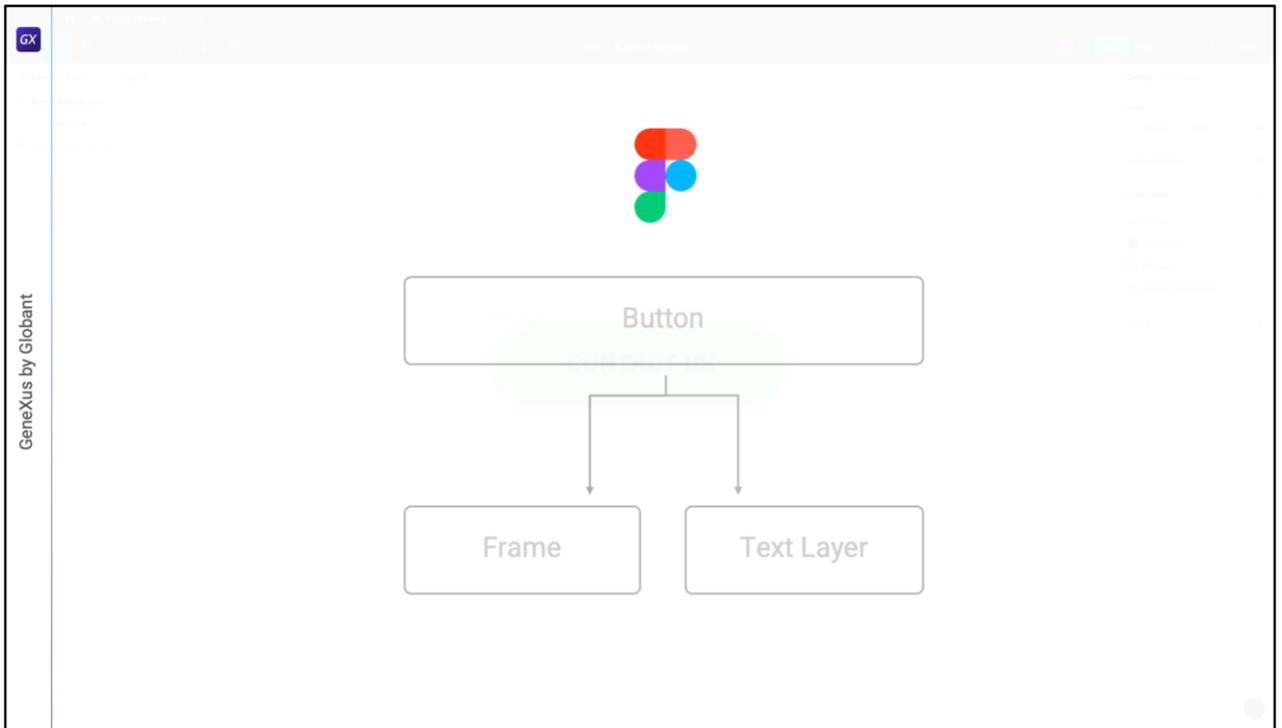


Buttons in Figma

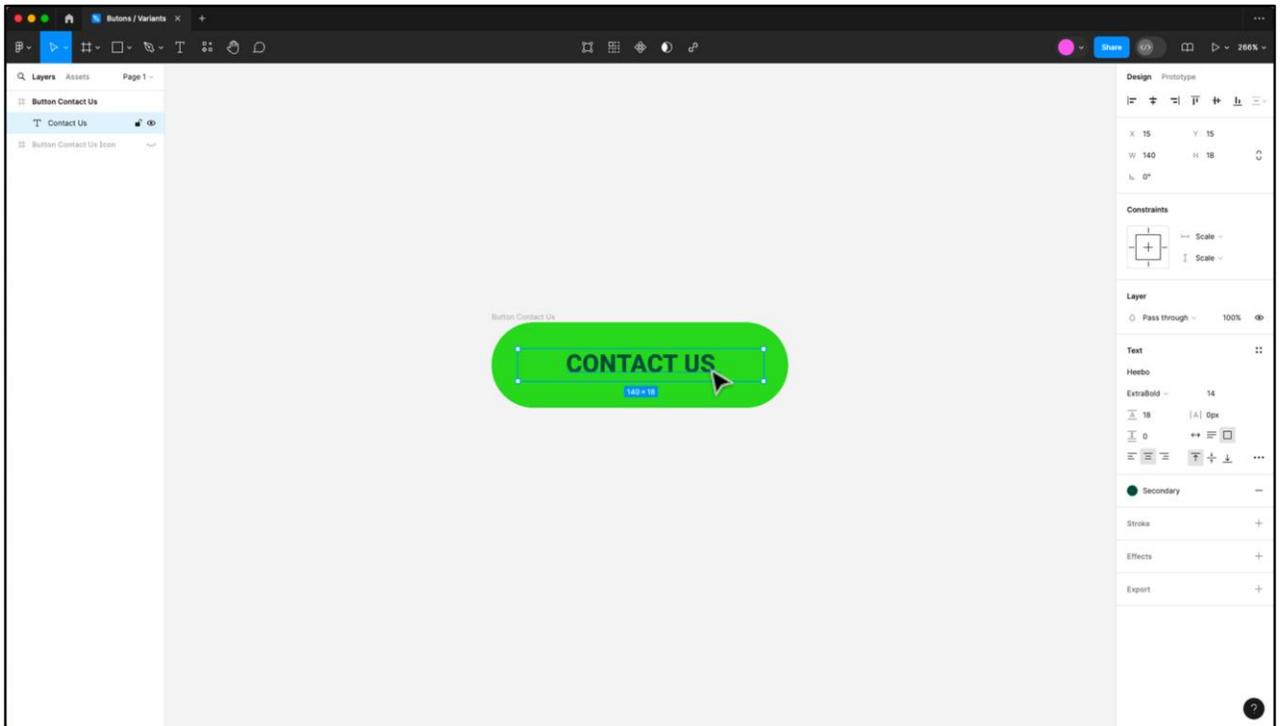


Cecilia Passalacqua

Nesta seção, vamos falar sobre botões. O que devo levar em consideração para construí-los em Figma e como gerar suas variantes.

