

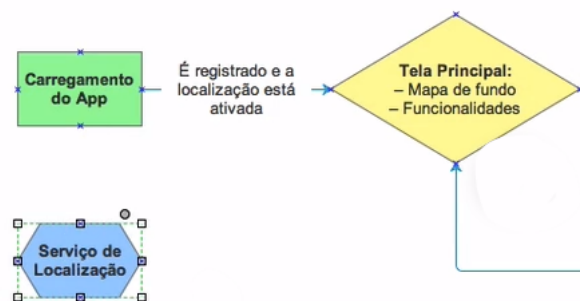
## Caminhos do Usuário

### Transcrição

Descobrimos um novo caminho possível para o fluxograma quando nos questionamos em que momento o usuário deve acionar o serviço de localização. Caso seja um usuário registrado, normalmente a localização estará previamente ativada, a não ser que tenha sido desligada manualmente no painel de controle do celular. Se estamos nos referindo a um novo usuário, este precisará habilitar o serviço de localização para que o GPS funcione.

Portanto, o usuário só conseguirá passar de Carregamento do App para Tela Principal caso seja registrado e a localização esteja ativada. Escreveremos essa condição na conexão dos elementos no fluxograma.

### AppMap – Bize

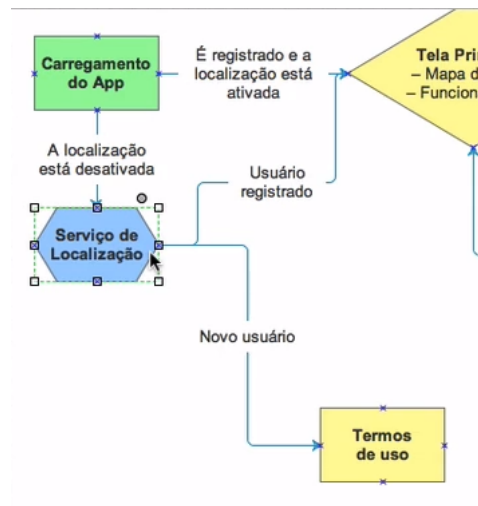


Caso a localização esteja desativada, o usuário receberá um aviso para que ele habilite o serviço. Por isso, faremos uma conexão entre Carregamento do App e Serviço de Localização. Uma vez que o serviço já estiver habilitado e o usuário já for registrado, ele será transferido para a Tela Principal.



Temos de pensar no caminho percorrido caso o usuário não seja registrado. Para que o novo usuário utilize o aplicativo, ele terá de aceitar as condições exigidas, isto é, a aplicação precisará de uma série de dados para que opere corretamente, como número de celular e localização. Existe uma espécie de contrato entre o usuário e o programa, são os **termos de uso**.

Faremos uma nova forma retangular da cor amarela, a ser nomeada como **Termos de uso**. O novo usuário será direcionado a esta tela para que efetue seu registro e concorde com as condições dadas pelo aplicativo.



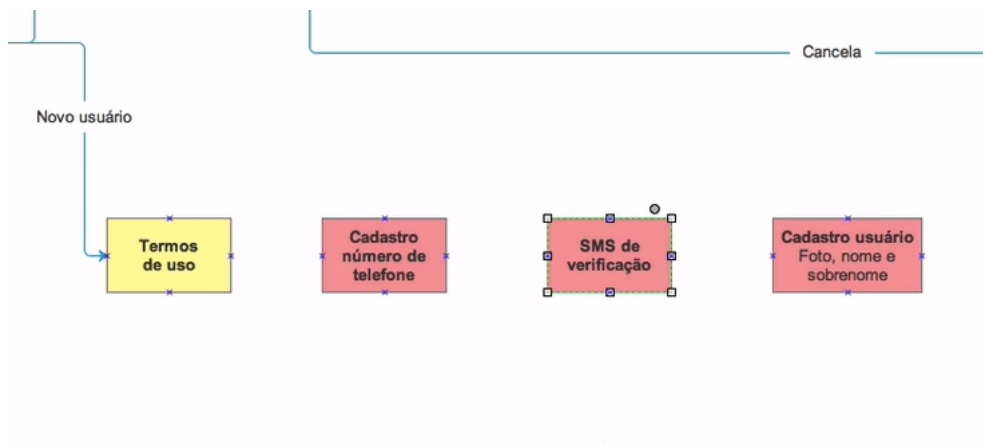
Caso o usuário não ative o serviço de localização, ele será direcionado a uma Tela travada. No entanto, ele poderá voltar para a tela anterior, portanto os conectores terão dois sentidos.



