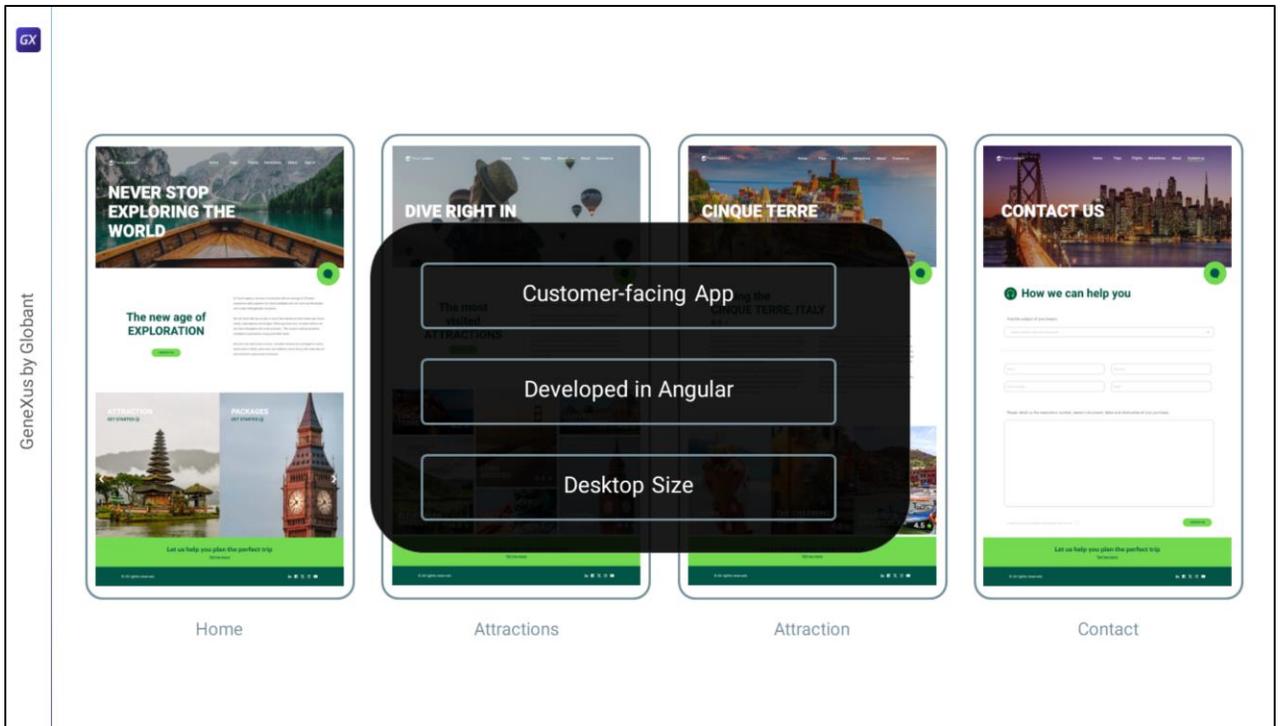


Layouts in Figma



Cecilia Passalacqua

Nesta aula vamos falar sobre Layouts em Figma e o que acontece com o design quando temos pequenas variações na largura da tela.



Desde o início do curso sabemos que estamos desenhando uma aplicação customer-facing que será desenvolvida em Angular para tamanho Desktop.

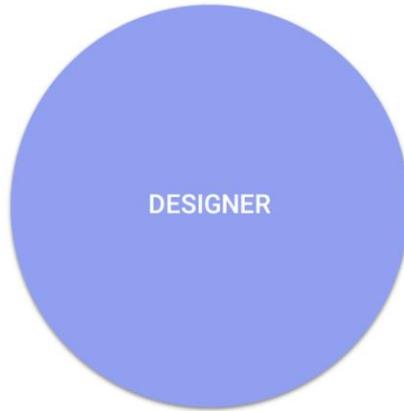


O que não sabemos (e não poderíamos saber) é qual medida exata vai ter cada uma das telas Desktop que exibirá minha aplicação no futuro, como neste caso,

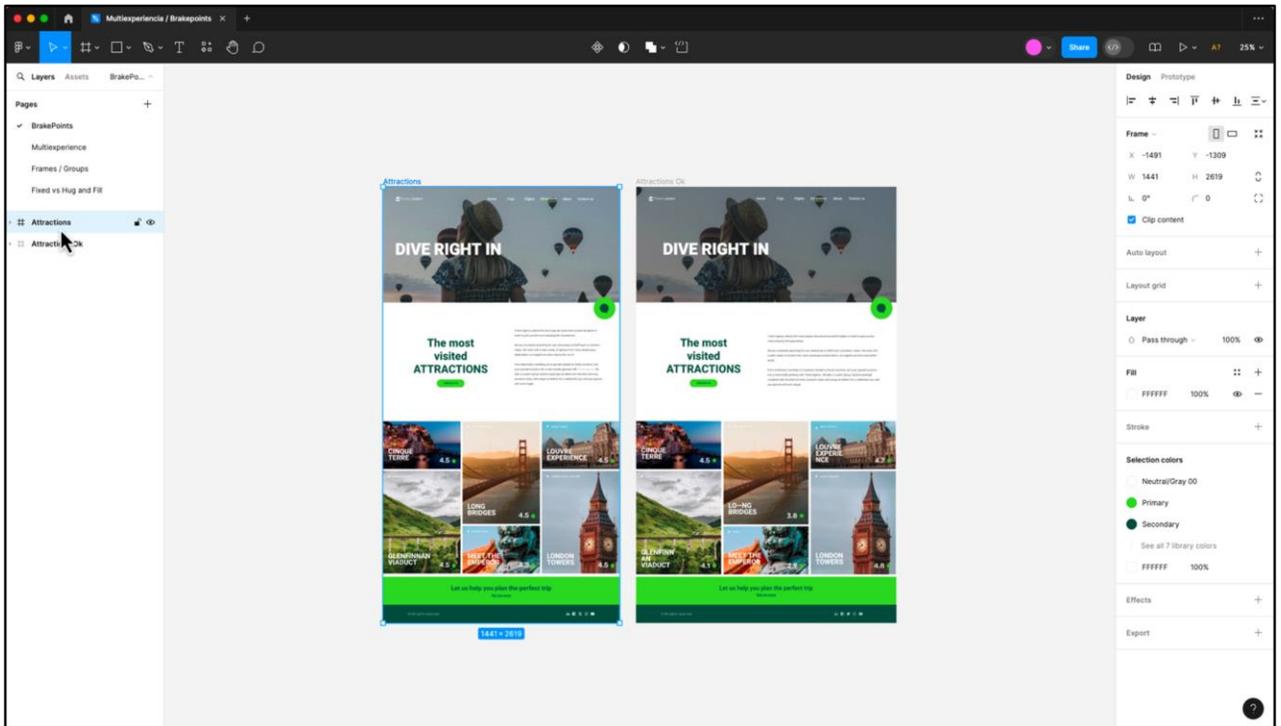
onde vemos 3 telas que possivelmente tenham pequenas variações de tamanho entre uma e outra.



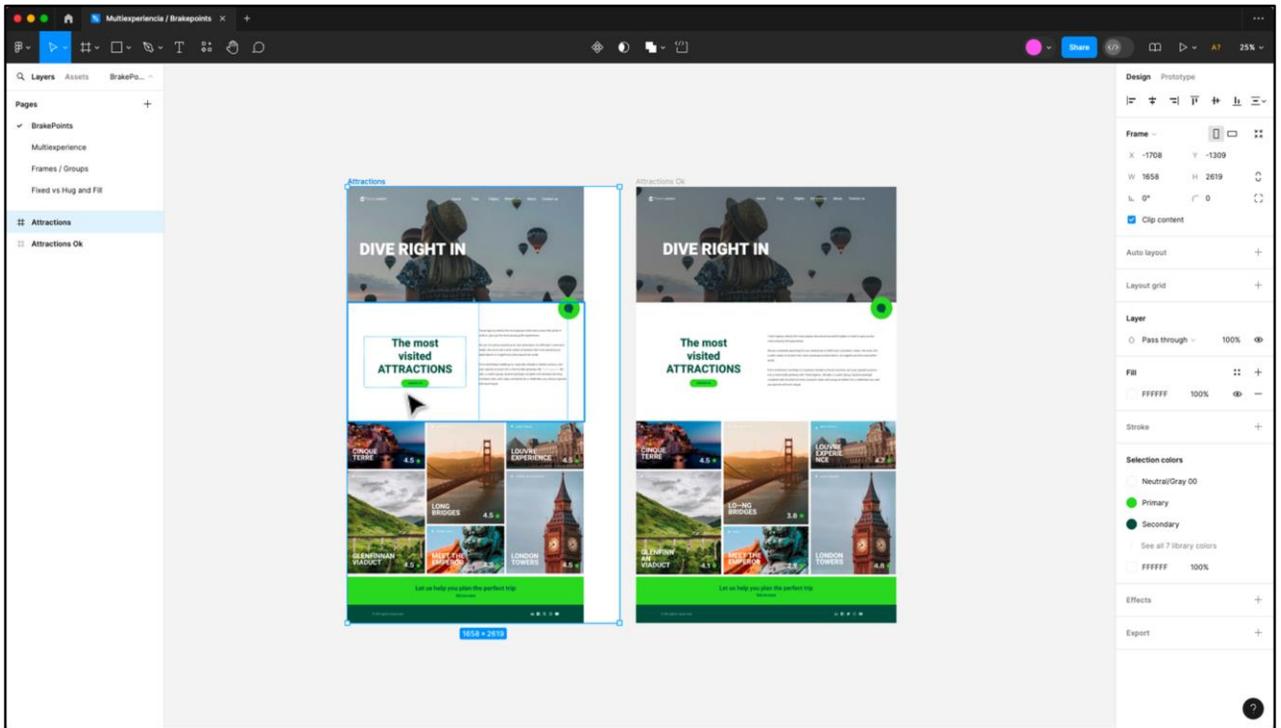
Anticipating element behaviors
Make decisions



