

 03

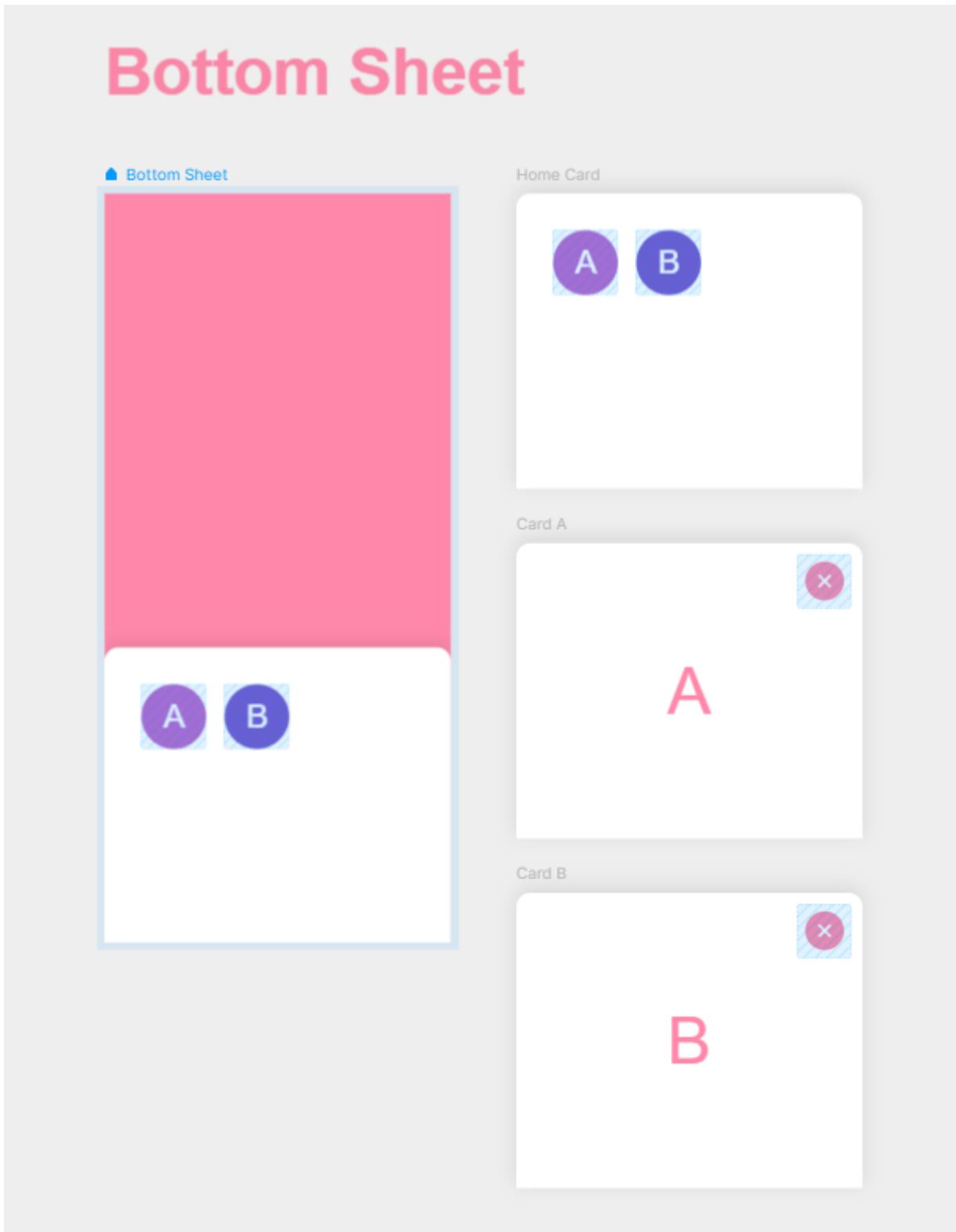
Para saber mais: Pacote Switch

Mais sobre o pacote Switch

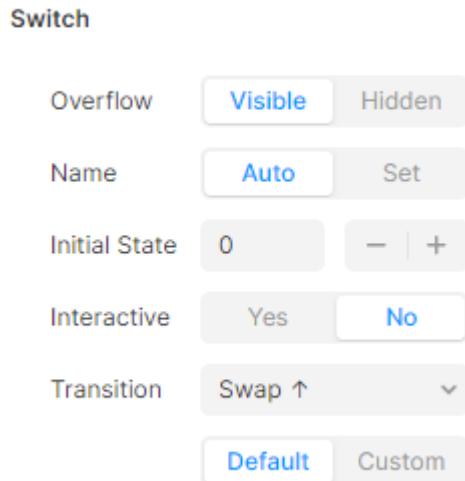
No último vídeo abordamos o pacote do Switch. Ele é muito versátil e bastante útil para ser utilizado dentro da ferramenta do Framer. Nesse pacote é possível ver alguns exemplos já produzidos para entender como ele funciona. É possível visualizar [neste link \(https://framer.com/projects/new?duplicate=3bx2ztPRfzFiMJ8hWdmw\)](https://framer.com/projects/new?dupli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

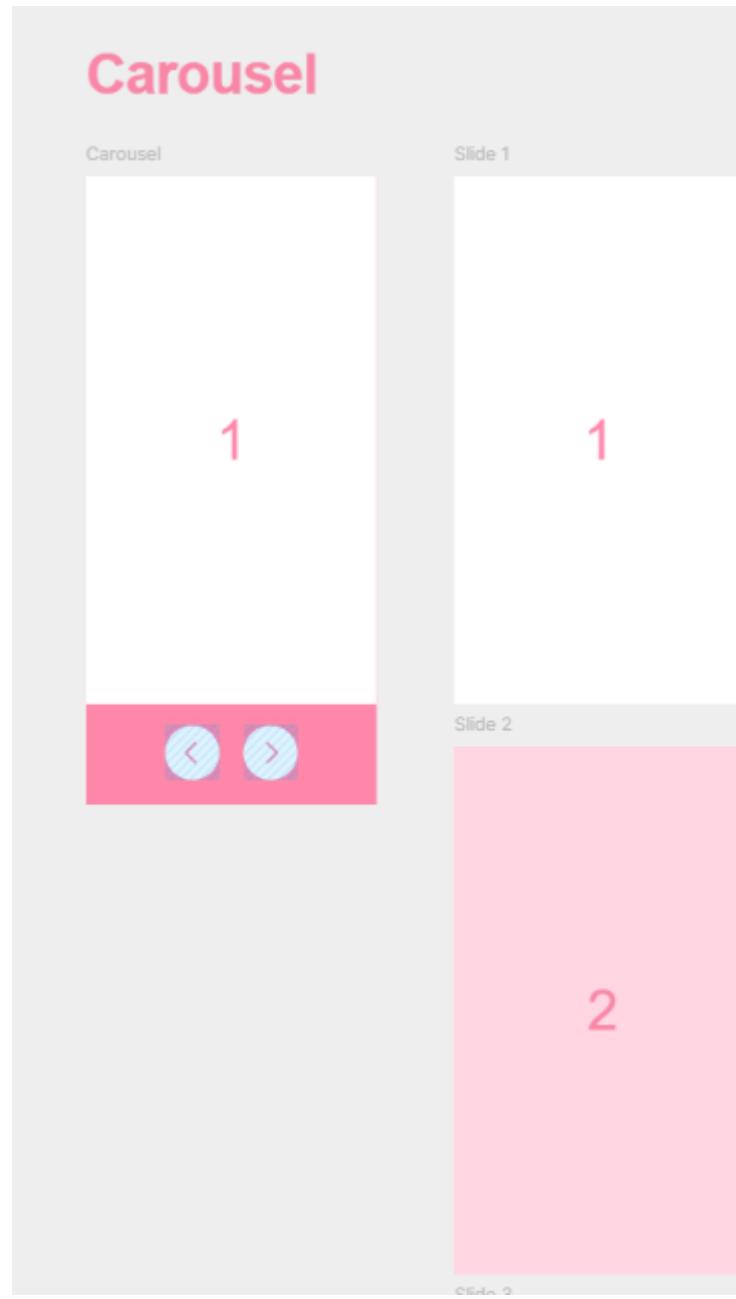


Os elementos de *SwitchToStateAction* estão localizados no estado inicial. E cada um dos *SwitchToStateAction* levam para um estado específico. É possível utilizar a propriedade *Specific State Index* para levar para um estado que você deseja.