Uma vez que o usuário aceitar os termos de uso, ele terá de inserir o seu número de telefone. Essa ação evita que se criem múltiplos usuários, e haja uma segurança e precisão no serviço da aplicação.

Criaremos uma nova página que permite a inserção de dados, portanto ela será rosa e conterá o texto Cadastro número de telefone. Uma vez que o cadastro estiver concluído, o usuário receberá um SMS de verificação, assim o aplicativo consegue avaliar se o número de cadastro é de fato verdadeiro.

Uma vez que este processo for concluído, o usuário será direcionado para a tela de cadastro, em que poderá colocar uma foto de perfil, nome e sobrenome.

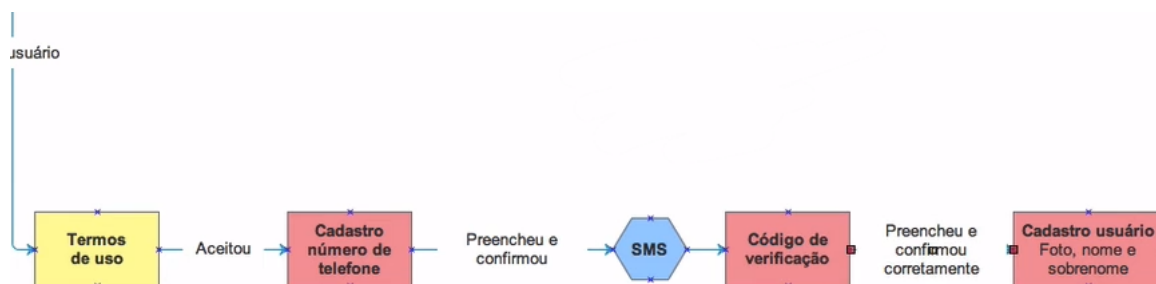


Contudo, ao analisarmos a tela de SMS de verificação, veremos que não se trata de um componente do aplicativo, sendo necessário o serviço de SMS do celular para que a mensagem seja entregue ao usuário com o código de verificação.

Faremos o seguinte: alteraremos SMS de verificação para Código de verificação, e criaremos uma nova forma hexagonal azul, que será o SMS, ou seja, um pop-up externo ao aplicativo.

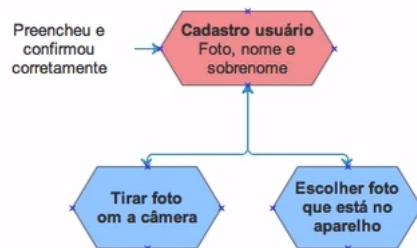


Com todos os elementos criados, traçaremos as conexões entre eles. É interessante neste ponto que operemos em uma única direção; uma vez que o usuário aceitou os termos de uso, não é interessante criarmos meios para que ele retorne às telas anteriores.

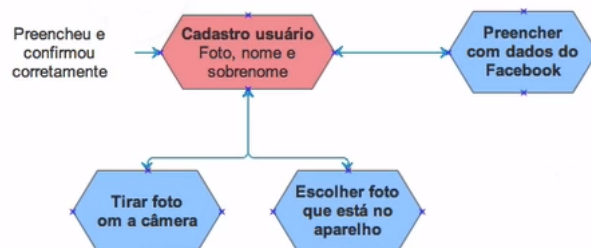


Também transformaremos a tela de Cadastro usuário Foto, nome e sobrenome em um pop-up (forma hexagonal), para que o usuário saiba que está finalizando o processo de cadastramento.

