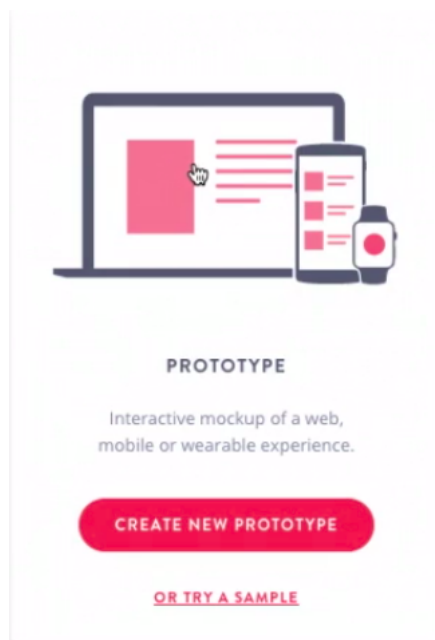


Desenho e Invision

Transcrição

Agora que tiramos as fotos dos desenhos do menu, colocaremos no [Invision](https://www.invisionapp.com/) (<https://www.invisionapp.com/>). Usaremos o *Invision* para não perdermos nada do projeto, e também para que o cliente possa utilizá-lo como se fosse um usuário.

Após efetuar o *login*, vamos criar um novo projeto. Desta vez, criaremos um protótipo, por isso escolheremos a opção **Create New Prototype**.



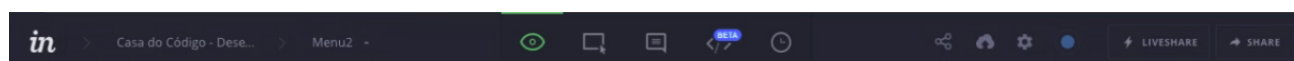
Na janela seguinte, escolheremos o tipo de protótipo que desejamos criar. Colocaremos o nome **Casa do Código - Desenhos**, e escolheremos a opção **Desktop (Web)**. Após, clicaremos em **Get Started**



Colocaremos o nome da imagem com o menu fechado de `menu1` e a do menu aberto `menu2`. Entrando no novo projeto, arrastaremos as imagens na tela de **Add some screens to get started**. Após o término do carregamento, abriremos as imagens.

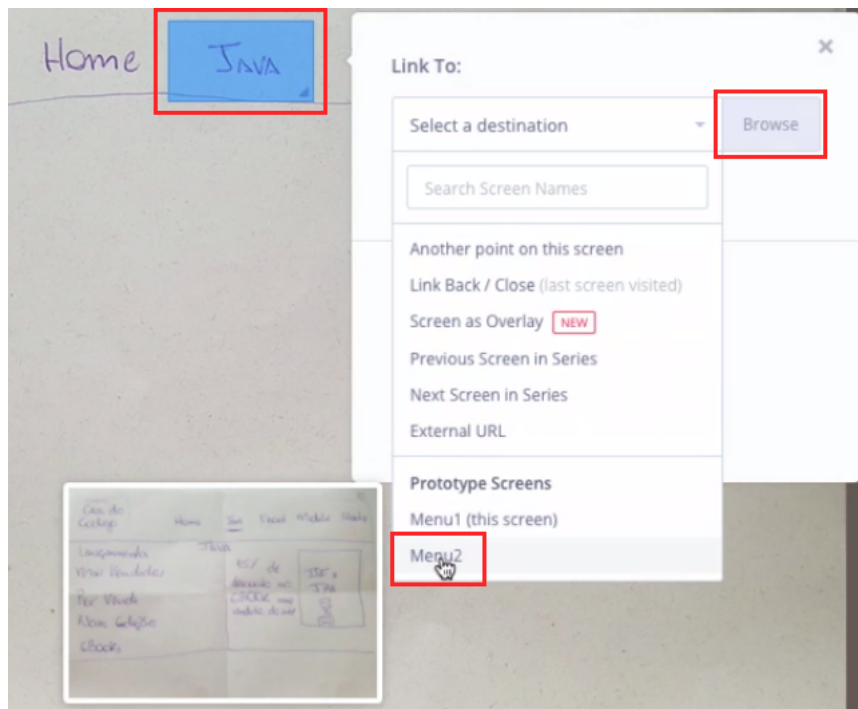
Como é a primeira vez que estamos abrindo as imagens, o *Invision* nos mostrará algumas dicas. Podemos abrir as imagens no modo *preview*, adicionar interações no protótipo, colocar comentário entre o time e o cliente, modo de *inspeção* e o histórico das versões anteriores, além de verificar qual membro da equipe fez alterações ou subiu arquivos.

