

Programação para
Dispositivos Móveis



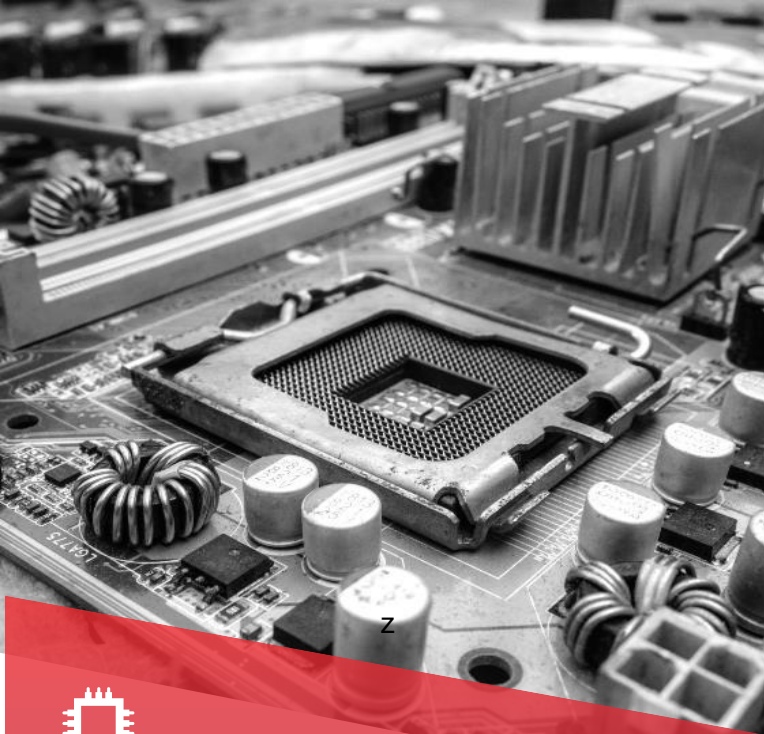
DESCRIÇÃO

Selecione 3 componentes que você utilizaria para criação de um aplicativo

- Quando o componente deve ser utilizado?
- Qual a maneira correta de utilizar o componente?
- Quais os usos incorretos do componente?

ESTUDO DIRIGIDO 04

Preparar um folder sobre
Material Design



APP BAR

A barra de aplicativos é uma barra horizontal na parte superior da tela que contém controles de navegação, ações específicas do aplicativo e outras informações importantes. Ele pode ser personalizado para incluir ícones, texto e outros elementos da interface do usuário e pode ser usado para fornecer aos usuários acesso fácil aos principais recursos e informações.



CARDS

Os cartões são uma representação visual de um conteúdo, como uma imagem, texto ou uma combinação de ambos. Eles podem ser usados para exibir uma variedade de conteúdo, como artigos de notícias, listagens de produtos e postagens de mídia social. Os cartões podem ser personalizados com vários estilos e cores para combinar com a aparência geral do seu aplicativo.