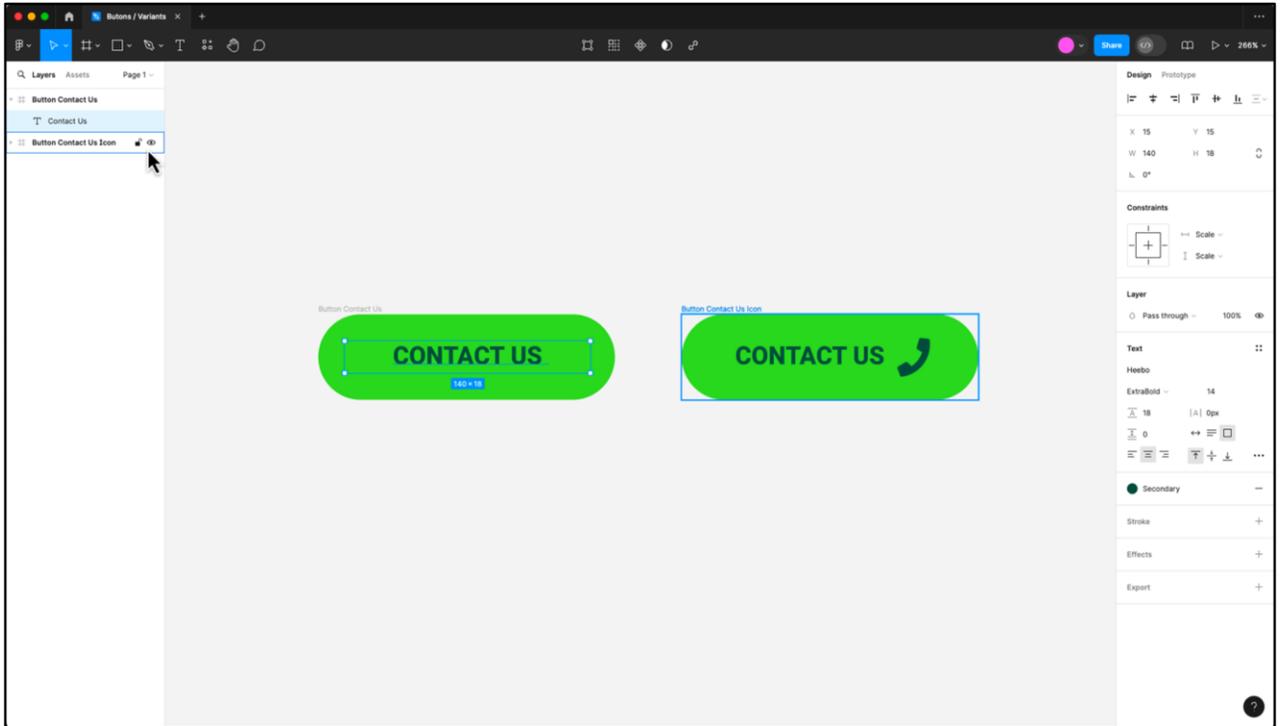


Vamos partir deste conceito: em Figma, não existe o elemento "botão" como tal, é construído a partir de 2 elementos, um container frame e uma camada de texto.