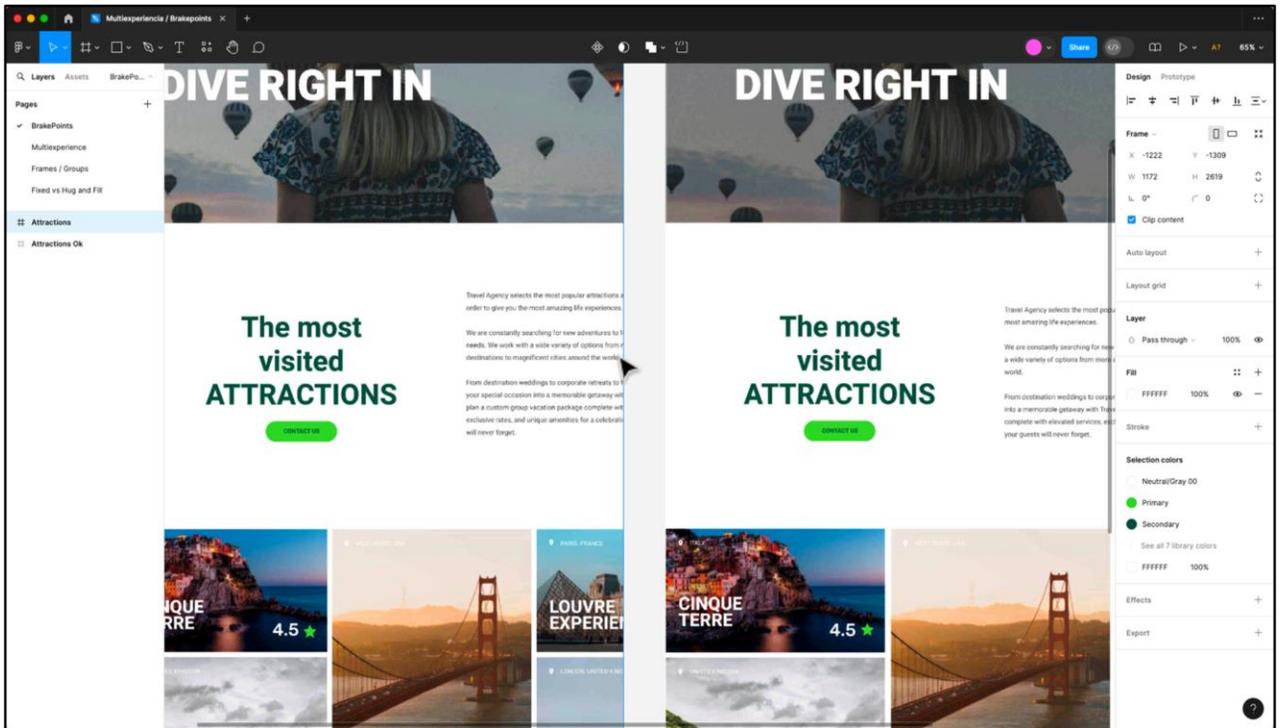
Para resolver isso, eu como designer devo prever o comportamento de cada um dos elementos da tela e decidir o que quero que aconteça com cada um, em cada caso.



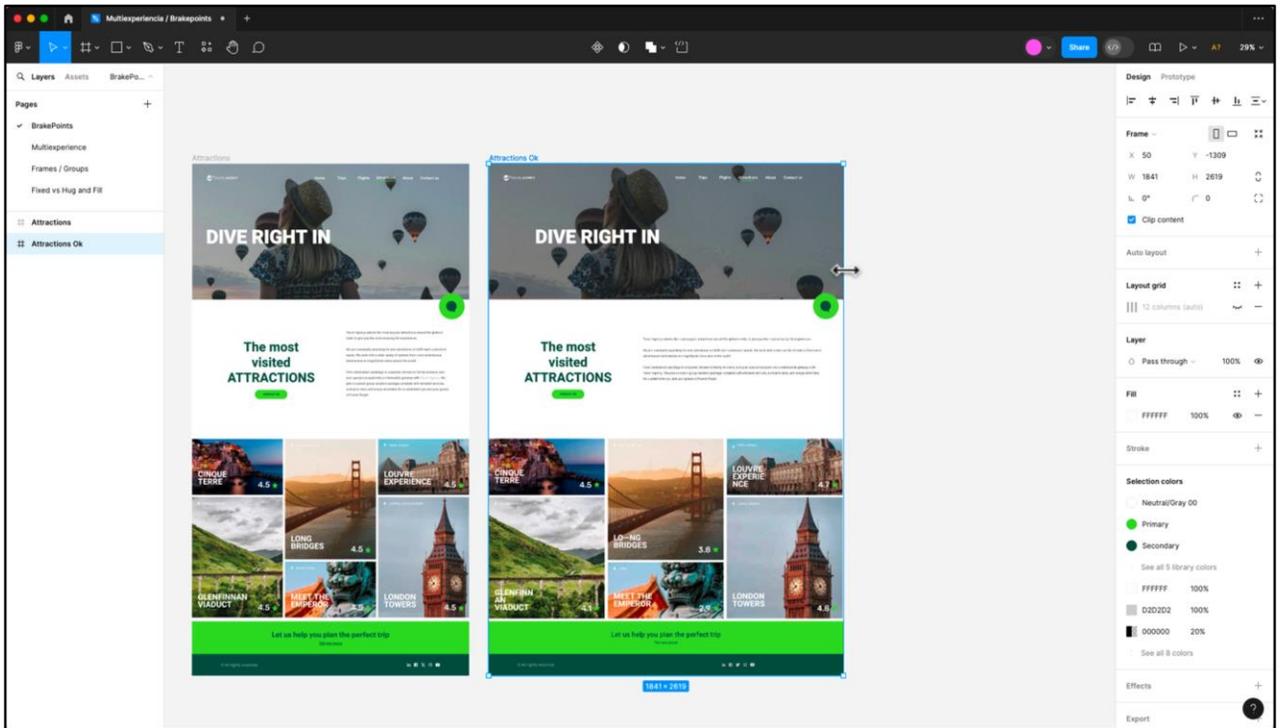
Vamos ver de forma isolada diretamente em Figma: aqui vemos a tela de Attractions de minha aplicação, uma delas está no estado default e a outra conta com os ajustes que mencionei.



Se aumentarmos a largura da tela da esquerda vamos observar que os elementos não se modificam, na verdade se movem todos para a esquerda. Isto me indica que esses elementos, de alguma forma estão “fixados” para um dos lados.