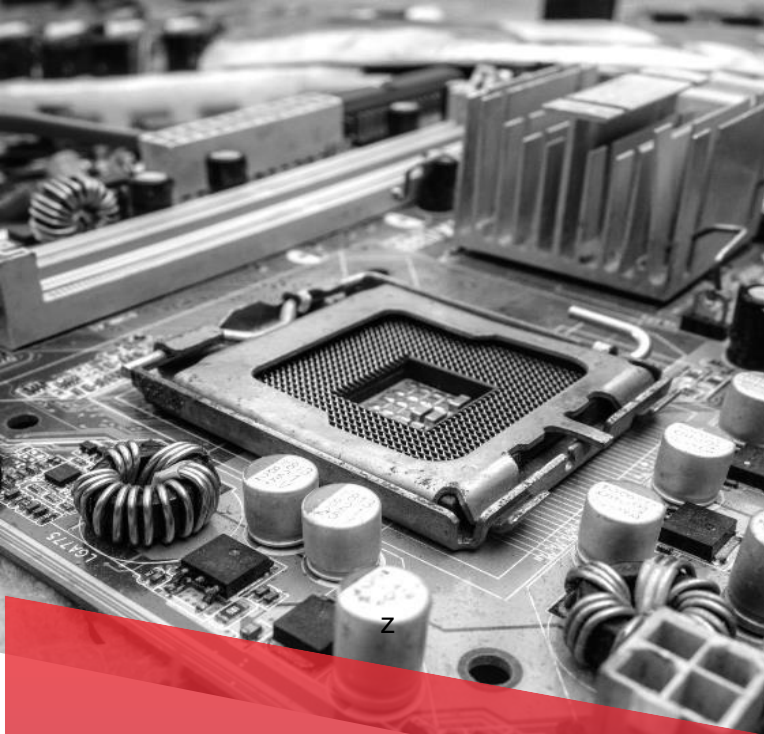
BUTTONS

Os botões são um componente fundamental de qualquer interface do usuário, e o Material Design fornece um conjunto de diretrizes para a criação de botões consistentes, intuitivos e fáceis de usar. Os botões do Material Design podem ser personalizados com diferentes formas, tamanhos e cores e podem ser usados para executar uma variedade de ações, como enviar um formulário, navegar para uma nova tela ou acionar uma janela modal.





QUANDO O
COMPONENTE
DEVE SER
UTILIZADO?



APP BAR

A barra de aplicativos geralmente é usada na parte superior de uma tela para fornecer aos usuários acesso fácil aos controles de navegação, funcionalidade de pesquisa e outros recursos importantes. Ele pode ser usado em qualquer aplicativo onde haja necessidade de um elemento de navegação persistente ou onde os usuários precisem acessar rapidamente as principais funções.



CARDS

Eles são comumente usados em aplicativos que exibem listas ou coleções de itens, como artigos de notícias, listagens de produtos e feeds de mídia social. Os cartões podem ajudar a dividir grandes blocos de conteúdo, melhorar a hierarquia visual da tela e fornecer um estilo visual consistente em todo o aplicativo.



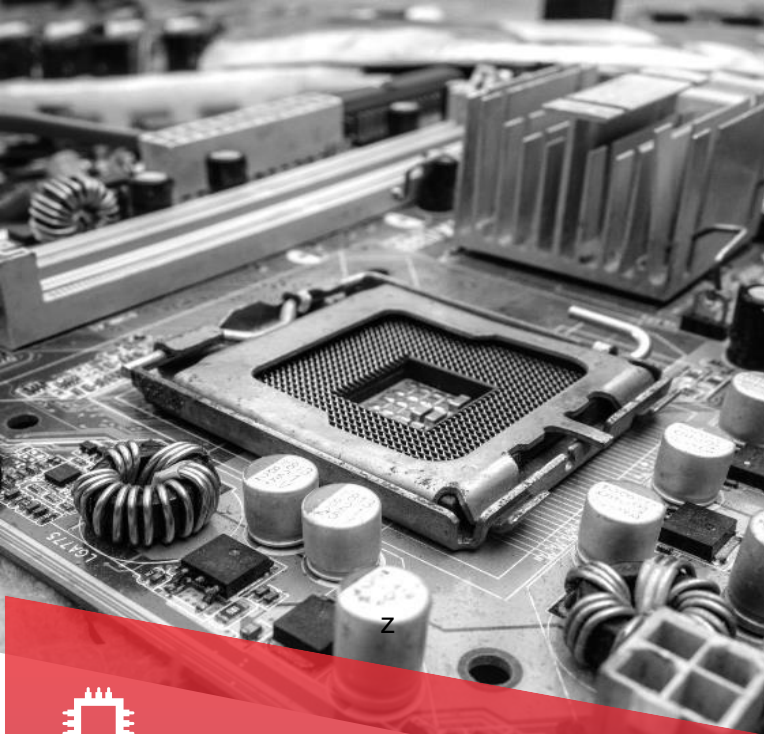
BUTTONS

Os botões são um componente fundamental de qualquer interface do usuário e são usados para executar ações como enviar um formulário, navegar para uma nova tela ou acionar uma janela modal. Eles podem ser usados em qualquer aplicativo em que a entrada do usuário seja necessária, como telas de login, formulários de contato e páginas de checkout.





