

≡ 02

## Construir o Design System

Se analisarmos outras soluções de Design System por aí, podemos ter algo como este exemplo da TOTVS, com o Portinari UI:

The screenshot shows the Portinari UI API Reference page. The top navigation bar includes links for INICIAR, COMPONENTES, GUIAS, COMO CONTRIBUIR, LICENÇA, CORE TEAM, and V1.15.0. On the left, there's a sidebar with categories: Componentes, Diretivas, Interceptors, Serviços, and Modelos de Dados. The main content area is titled 'API Reference' and shows the 'Accordion' component documentation. It describes the component as used for grouping visual content and provides code snippets for its usage. There are also 'Documentação' and 'Exemplos' buttons.

Na documentação deles, o foco (mesmo na divisão dos conteúdos do menu) puxa bastante para o lado do código e desenvolvimento, focando em componentes.

Vimos que no projeto da Andarilho também existia a biblioteca de padrões, o guia de conteúdo etc.

A que exatamente se deve essa diferença com o design system desenvolvido pela TOTVS?

*Seleciona uma alternativa*

**A** O design system é uma documentação de guia visual, que talvez não fosse necessário para o contexto da TOTVS.

**B** O design system é uma documentação iterativa e baseada nas necessidades de cada time de produto.

**C** O design system, apesar de incluir diretrizes de design e conteúdo, é muito mais focado em códigos.