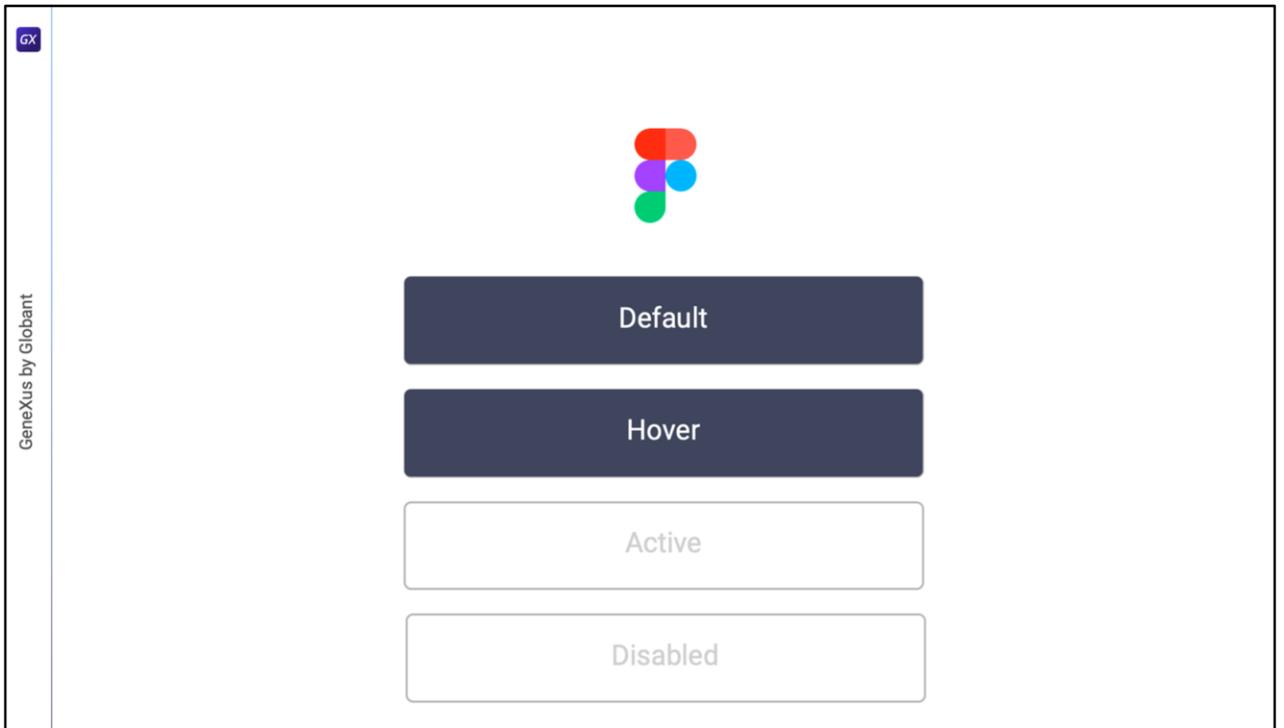


Como vimos em aulas anteriores, o elemento frame é um container que pode ter propriedades como altura, largura, bordas arredondadas, fundo e traço.

A este frame adicionamos uma camada de texto que contém o caption do botão.