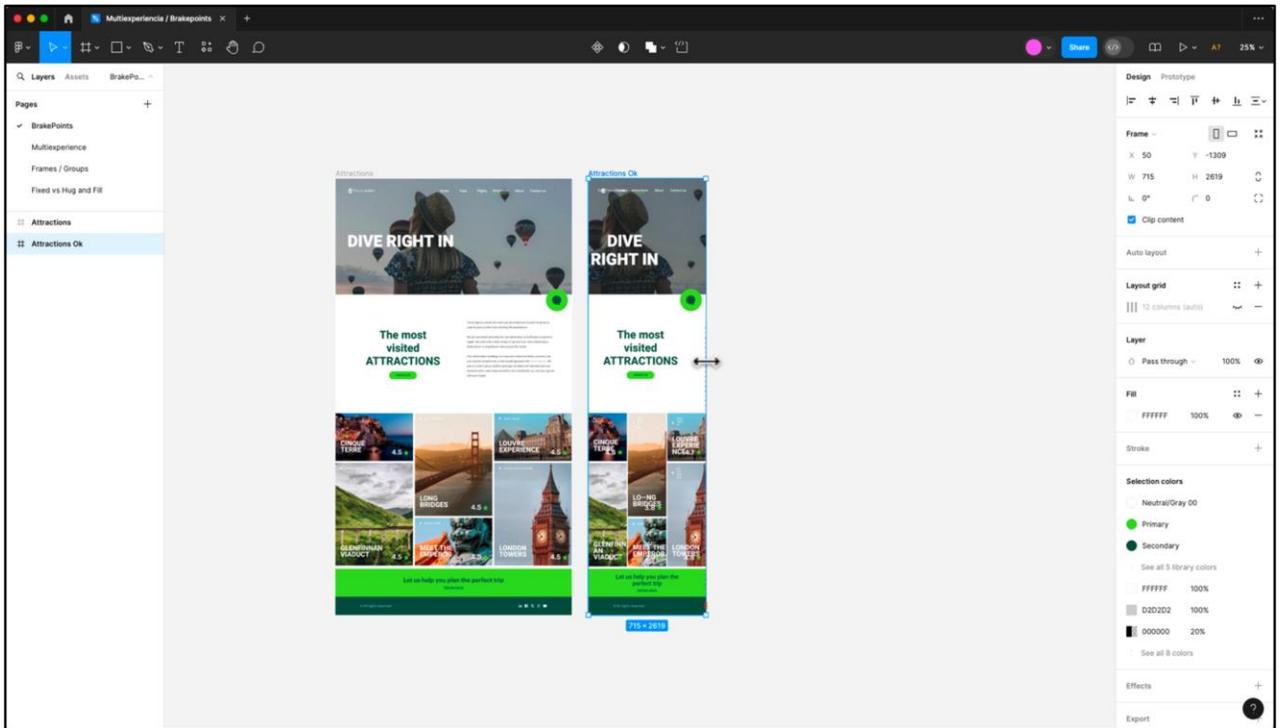


Pelo contrário, se diminuirmos o tamanho do frame, vamos observar que a tela é cortada diretamente.



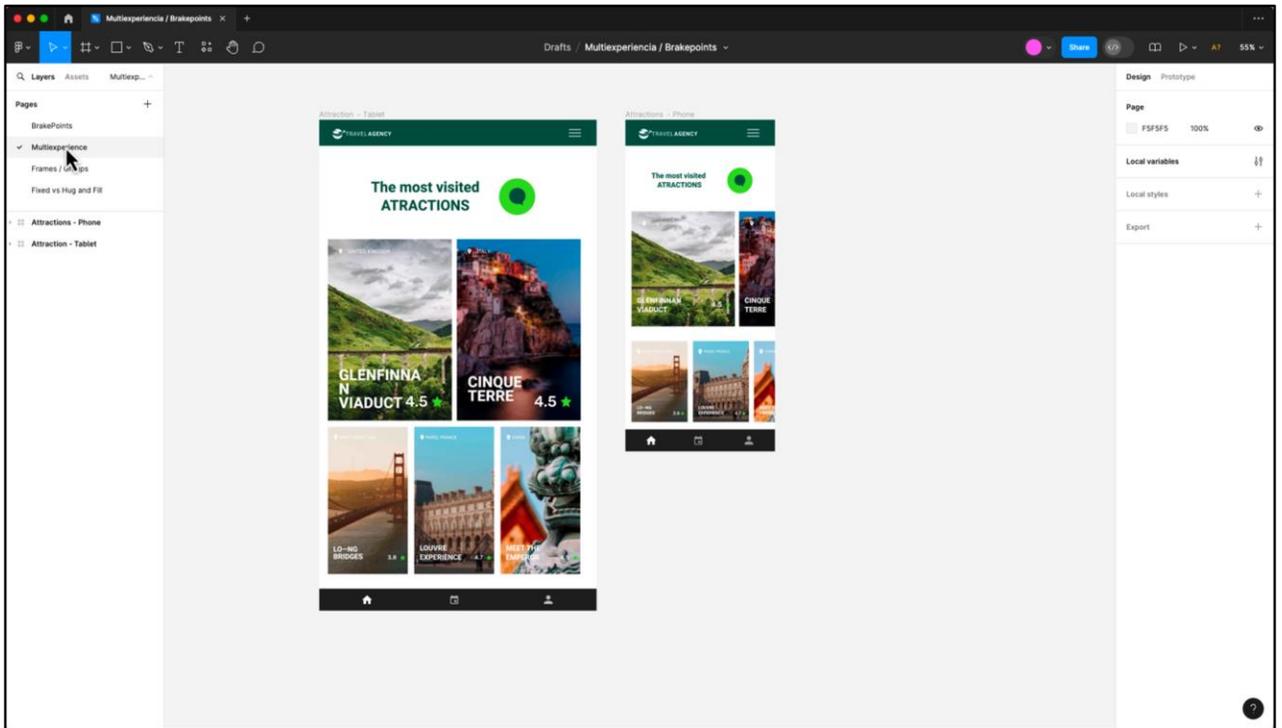
Analisemos o que acontece com a tela da direita. Para este caso, realizamos os ajustes necessários para que, se aumentarmos ou diminuirmos a largura do frame, os elementos sejam dimensionados completando o novo espaço.

Evidentemente que esses ajustes vão ser funcionais se as variações de tamanho forem finitas, não podemos esperar que um mesmo design seja readaptado de um tamanho desktop para mobile.

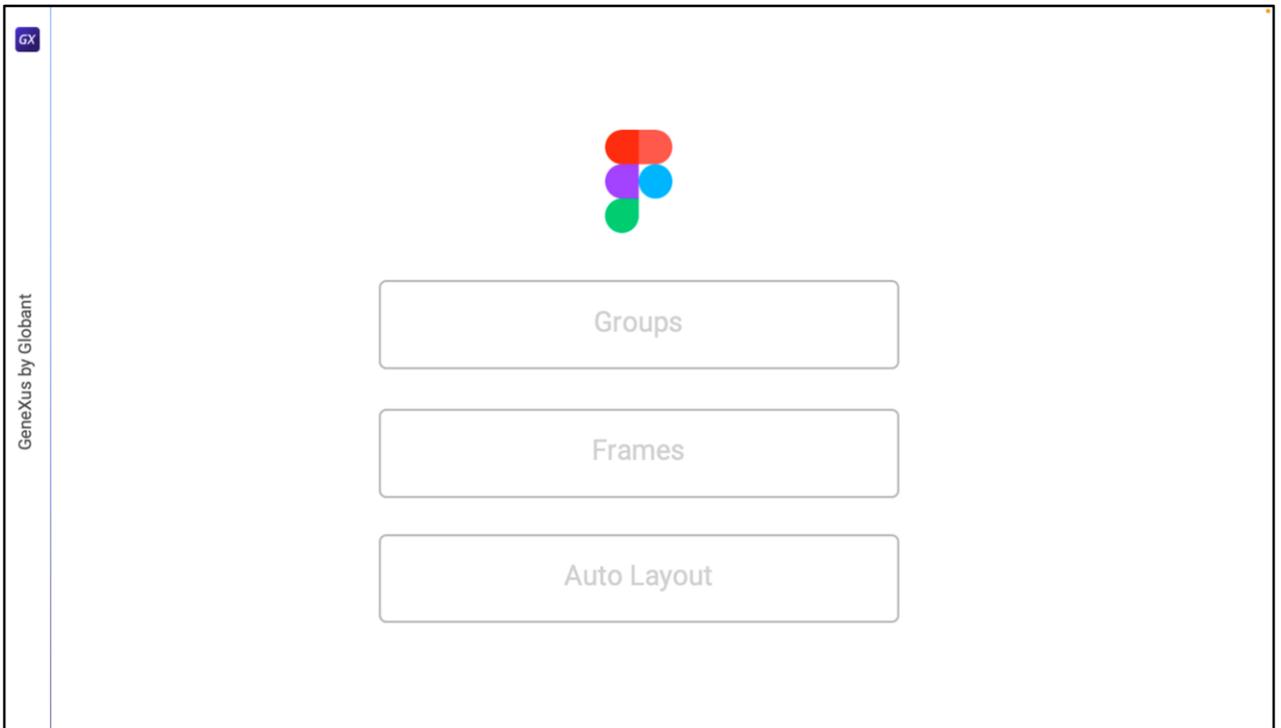


Logicamente, se a mudança for abrupta, o design irá se quebrar, como vemos aqui.

Para estes casos devemos definir breakpoints, pontos de quebra onde diretamente o design da tela é outro.



