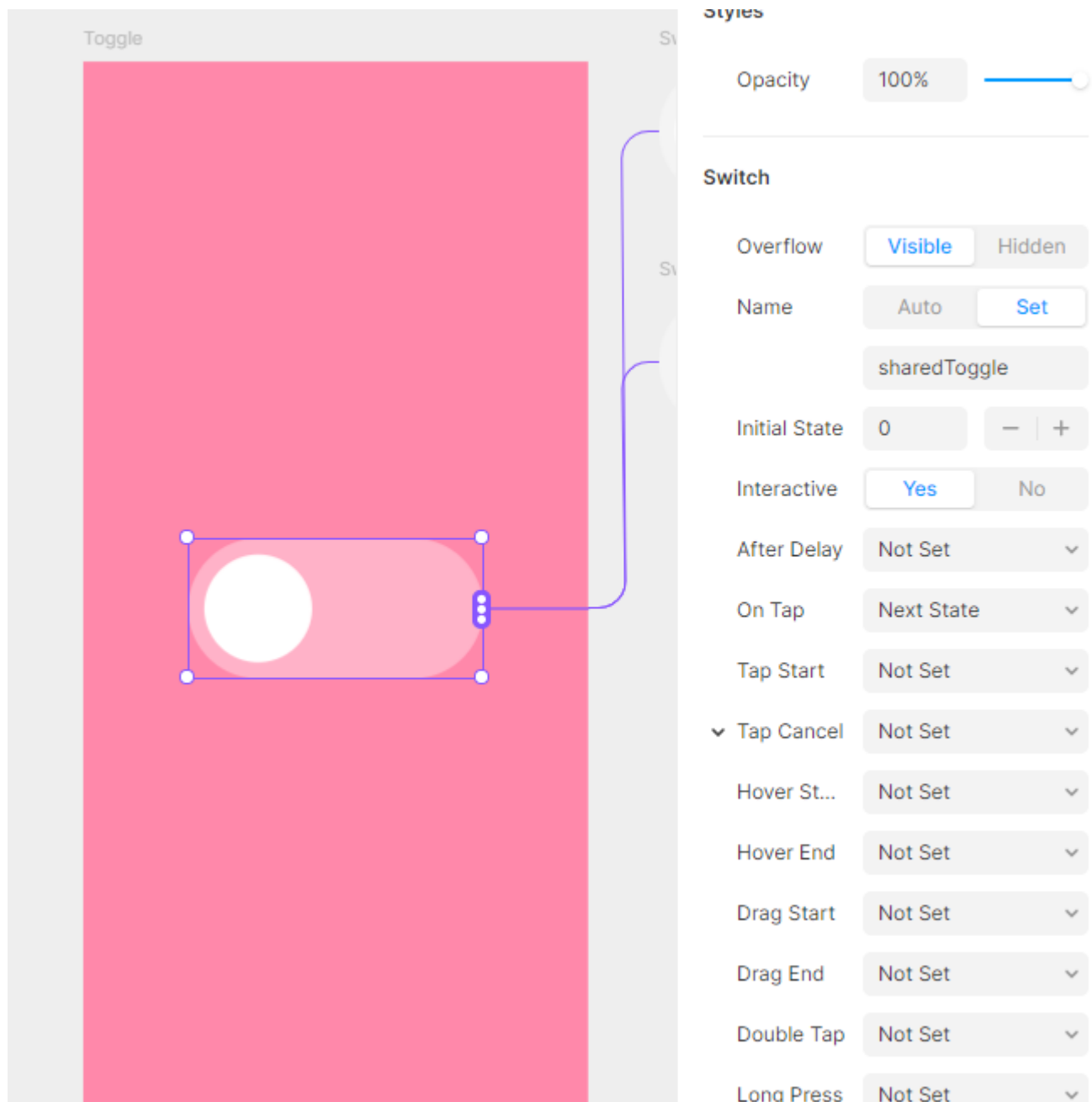
3 - Toggle



Essa opção se assemelha com as demais já mostradas nesse texto, com uma mudança interessante de ser observada: nesse modelo não existe nenhum item de *SwitchToStateAction*. Isso ocorre porque, se o usuário clicar em qualquer lugar do elemento *Switch*, ele mudará de estado, fazendo com que não seja necessário o *SwitchToStateAction*.

Para criar dessa maneira é necessário que o elemento principal do *Switch* esteja com a opção de **Interactive** marcada. Quando essa opção é habilitada, abrem-se

diversas propriedades desse componente e é possível criar interações a partir de gatilhos no próprio Switch.

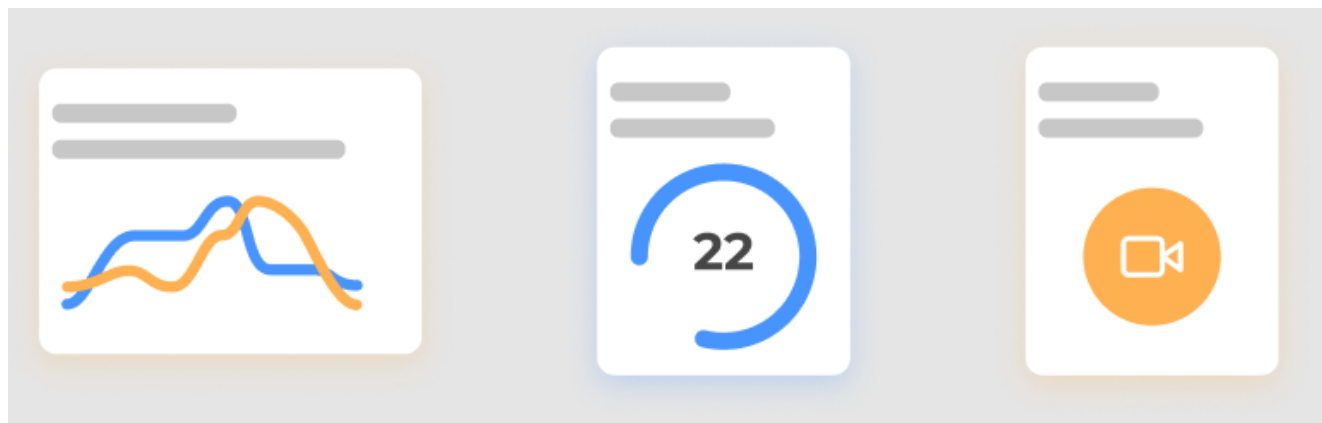


*A propriedade de **On Tap** está marcada, isso significa que com qualquer clique dentro do elemento principal do Switch, ele reagirá.*

Fica um desafio para você entender mais sobre o Switch. Nas telas base note que há uma tela com o nome de **Onboarding**:



Ela possui uma imagem estática e alguns gráficos escondidos para além da área do artboard.



O desafio consiste em criar essa área do Onboarding mudando os gráficos de posição, conforme o usuário for clicando no botão **Próximo**, usando o pacote do Switch.