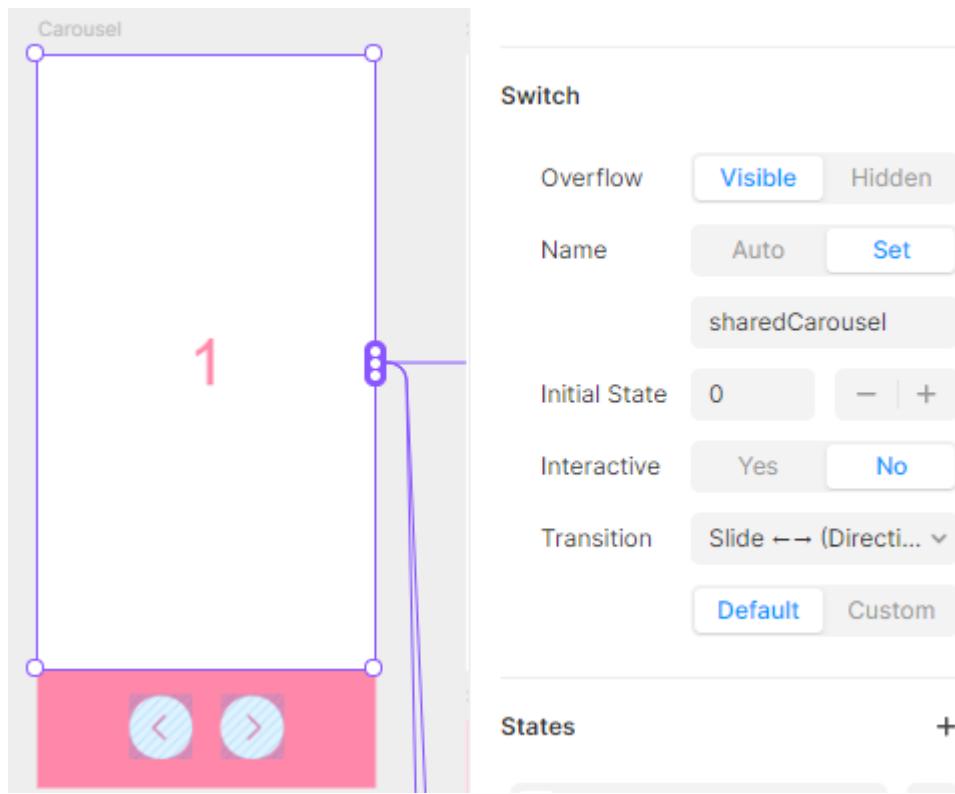
The screenshot shows a 'Home Card' containing two items labeled 'A' and 'B'. To the right, the 'SwitchToStateAction' settings for item 'B' are displayed:

- Appearance: Choose...
- Switch: Closest
- After Delay: Not Set
- On Tap: Specific State In...
- ↳ State: 2

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*.