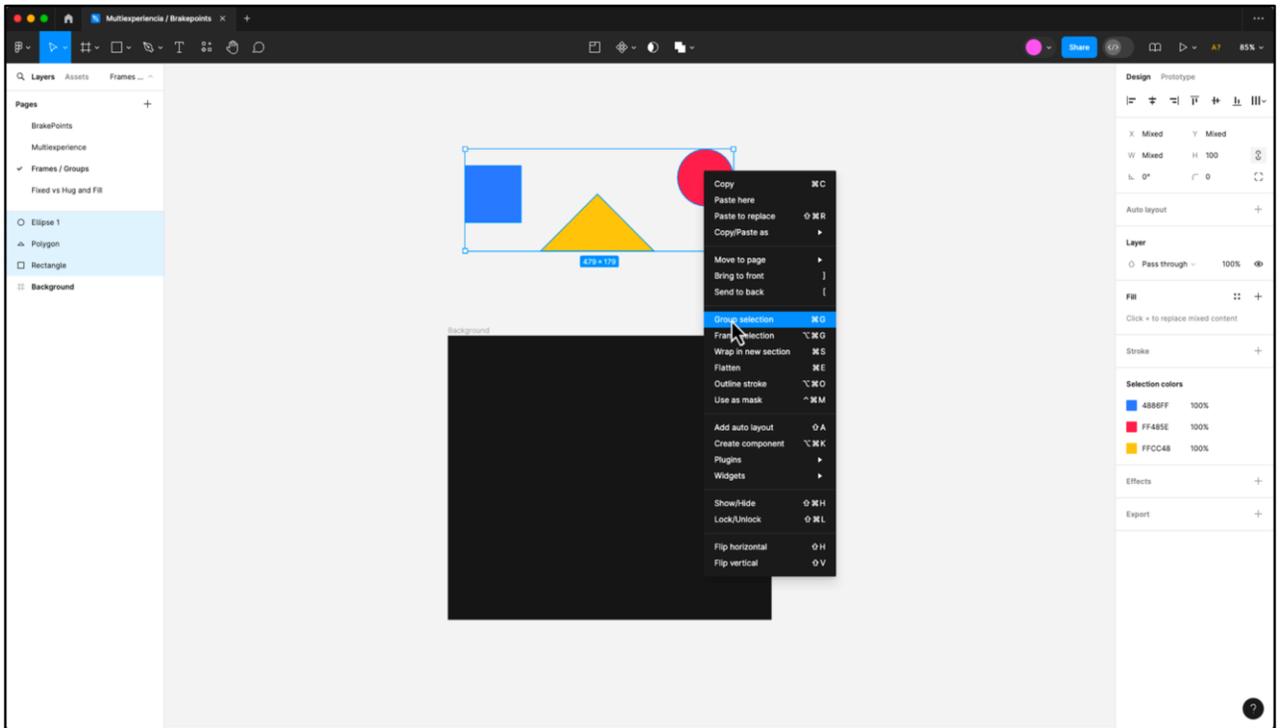
Aqui, por exemplo, lhes mostro as variantes de design para a página Attractions Tablet e Phone.



Todas essas são decisões de design e tenho que passar ao conhecimento do frontender.

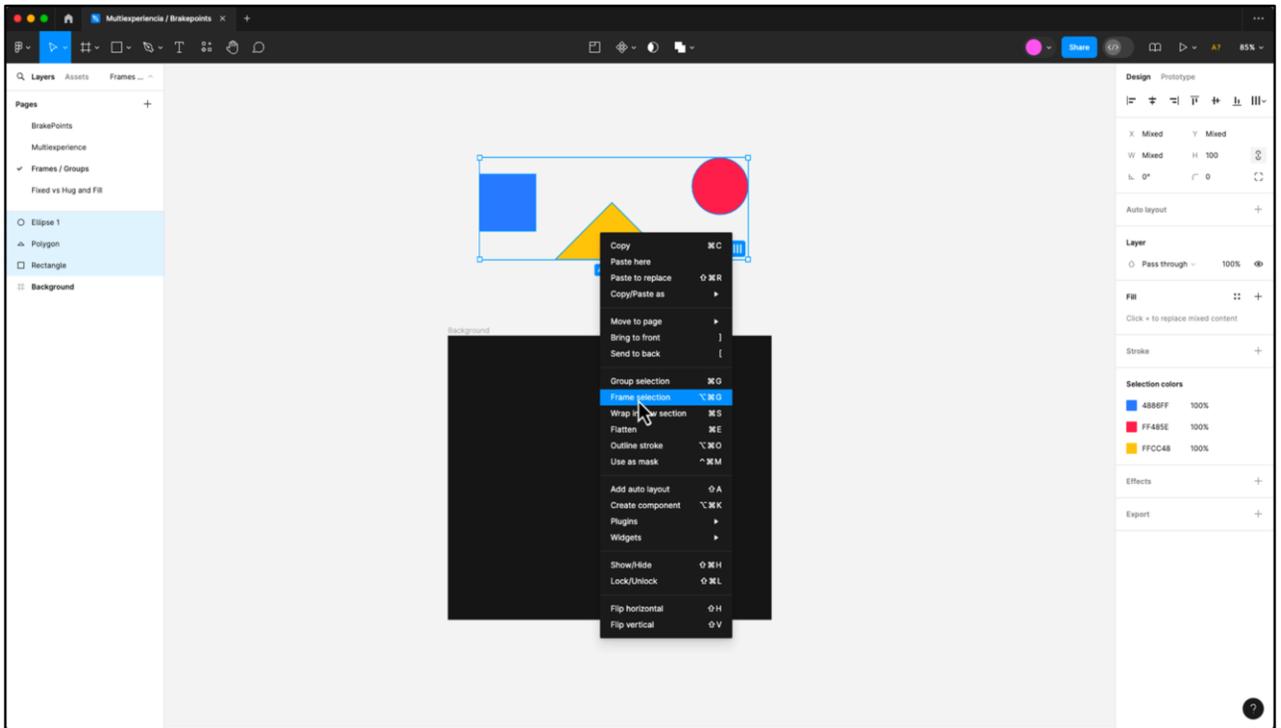
Antes de começar a ver as propriedades que nos permitem definir estes comportamentos dos elementos, temos que ver quais maneiras tenho em Figma para agrupar esses elementos e quais propriedades tem cada uma dessas maneiras.

Vamos falar sobre Grupos, Frames e Auto Layout.



Neste caso tenho 3 formas independentes. Se quisesse agrupá-los posso fazê-lo utilizando os grupos ou os Frames. Vejamos suas diferenças.

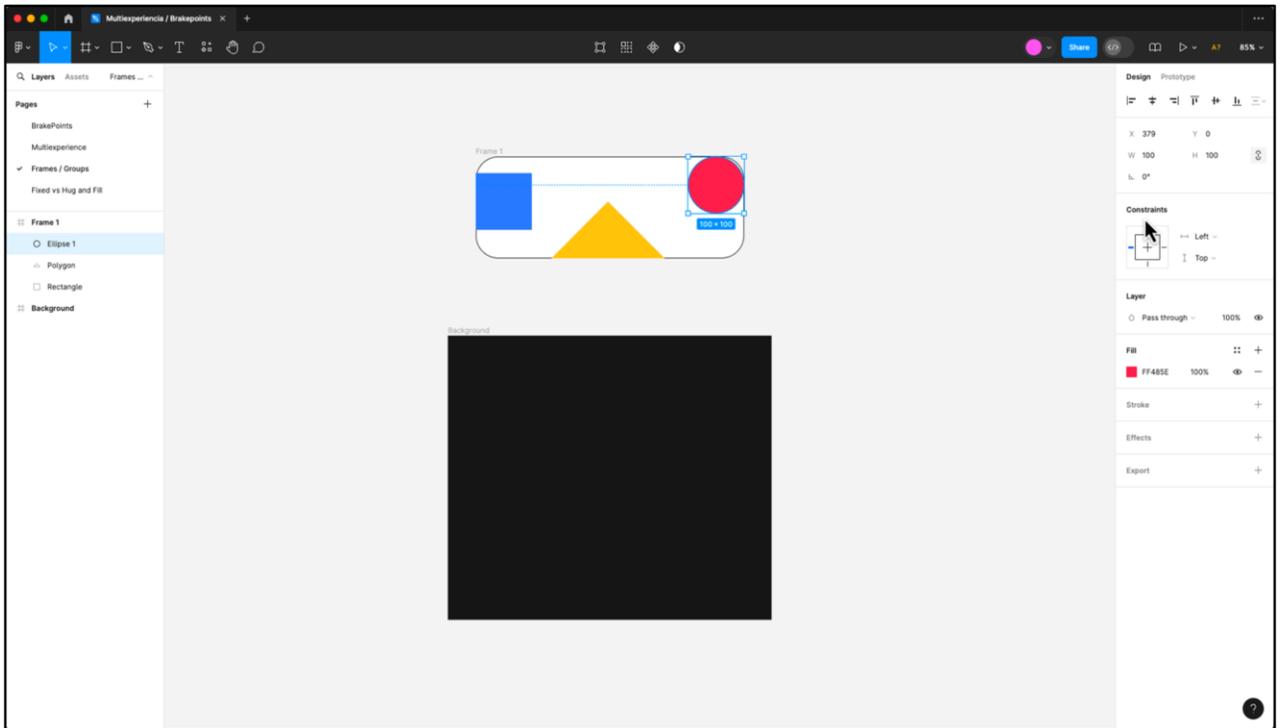
Os grupos são utilizados geralmente para mover um conjunto de elementos. Eles são exibidos no painel de camadas com um quadrado de linhas pontilhadas. Não têm fundo e se eu seleciono os elementos dentro do grupo (clcando duas vezes) só consigo ver suas propriedades de largura, altura e posição.