QUAL A MANEIRA
CORRETA DE
UTILIZAR O
COMPONENTE?



SIGA AS DIRETRIZES

Material Design fornece um conjunto de diretrizes e práticas recomendadas para cada componente. É importante revisar e seguir essas diretrizes para garantir que seus componentes sejam consistentes, intuitivos e acessíveis.



MARCAÇÃO E ESTILOS CORRETOS

Cada componente tem seus próprios requisitos de marcação e estilo, descritos nas diretrizes do Material Design. Verifique se você está usando o código HTML, CSS e Javascript correto para implementar o componente corretamente.



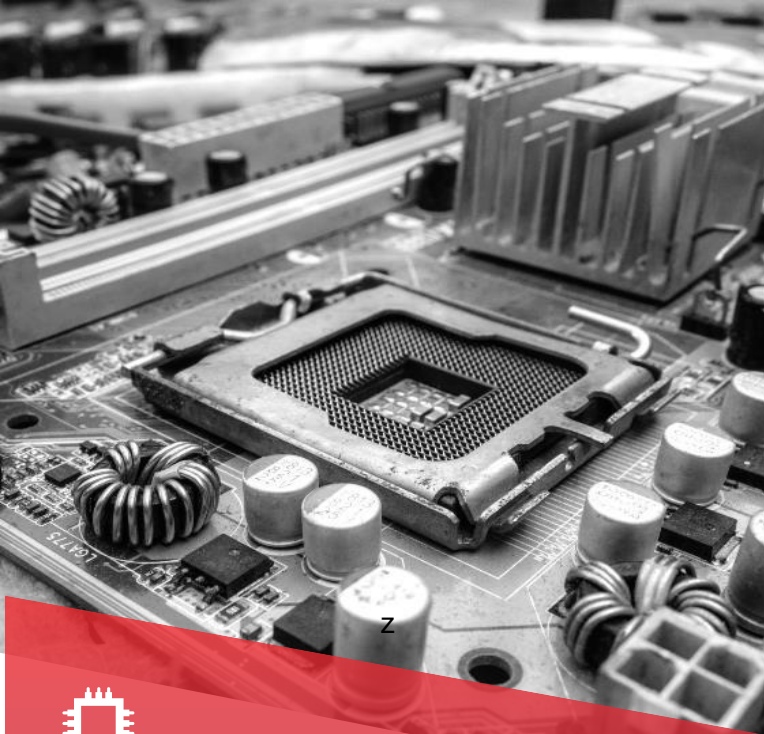
TESTE DE ACESSIBILIDADE

O Material Design coloca uma forte ênfase na acessibilidade, por isso é importante testar seus componentes para garantir que eles possam ser usados por todos os usuários, incluindo aqueles com deficiências. Use ferramentas como ferramentas de teste de acessibilidade automatizadas e testes manuais para garantir que seus componentes atendam aos padrões de acessibilidade.





**QUAIS OS USOS
INCORRETOS DO
COMPONENTE?**



NÃO SEGUINDO AS DIRETRIZES

Se você se desviar muito dessas diretrizes, seus componentes podem não funcionar conforme o esperado ou podem ser confusos para os usuários.



PERSONALIZAR DEMAIS

Personalizar demais os componentes do Material Design pode levar a inconsistências e confusão para os usuários. Se você precisar personalizar um componente, faça-o com cuidado e certifique-se de que ele ainda esteja de acordo com as diretrizes do Material Design.



NÃO TESTAR EM DIFERENTES DISPOSITIVOS E PLATAFORMAS

Os componentes do Material Design devem ser testados em uma variedade de dispositivos e plataformas para garantir que funcionem corretamente e tenham uma boa aparência

