

O QUE SÃO?

“Componentes são blocos de construção interativos para a criação de uma interface de usuário. Eles podem ser organizados em categorias com base na sua finalidade: Ação, contenção, comunicação, navegação, seleção e entrada de texto.”

Material Design



MATERIAL COMPONENTS

Quais recursos utilizar na criação de um app?

BUTTONS

Botões comuns solicitam a maioria das ações em uma IU

Os botões comunicam ações que os usuários podem realizar. Eles normalmente são colocados em toda a sua IU, em locais como:

- Diálogos
- Janelas modais
- Formulários
- Cartões
- Barras de ferramentas

Devem ser usados para representar uma única ação, muitas vezes discreta e sem exageros em sua utilização.

Não deve ser utilizado para representar muitas ações de baixa prioridade, mantendo o texto sempre em uma única linha sem que este ultrapasse a área delimitada pelo botão

PROGRESS INDICATORS

Indicadores de progresso mostram o status de um processo em tempo real

Os indicadores de progresso informam os usuários sobre o status dos processos em andamento, como carregar um aplicativo, enviar um formulário ou salvar atualizações.

Devem ser usados para os processo de forma geral, sem listar cada processo individualmente. Existem dois tipos para mostrar os processos: Linear e circular, sendo que cada um deve representar um único tipo de atividade.

É possível representar o tempo necessário para a finalização dos processos de duas formas: determinada ou indeterminada

MENUS

Os menus exibem uma lista de opções em uma superfície temporária

Use um menu para exibir uma lista de opções em uma superfície temporária, como um conjunto de ações flutuantes em uma barra superior. Os menus permitem que os usuários façam uma seleção entre várias opções.

Devem aparecer na frente de todos os outros elementos permanentes da interface do usuário. Sua posição também precisa ser relativa à borda da tela.

Não devem ter seu limite na linha limite da UI do aplicativo, mas terminar a listagem pelo menos 1 linha antes disso.