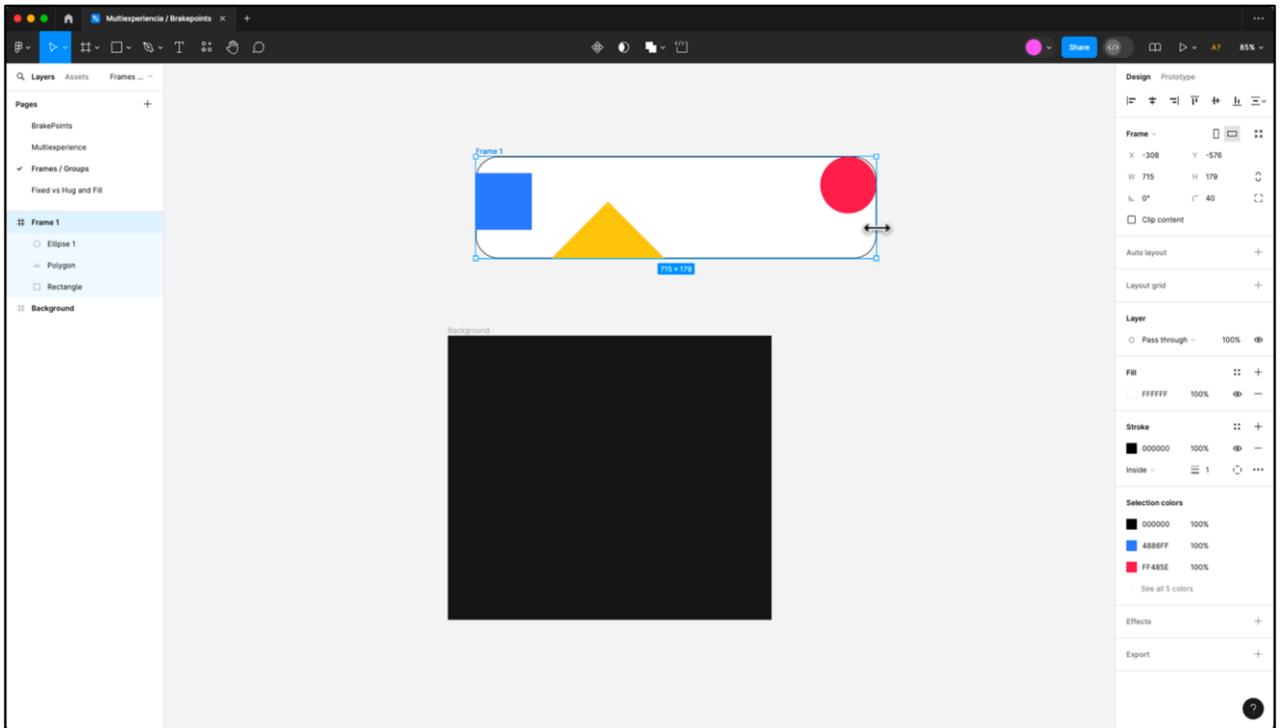
Os frames são containers. Além de ter os elementos juntos, tenho-os em um espaço que os contém e que por sua vez possui propriedades.

Sua exibição no painel de camadas é com um ícone de um quadro.

A estes frames posso dar uma cor de fundo, uma mask cor de borda ou até mesmo arredondar seus vértices.

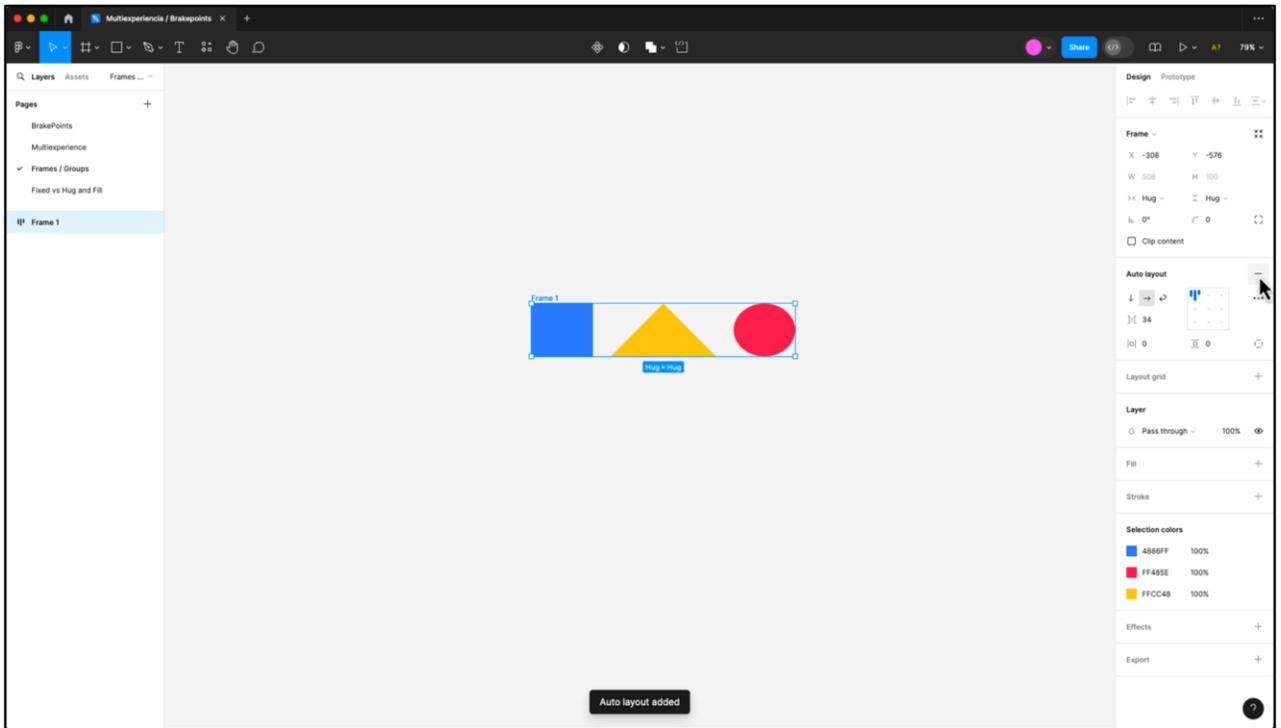


Se seleciono os elementos dentro do frame, além das propriedades que mencionei nos grupos, é adicionada uma seção de “constraints”. Por padrão, todos os elementos estão fixados à esquerda, assim como aconteceu na tela Attractions sem ajustes.



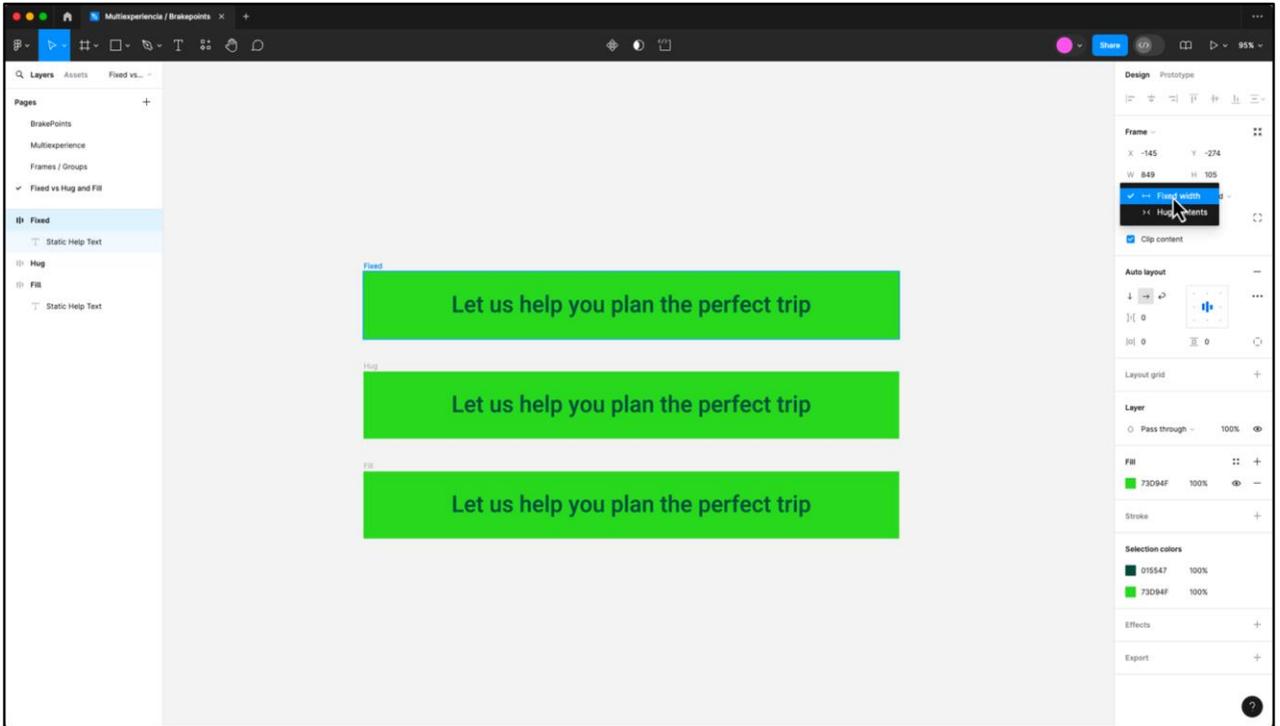
As constraints são algumas das propriedades que nos servirão para definir o comportamento dos elementos.