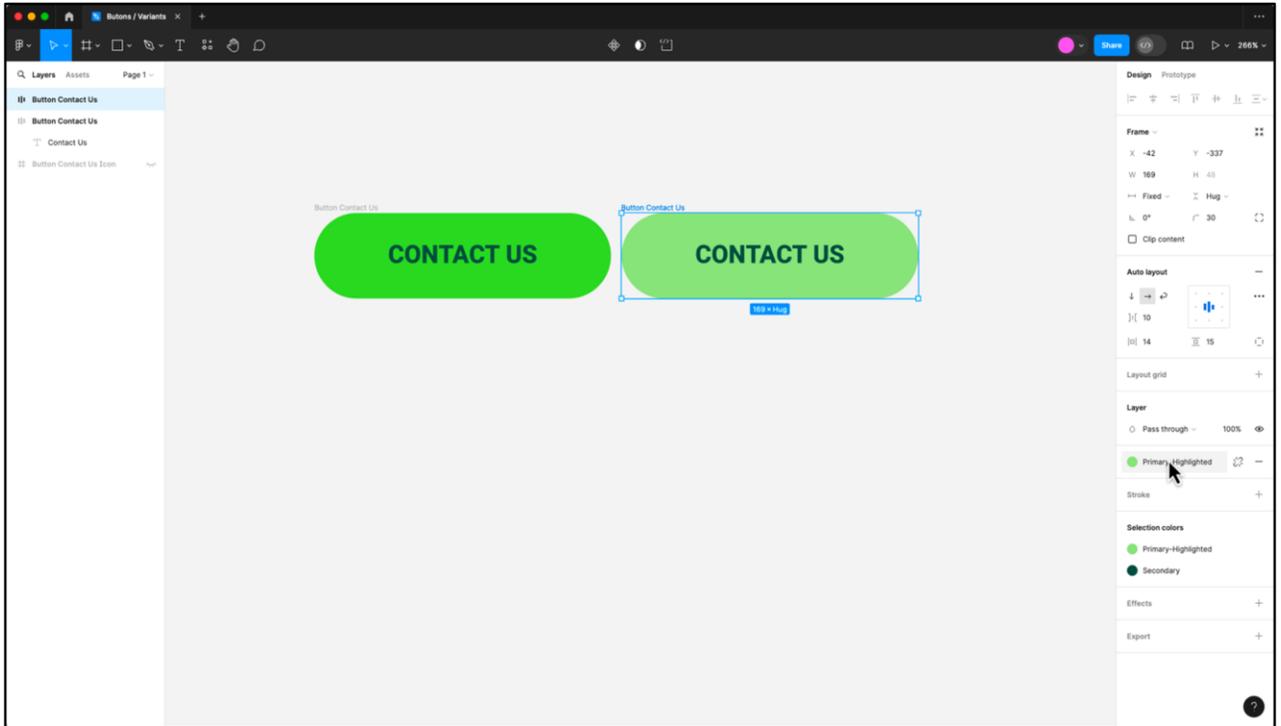


Também poderíamos adicionar um ícone como neste exemplo, mas não é o caso que estamos utilizando para nossa aplicação.



Frequentemente dizemos que os botões têm pelo menos 4 estados: default, hover, active e disabled.

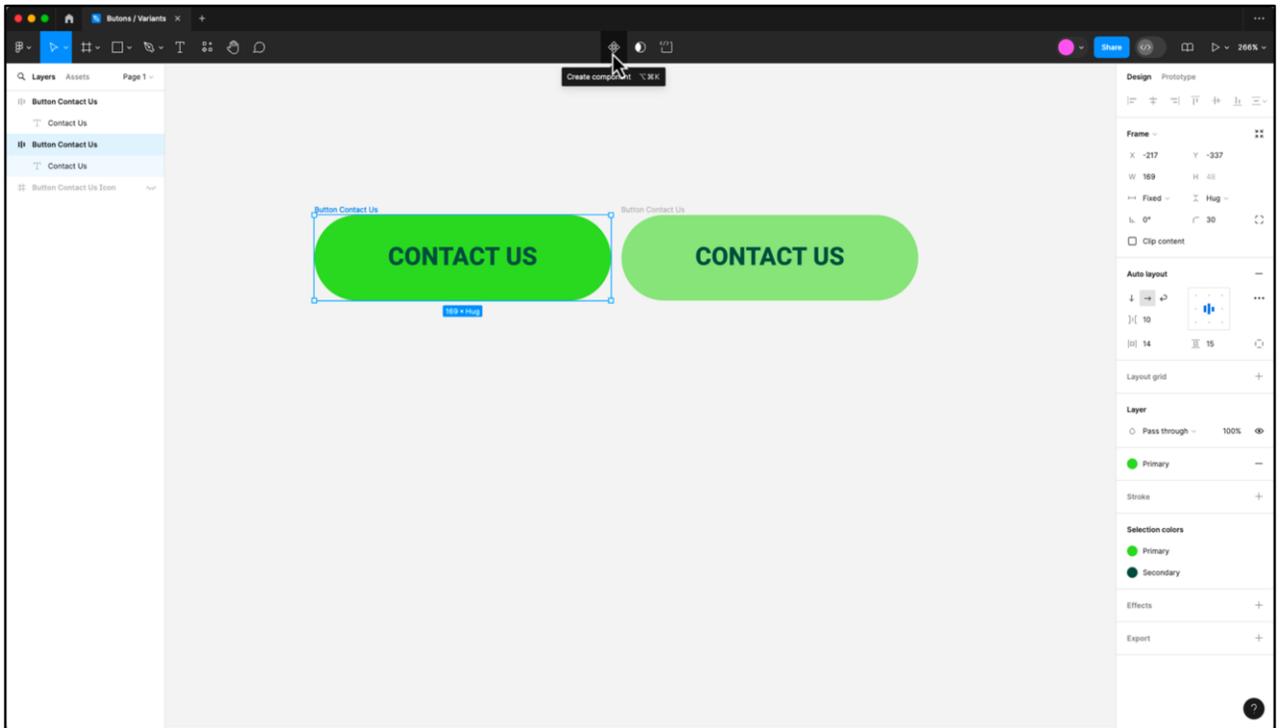
Neste caso, só vamos fazer as variantes para os estados default e hover.