Com a imagem aberta, podemos passar para a próxima foto clicando nas setas que ficam na lateral. Na barra inferior, temos a opção de voltar para o *Invision*, acessar o projeto, nome da imagem, compartilhar nas redes sociais, subir novas telas, configurações de imagem, colocar status e compartilhar através de um link.



A ferramenta possui atalhos para acessar algumas funcionalidades. Para acessar o "Preview Mode", usaremos o atalho com a tecla "P", "Build Mode" com a tecla "B", "Comment Mode" com a tecla "C", o "Inspect Mode" com a tecla "I" e o "History Mode" com a tecla "H". Usaremos o *Build Mode*, para criar o link do protótipo. Criaremos o link da categoria **Java**, já que temos a tela que representa o menu.

Com o *Build Mode* ativado, selecionaremos a área da imagem que representa a seção Java. Após selecionar, clicaremos em "Browse" no menu **Link to** que será aberto automaticamente, e selecionaremos a imagem "menu2", em seguida clicaremos em "Save".



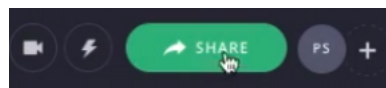
Faremos o mesmo com a seção **Home**, porém o link será para a imagem "menu1". Para ver se os links estão funcionando, podemos ir no *Preview Mode* e clicar na área da seção com o link configurado. Também é possível testar os links no modo *Build Mode*, basta segurar a tecla "Shift" e clicar no link.

Na tela "menu2", criaremos o link na seção **Home** direcionando para a imagem "menu1", e na seção Java, criaremos um link direcionando para a própria imagem "menu2".

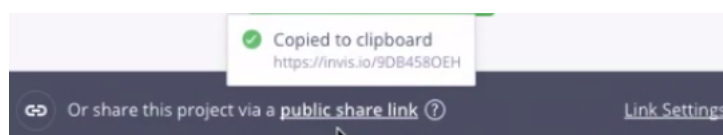
Agora que o protótipo possui interação, podemos compartilhar com o cliente. Na barra inferior, clicaremos no nome do nosso protótipo **Casa do Código - Desenho**.



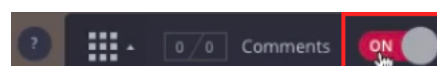
Voltamos para a tela inicial do protótipo. No canto superior direito, clicaremos no botão **Share**.



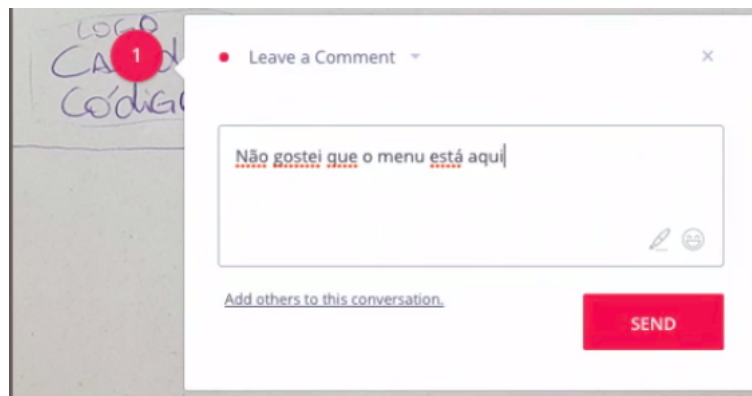
Na nova janela aberta, clicaremos em **public share link** para que o link do projeto seja copiado, basta enviarmos esse link para o cliente. Quando o cliente clicar no link será direcionado para a tela inicial do protótipo que é o "menu1".



No canto inferior direito, existem algumas opções para visualizar todas as telas e ver comentários. Clicando no botão de comentários "On / Off", podemos ativar e desativar a visualização e marcação de comentários.



Para fazer um comentário, basta ativar o botão de comentários e clicar no ponto da imagem que deseja comentar, uma caixa será aberta com um campo para escrever.



É possível responder em um comentário já existente, basta ativar o botão e clicar no comentário que deseja responder.

Agora sabemos como compartilhar com o cliente.