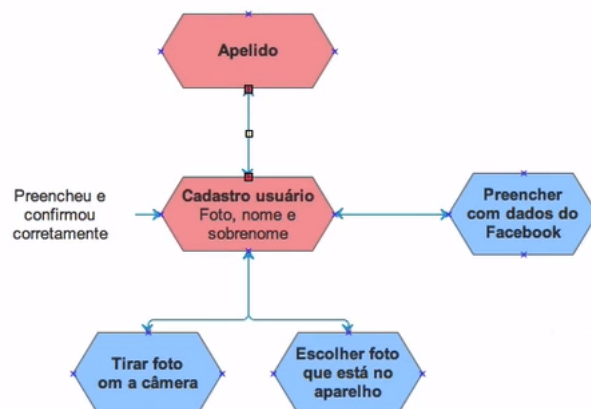
Neste ponto, iremos criar algumas liberdades para o usuário - um novo pop-up externo que habilitará a câmera do celular para que o usuário possa tirar a foto a ser usada em seu perfil. Outra opção é o usuário utilizar uma foto que já está armazenada em seu aparelho. Neste caso, ele pode retornar à opção anterior, portanto, os conectores terão dois sentidos.



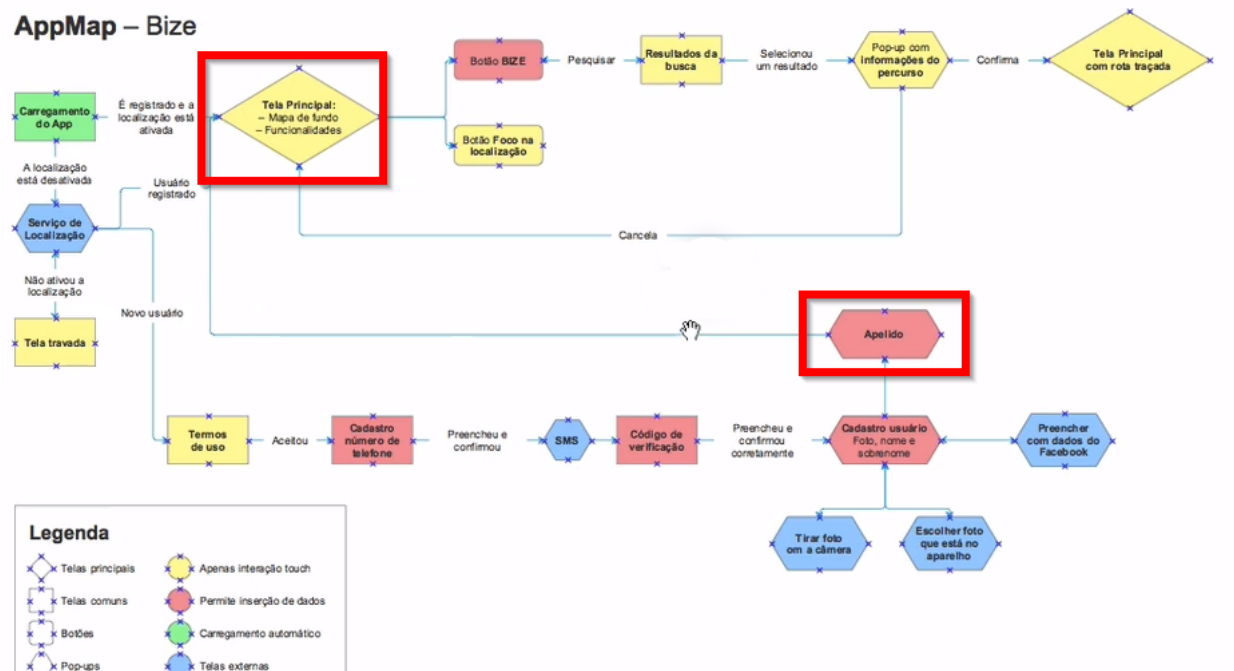
É possível fazer com que o usuário importe dados do Facebook para preencher informações de cadastro. Criaremos um novo pop-up externo cujo nome será **Preencher com dados do Facebook**, que também terá uma conexão de duas vias com **Cadastro usuário**.



É interessante que criemos para o usuário a possibilidade deste usar um apelido para si enquanto utiliza a aplicação, tornando-a mais personalizada. Criaremos um pop-up sequencial com o nome **Apelido**, e sua conexão com **Cadastro usuário** terá apenas uma via.



Deste modo, podemos conectar **Apelido** à **Tela Principal**.



Neste momento possuímos um projeto e sabemos como conduzir a construção do nosso protótipo. Nas próximas aulas, criaremos algumas telas para entender como se dão as interações no Axure.