Por exemplo, se modificarmos a largura deste frame, todos os elementos se mantêm à esquerda. Porém, se fixarmos, por exemplo, a elipse à direita, vemos que se mantém sobre esse lado ao modificarmos o tamanho do frame.



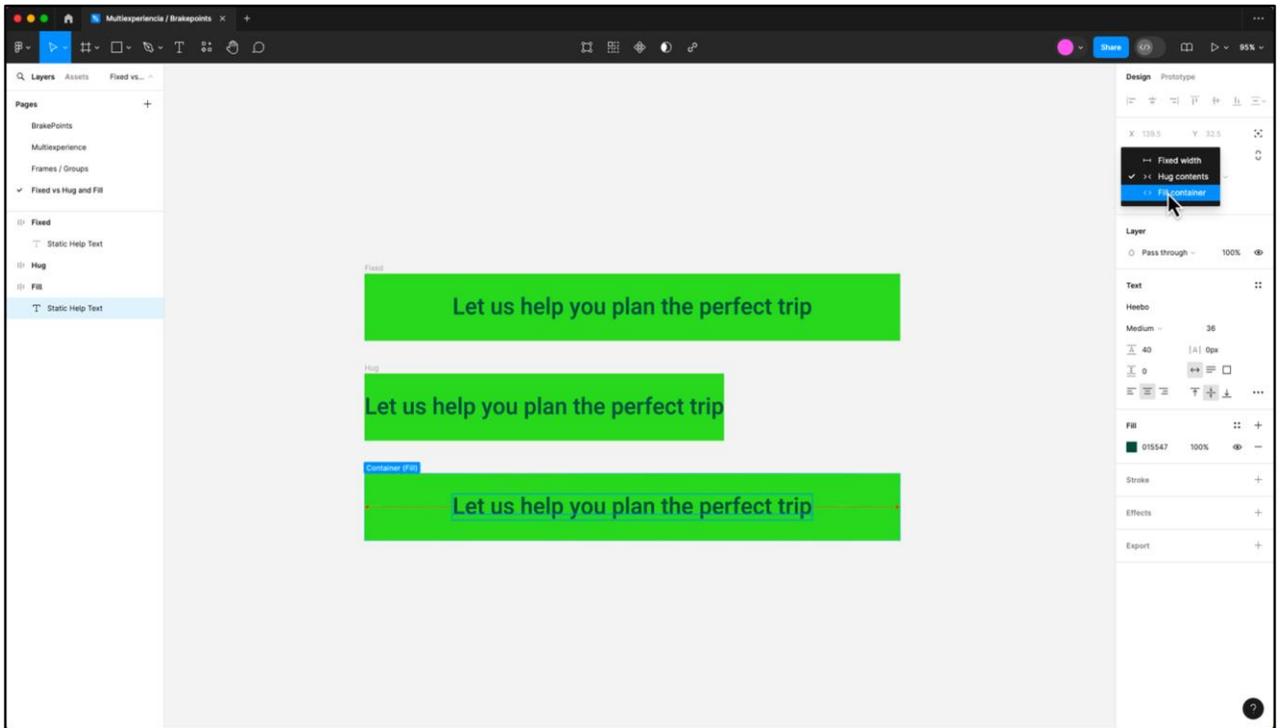
Outra propriedade que posso definir tanto para os Grupos quanto para os Frames é o AUTO LAYOUT.

Isso nos permitirá organizar esse conjunto de elementos, definindo em que orientação quero que sejam direcionados, qual é a distância entre eles, como quero que sejam ordenados entre eles e se terão padding nas suas laterais ou superior e inferior

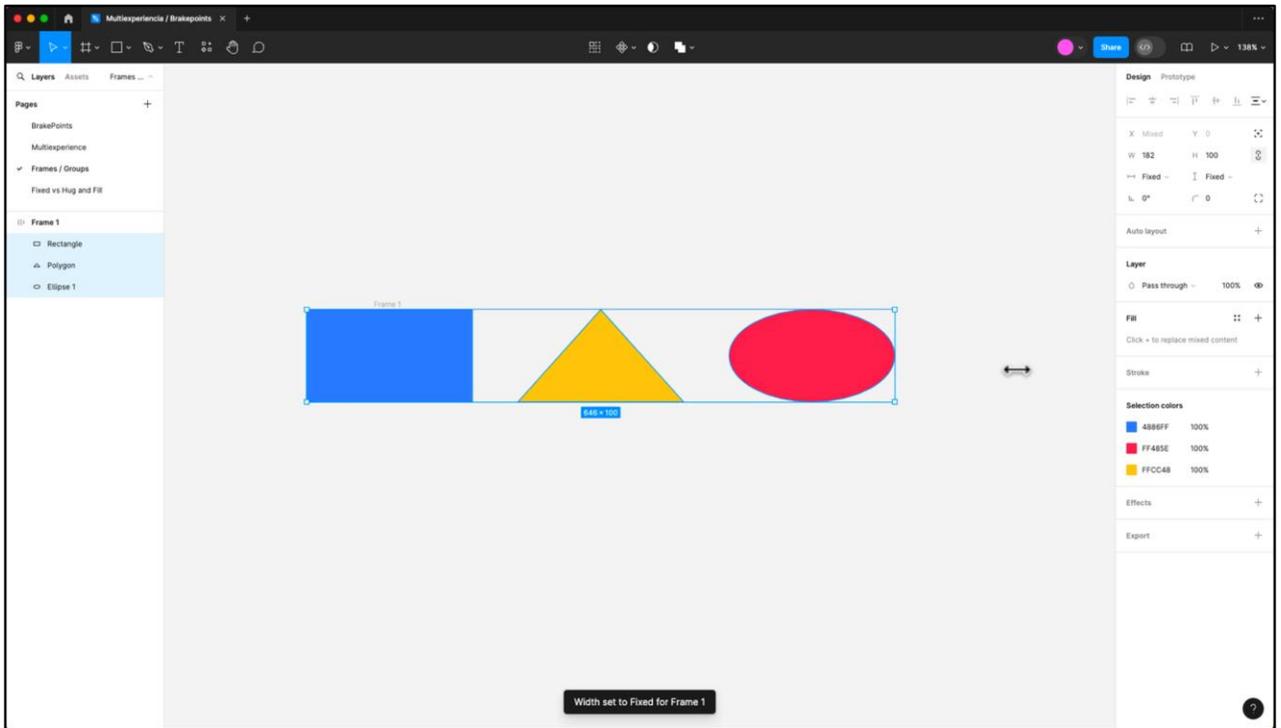


Além disso quando utilizamos um container com auto layout e dentro tenho um ou vários elementos, posso definir como se comporta o container em relação ao seu conteúdo e seu conteúdo em relação ao container.

Dentro das propriedades do container temos as de Fixed, quer dizer, fixo ou hug, quer dizer, que se adapte ao seu conteúdo.

