

 02

Verificação

Transcrição

[00:00] No último vídeo a gente corrigiu o problema da página de cadastro do telefone que a gente identificou lá no começo e tinha atribuído uma anotação aqui nesse campo, já que a gente corrigiu a gente pode apagar a anotação pra que ela não apareça mais quando dar um preview ou testar no smartphone.

[00:20] Mas a gente tinha feito outra anotação, não era uma anotação de Widget, era uma anotação da página, essa anotação está aqui embaixo e dizia que o aparelho da zoom quando a gente escolhe um campo para digitar.

[00:34] Bom, pra corrigir esse problema a gente precisa ir nas configurações de publicação. Aqui Publish, Generate HTML files (gerar os arquivos HTML), clicou nele e aqui no painel da esquerda, número da esquerda a gente tem Mobile/Device.

[00:56] Lá no primeiro curso a gente tinha configurado essa tela aqui com algumas questões, a gente tirou esses itens pra prevenir algumas questões de scrum, pra que o tamanho do protótipo não desliza-se um pouquinho pro lado e a gente visse uma parte branca na tela.

[01:17] Algumas questões a gente ajeitou lá no primeiro curso, mas pra gente ajeitar essa questão do zoom, está aqui em: User Scalable, a gente define que não vai ter, então digita: No, é meio estranho mesmo mas digita: No e aí não vai ter aquele problema de zoom na tela.

[01:39] Se eu clicar em Generate, aquelas configurações são salvas e a gente tem aqui os arquivos do protótipo disponíveis pra gente utilizar no nosso navegador do nosso próprio computador. Pra gente testar se aquilo deu certo a gente precisa testar no Smartphone.

[01:59] Então eu venho aqui em Axure Share e dou um Publish ele vai carregar aqui, está girando e foi, aí a gente pode ir lá no Smartphone abrir o Axure Share e nos meus projetos eu vou encontrar lá meu protótipo.

[02:31] Agora eu posso conferir no protótipo, eu vou direto na página aqui de cadastro do telefone e ver se aquelas alterações estão corretas. Bom, primeiro não pode dar zoom, então eu vou clicar aqui no campo de formulário, não deu zoom, mostrou um teclado numérico era isso que a gente queria e agora tem que dar o feedback de resposta, caso não preencha, vamos ver. Aqui é obrigatório, vou preencher aqui direitinho, esse aqui também é obrigatório. Então passou a funcionar corretamente.

[03:08] Vou dar um próximo aqui e funciona direitinho, então agora a gente pode trabalhar nos detalhes da tela seguinte que é a do código de verificação. Aqui a gente pode perceber também aqui que a nota pode ser visualizada também do smartphone e a gente tem uma anotação aqui no smartphone este campo é obrigatório e precisa ser preenchido corretamente pra avançar.

[03:33] Então vamos voltar ali no Axure, vou fechar aqui essas telinhas e a gente vai mexer na tela de código de verificação, dei dois cliques nela, a gente tem o botão de voltar, a gente tem uma nota aqui, esse campo é obrigatório e o botão de ação.

[03:55] Eu preciso criar um campo de resposta, eu vou copiar aquele campo que a gente criou lá no cadastro do telefone. Vamos lá no cadastro do telefone aqui está invisível mas a gente sabe que ele está aqui. Dou um Command + C, fecho essa tela, dou um Command + V, a diferença é que esse campo deve dar uma resposta maior não é simplesmente obrigatório, o código de verificação tem que estar correto.

[04:29] Então eu vou aumentar aqui um pouquinho pra que a gente consiga ocupar o espaço de uma frase um pouco maior e eu vou alinhar ao centro, já que aqui está tudo alinhado ao centro ficaria estranho essa parte ser alinhada à esquerda.

[04:48] A gente definiu aqui e como a gente já fez antes a gente dá um nome pra esse item, não é DDD Legenda, é Código de Verificação Legenda, e esse aqui é o: Código de Verificação, entre parênteses eu vou colocar Campo.

[05:14] Bom, a gente sabe que tem um Pop-up aqui de mensagem e a gente atribuiu um número nessa mensagem. Esse Pop-up aqui no estado 1, me diz que o código de verificação é 9420, ok.

[05:32] Então o usuário tem que preencher com o número 9420 para poder avançar, chega a ser até um pouco mais simples que a condição da interação que a gente colocou na tela anterior. Porque é isso ou é isso, ele precisa digitar esse número.

[05:48] Então, o botão próximo a gente tem as Interactions e a gente vê aqui que o caso 1 é abrir a tela principal, vou mudar o nome para: Sucesso, vou colocar entre parênteses Verificação e colocar que a condição pra ele abrir a tela principal na mesma janela (vou adicionar a condição, cliquei aqui), é que o texto no Widget Código de Verificação Campo é igual a 9420, se o texto for 9420 ele pode passar, ok.

[06:38] A gente configurou aqui o caso a condição de sucesso, vou dar um ok, e eu vou adicionar um novo caso: Edit Case, erro, e aí eu vou dizer que no erro, Set Text, Código de Verificação Legenda e o valor, a gente pode digitar aqui a mesma resposta que a gente vai dar para o usuário: Este campo deve ser preenchido corretamente, verifique seu código e tente mais uma vez, ok, pode ser essa resposta.

[07:33] A gente definiu aqui a resposta, dá um ok, não, a gente tem que colocar a condição que aconteceria essa ação e a condição aqui: Edit Condition, e eu vou dizer que o texto no Widget... cadê código de verificação campo? Não é igual ao valor 9420, então quer dizer, se não for 9420 ele não avança e ele tem essa resposta de erro.

[08:09] Vamos dar um ok, mais um ok e eu vou passar o erro pra cima, quer dizer, ao clicar ele vai ter que vencer esse erro pra chegar no sucesso. Vamos salvar nossa alteração, dar um preview aqui no Browser e eu vou clicar em próximo.

[08:32] Ele já me deu um erro aqui, vou dar um pouquinho de zoom pra gente conseguir ver melhor: Verifique seu código e tente mais uma vez, está certo. Se eu digitar aqui 9420 aí eu consigo avançar.

[08:50] Então a gente corrigiu esse detalhe, mas esse detalhe de interação, a gente pode apagar a nota que a gente adicionou ao campo, o botão de voltar a gente tinha configurado lá no começo, está ok. E agora a gente parte para a próxima tela e define mais algumas interações.