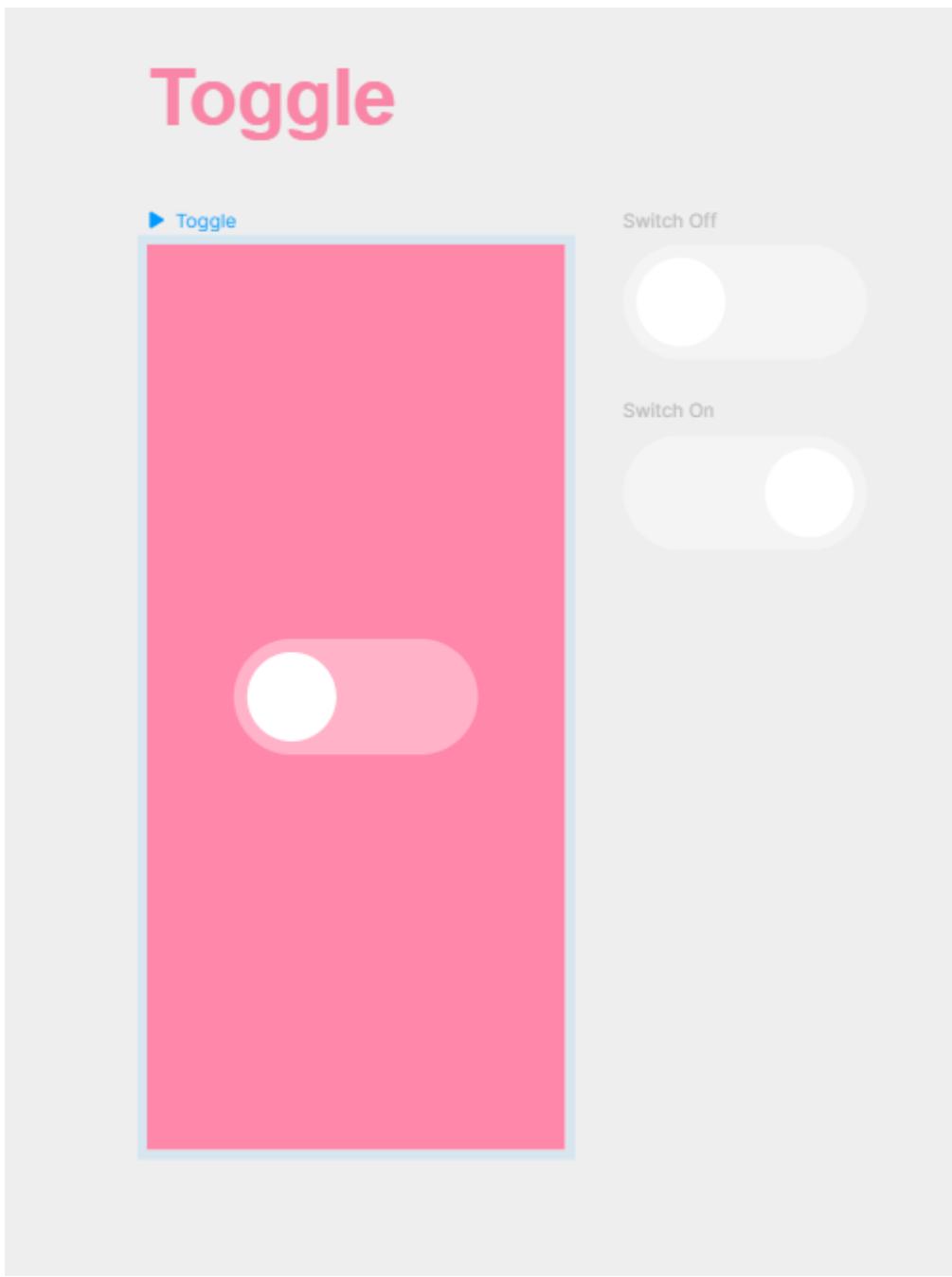


É possível reparar que o elemento de *SwitchToStateAction* também tem um nome. Isso faz com que, mesmo que esse elemento esteja fora de algum estado, compartilhe as informações do seu elemento *mãe*, que é o *Switch*, renomeado com o mesmo nome (*sharedCarousel*).

The screenshot shows a Framer interface. On the left, there is a pink rectangular component containing two circular arrows: a red left arrow on the left and a red right arrow on the right. Both arrows have blue diagonal hatching. To the right of this component is a sidebar titled "SwitchToStateAction" which lists various interaction actions:

Action	Value
Appearan...	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

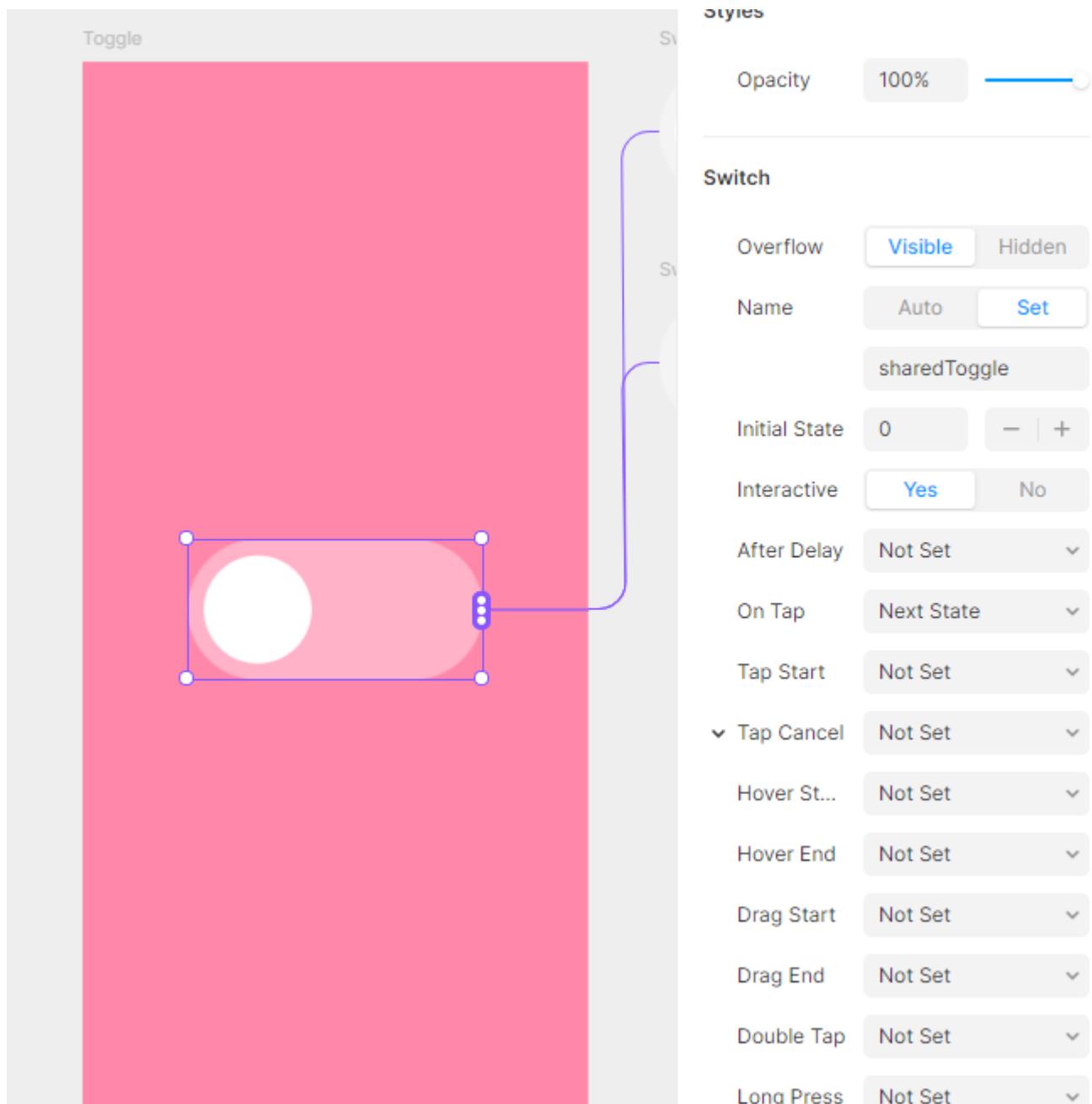
3 - Toggle



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.

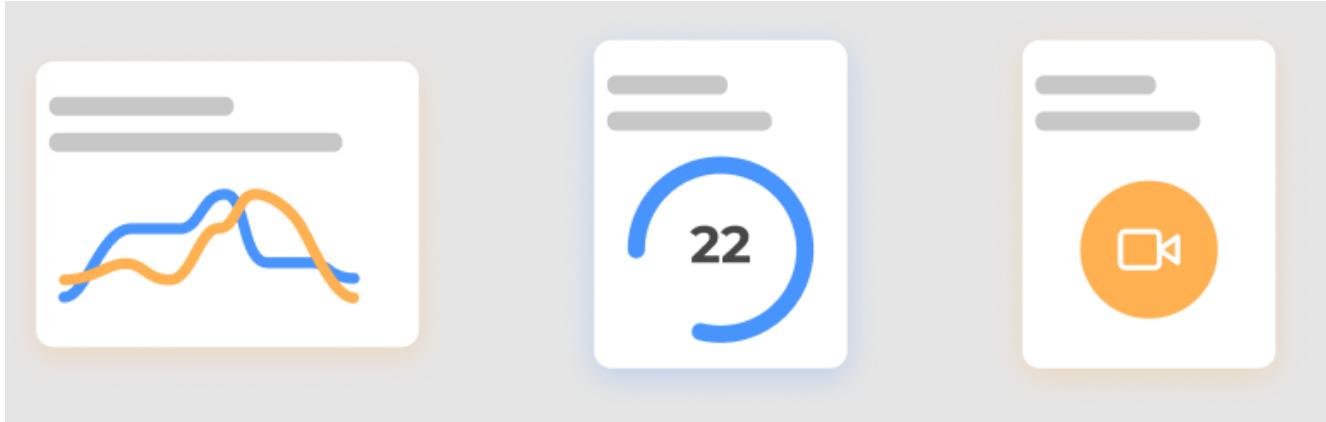


A propriedade de **On Tap** está marcada, isso significa que com qualquer clique dentro do elemento principal do Switch, ele reagirá.

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.