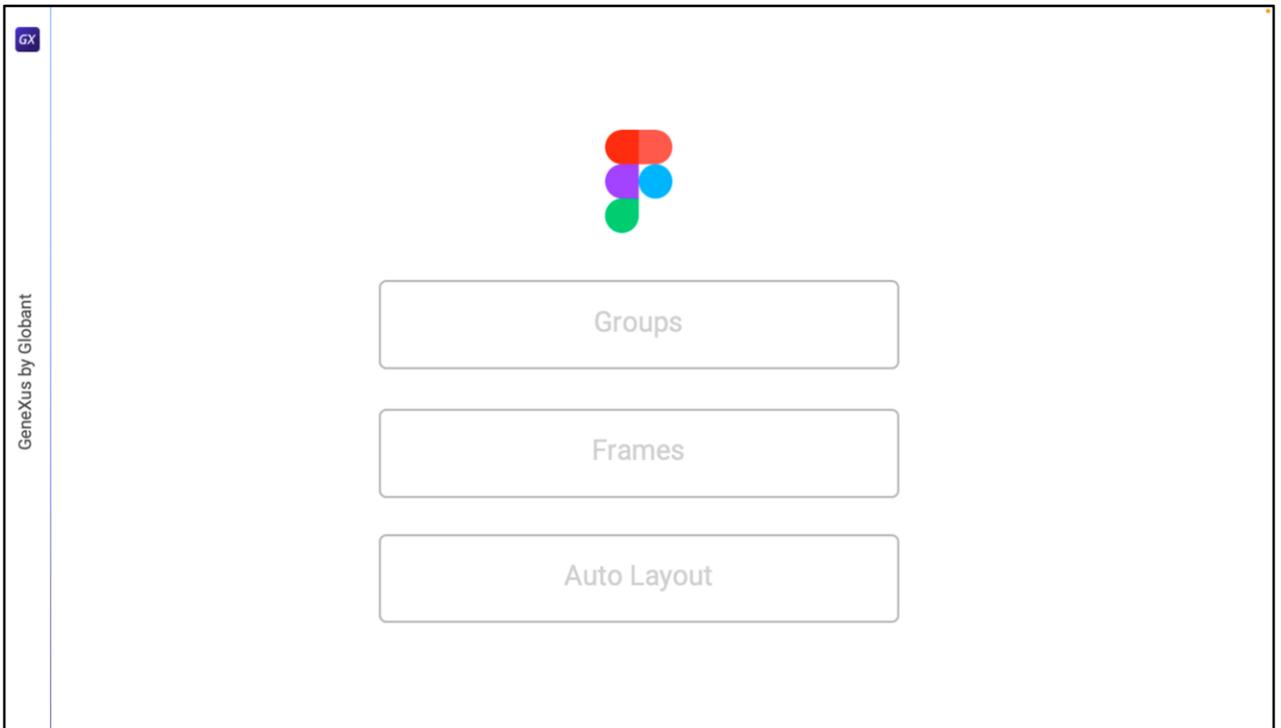


Para o caso do conteúdo, encontramos as mesmas 2 opções fixed e hug mais a opção de fill container, neste exemplo que estamos vendo o campo de texto se estica para chegar à borda do container, não apresentando maiores problemas.

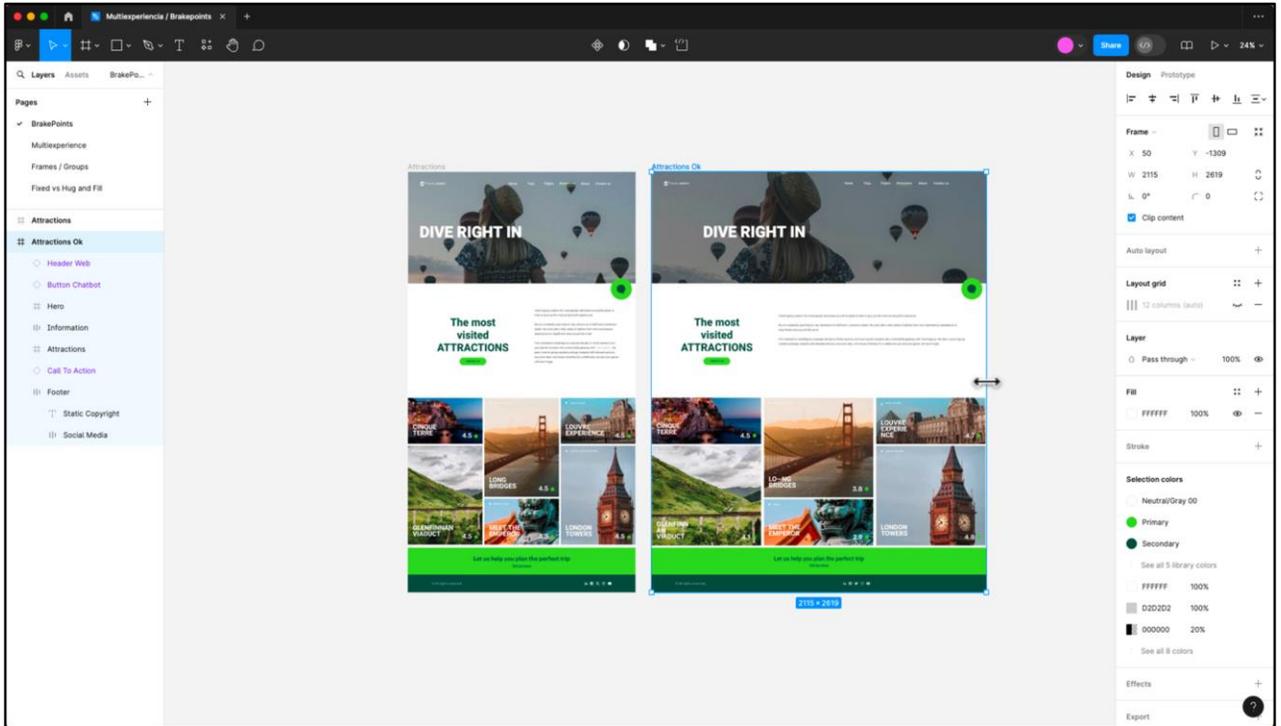


Mas se tomássemos como referência o caso anterior e a cada uma das figuras que estão dentro do Auto Layout lhes colocássemos fill container, ao esticar esse container as deformaríamos completamente.

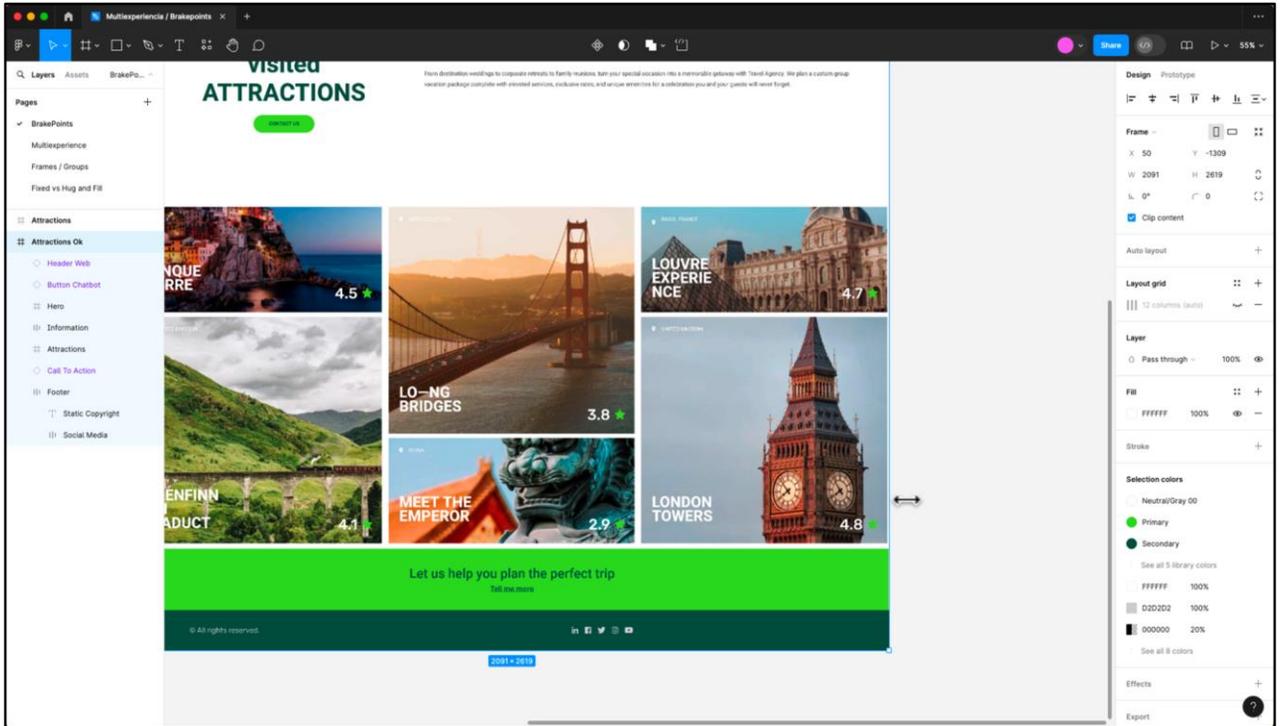
Por isso é fundamental analisar o que acontece em cada caso particular sem perder de vista que toda a informação que coloquemos no arquivo de design de alguma forma vai corresponder em GeneXus, como vocês verão mais adiante com Ceci.