Uma vez que decido como será exibido o botão no estado default, o duplico e gero a variante hover. Neste caso, a única coisa que muda é a background-color, passando de Primary para Primary-Highlighted, um estilo de cor que eu havia definido anteriormente.

Dentro das decisões de design que estou tomando neste ponto, como: cores, tipografias, tamanhos, também posso incluir os ajustes que vimos em aulas anteriores. Qual será o comportamento do botão, por exemplo, se o texto muda e se torna mais longo? Lembram dessas opções?

Neste caso, vou deixá-lo fixo, não é a melhor maneira de modelá-lo, mas vocês verão nas próximas aulas com a Ceci como adicionar esses comportamentos diretamente no componente botão de GeneXus.

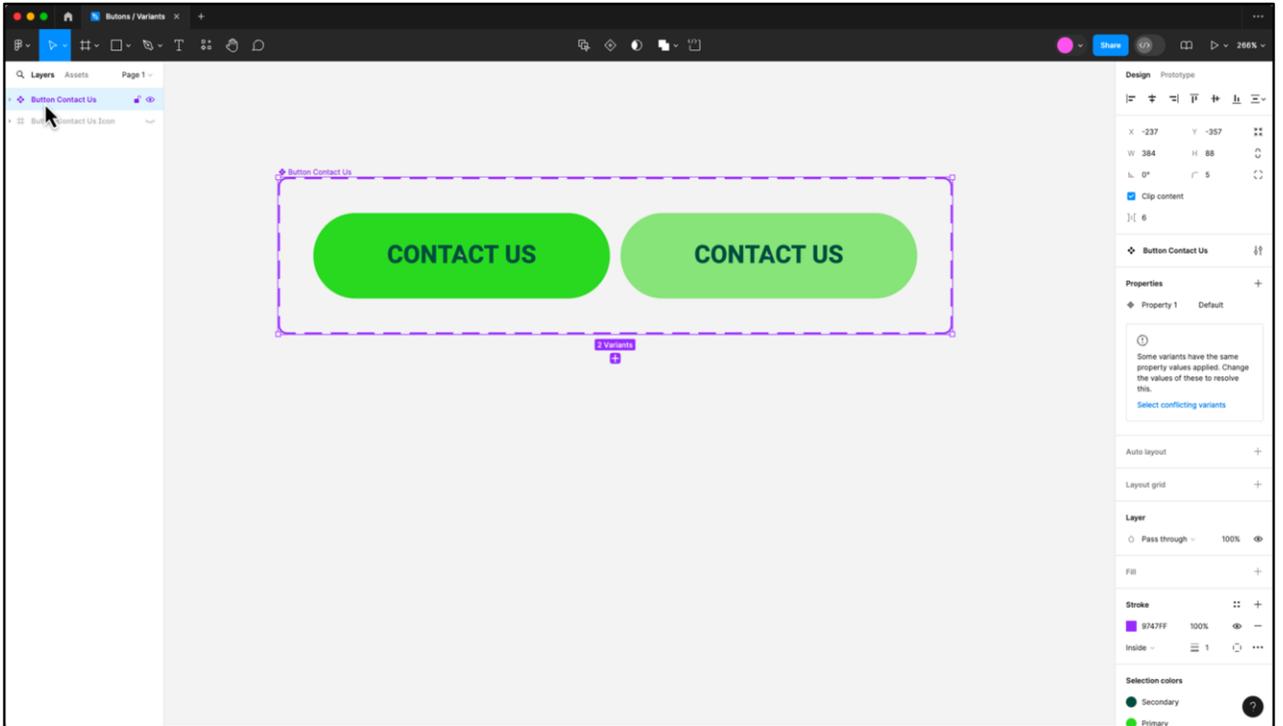


Vamos voltar agora aos nossos dois botões.

