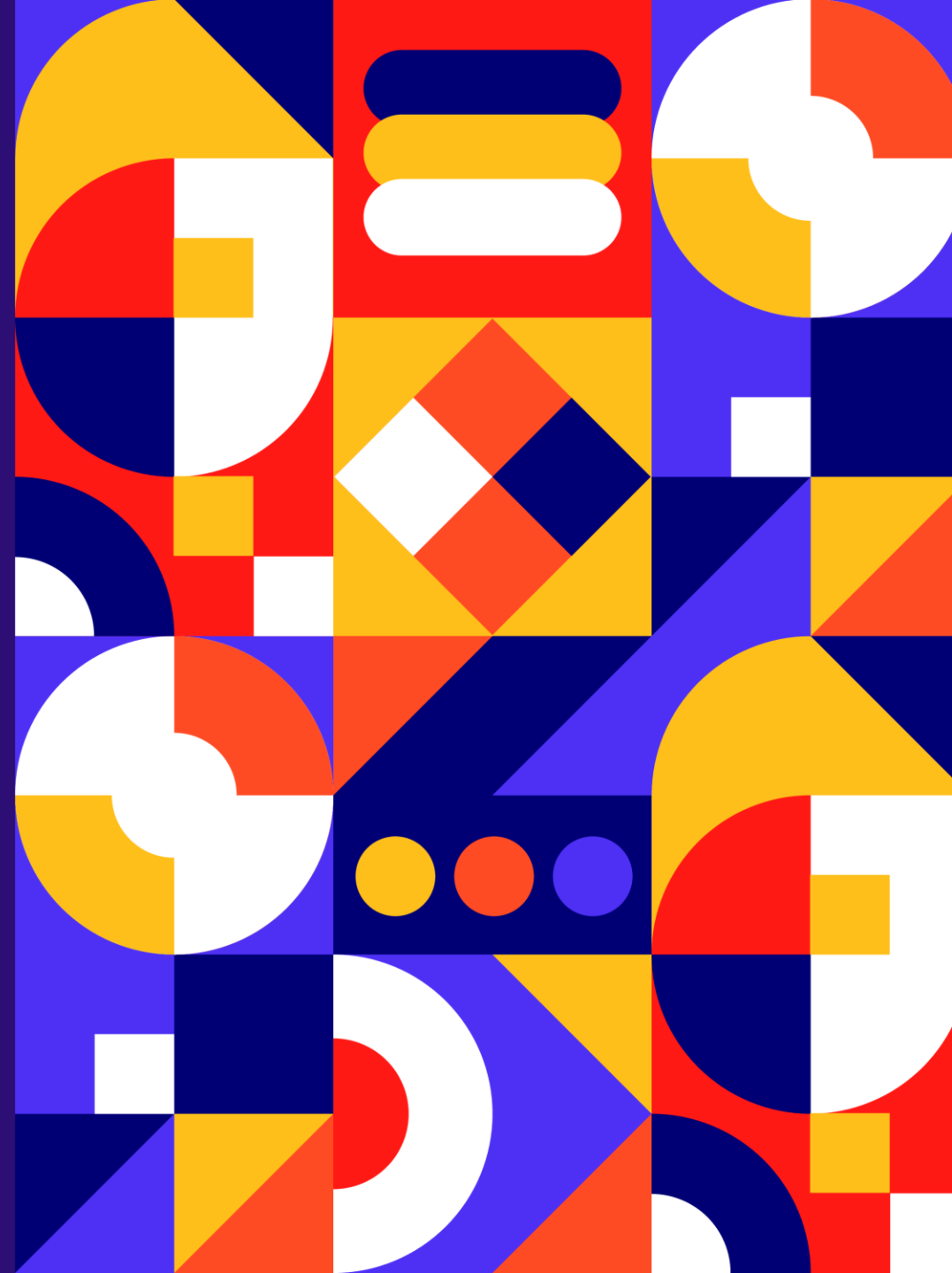


Exercício / Módulo 2

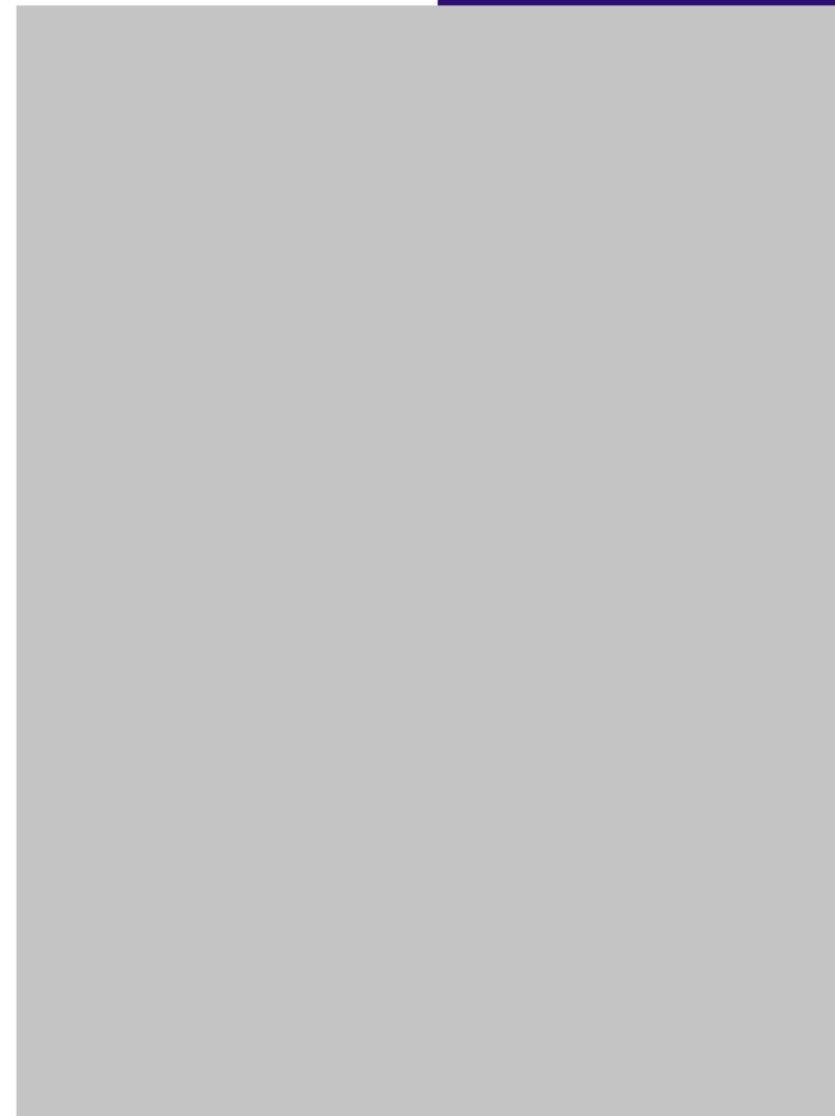
O editor: conhecendo as ferramentas

Marcelo Brasileiro



Neste módulo, aprendemos:

- O nosso projeto de curso (ou o seu projeto pessoal)
- Ferramentas do topo
- Painel da esquerda
- Painel da direita
- O canvas



A entrega deste exercício consiste em:

- Criar as interfaces dos nossos 3 principais objetos: ingrediente, receita e chef.
- As mínimas informações esperadas para esses elementos são estas exibidas ao lado. Pode ir além disso, eu inclusive dei algumas sugestões ao lado.
- Você pode utilizar outras imagens, cores, fontes, como preferir.



Você também pode explorar:

Chef

- Receitas já feitas

Receita

- "Amar" receitas
- Tipo de cozinha (asiática, contemporânea)

Ingrediente

- Informações nutricionais

A entrega deste exercício consiste em:

- Você **precisa** utilizar as melhores práticas pra construção do elemento conforme vimos nas aulas: utilizar o frame, constraints, fills, etc.
- Uma boa dica para esse exercício é "printar" as imagens ao lado e colar no seu arquivo do Figma. A partir disso, você pode tentar "copiar" o layout por cima da imagem.



Você também pode explorar:

Chef

- Receitas já feitas

Receita

- "Amar" receitas
- Tipo de cozinha (asiática, contemporânea)

Ingrediente

- Informações nutricionais

A entrega deste exercício consiste em:

- Se você optou pelo seu projeto próprio, procure identificar também 3 objetos do seu sistema e crie as representações deles. Lembre sempre de utilizar as melhores práticas aprendidas em aula.



**BOM
EXERCÍCIO!**