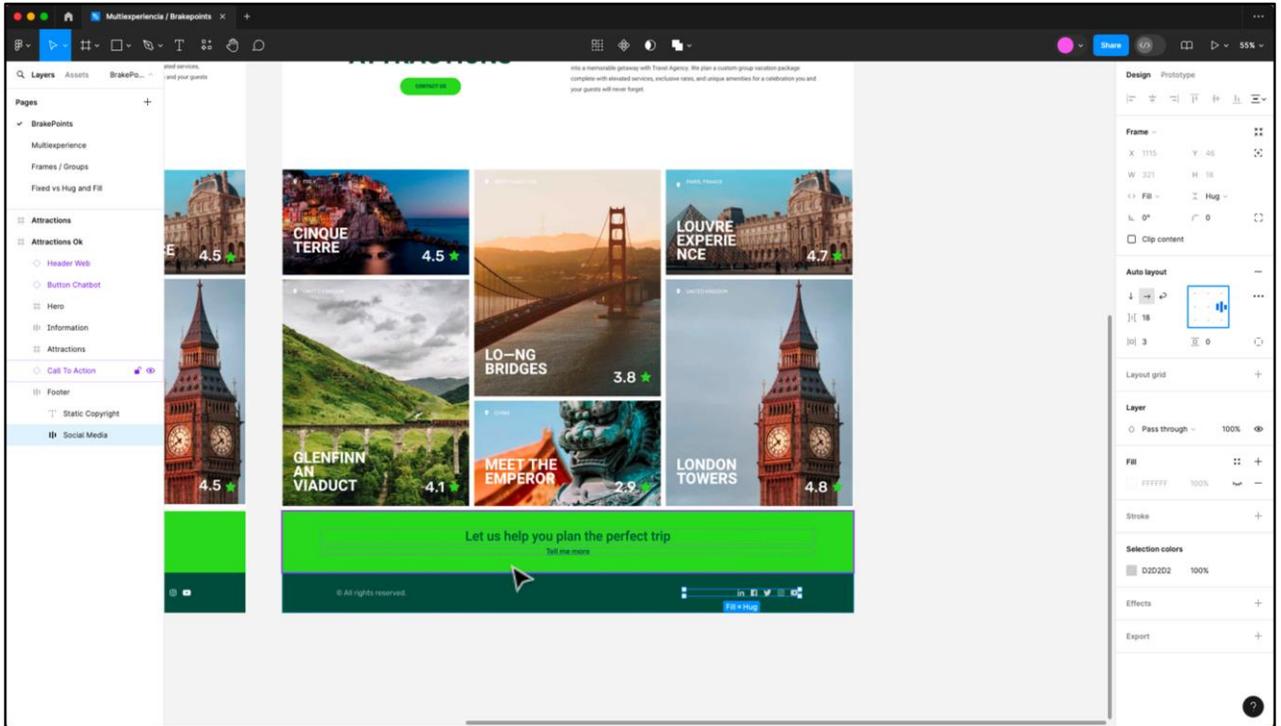
Como resumo desta aula poderíamos dizer que para definir como vai se comportar cada um dos elementos das telas diante de variações mínimas em sua largura vou trabalhar preferencialmente com frames com auto layout, as propriedades de constraints e as propriedades fixed, hug e fill.



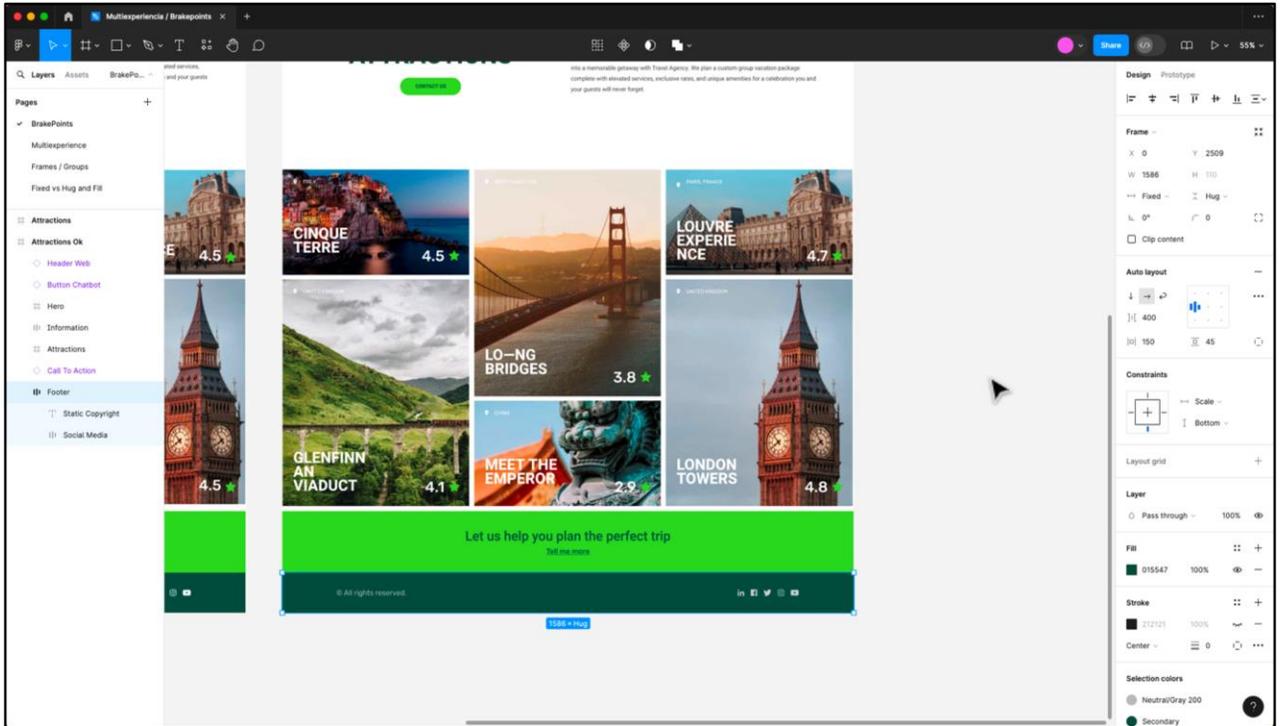
Agora vamos retornar brevemente às telas iniciais. Vocês notaram no início da aula que quando modifiquei a tela com ajustes aconteceu algo no footer?



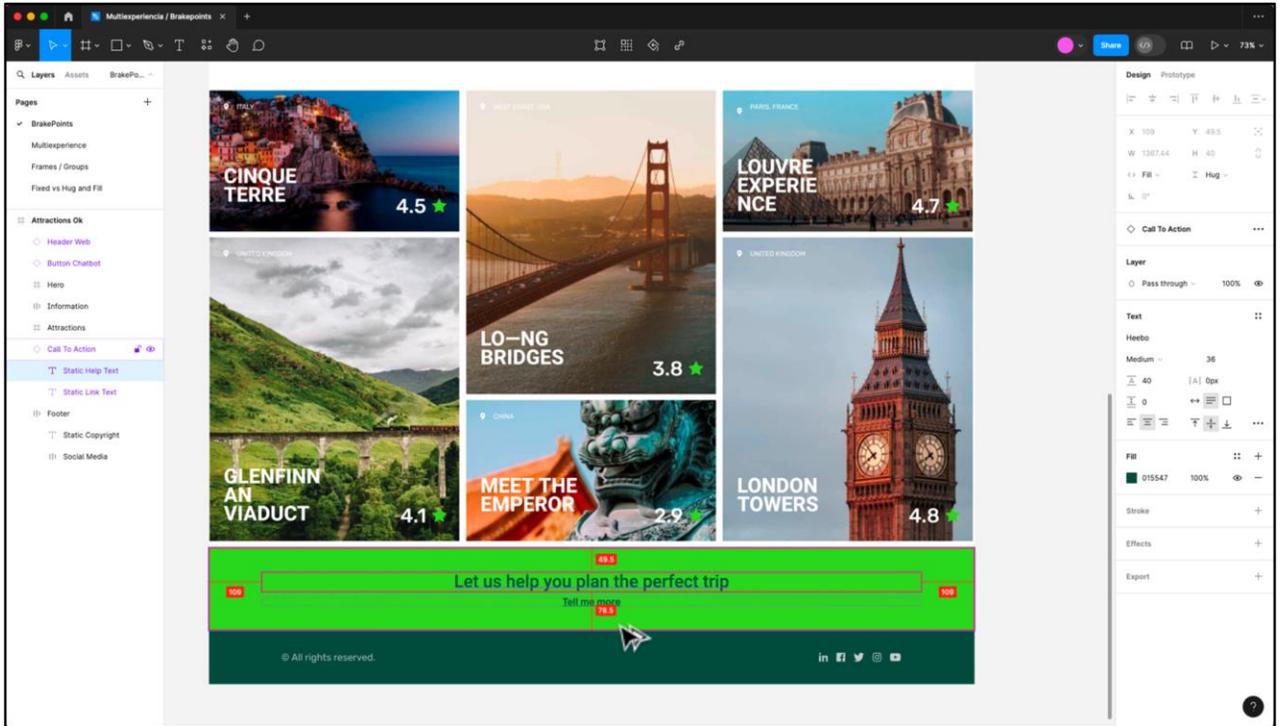
Olhemos mais de perto, percebem? Vamos modificá-lo.



Eu acredito que se o conjunto de ícones de redes sociais, colocarmos com o comportamento Fill, e dentro do auto layout o fixarmos à direita...



...e o container Footer deixarmos fixed e fixado à esquerda, esse comportamento será resolvido.



Por último quero compartilhar uma forma simples de medir as distâncias entre os elementos. Se seleciono um elemento e pressiono a tecla "option" no mac ou "alt" no windows e passo o cursor sobre outro elemento, me dirá a que distância se encontram.

No próximo vídeo, vocês trabalharão junto com Ceci sobre como interpretar este arquivo de design e implementá-lo em GeneXus para que a aplicação tenha a aparência e se comporte da forma que acabamos de definir.

GX

GeneXus by Globant

GeneXus[™]
by Globant

training.genexus.com