Como sabemos que o botão será utilizado em várias instâncias, vamos gerá-lo como um componente e é importante que cada estado do botão seja um componente diferente.

Ao contrário disso, que é um componente e uma instância de um componente.

Ao tê-los modelados como 2 componentes diferentes, podemos combiná-los como variantes...



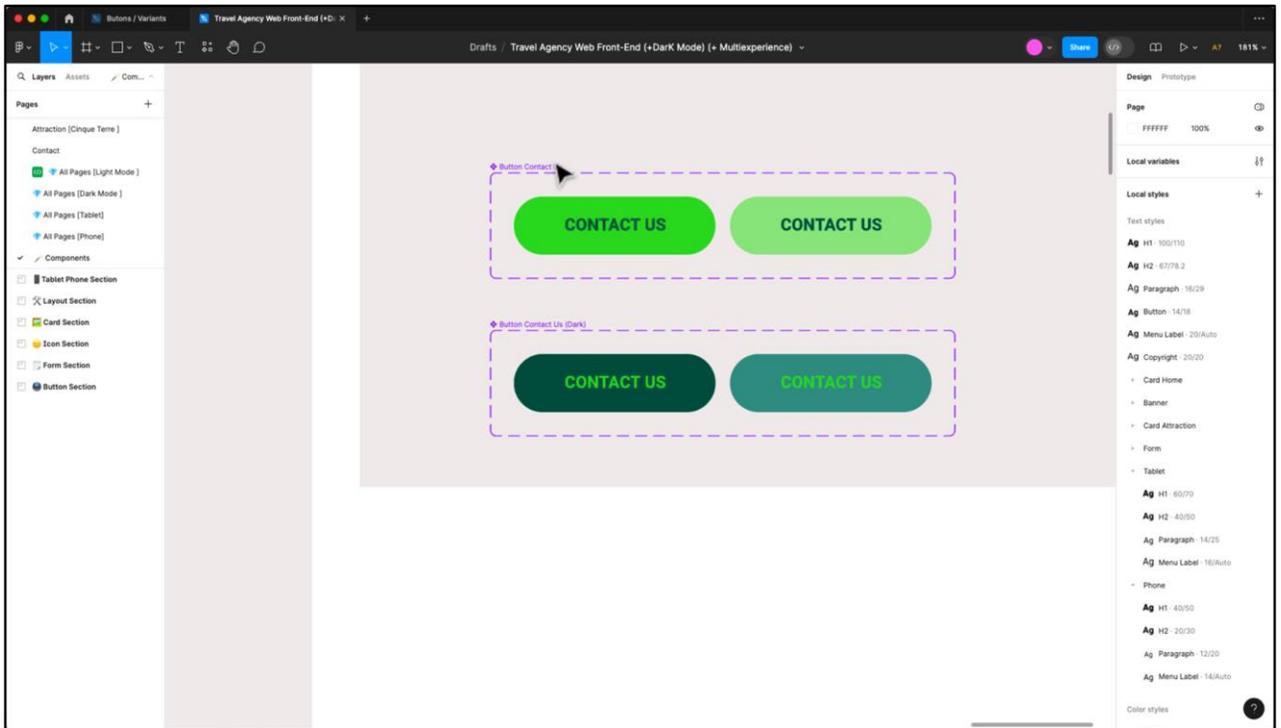
...selecionando-os e escolhendo na coluna da direita a opção "Combine as a variants".

Ambos os componentes ficam dentro do mesmo, e se olharmos para os seus nomes de camada, são iguais, se chamam "Default".

Por uma questão de prolixidade e para não gerar uma confusão para o frontender, vamos mudar esses nomes. Fazendo duplo clique sobre a camada, vamos substituir "property 1" por "Button Contact" e do outro lado do sinal de igual, o estado correspondente.

Desta forma, as variantes serão chamadas Button Contact=Default e Button Contact=Hover.

Quando utilizarmos uma instância dessas variantes, poderemos selecionar rapidamente a partir da coluna da direita qual estado queremos representar.



Vale ressaltar que, para o caso do Dark Mode, fiz diretamente outro set de variantes, mas poderia perfeitamente ter montado as 4 como variantes do mesmo botão.

Na próxima aula, junto com a Ceci, vocês verão como pegar essa informação do arquivo de design e levá-la para um controle do tipo botão em GeneXus.

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com