




Komponente i prototip

Komponente



- Komponente su elementi koje možete da koristite više puta u vašem dizajnu. Pomažu vam da kreirate i održavate konzistentan dizajn u celom projektu.
- Možete ih kreirati iz bilo kog sloja ili objekta koji ste dizajnirali (dugme, ikona, raspored)
- Aspekti komponente:
 - Glavna komponenta - definiše svojstva komponente
 - Instanca - kopija komponente koju možete ponovo koristiti u svom dizajnu. Instance su povezane sa glavnim komponentom i primaju sva ažuriranja napravljena za komponentu.
- Jako često ćemo imati potrebu da kreiramo komponente koje su međusobno slične, samo sa malim razlikama. Za ove slučajeve možemo da koristimo varijante.

Kreiranje komponente

- Možete kreirati jednu komponentu iz izabranog sloja ili pojedinačne komponente od izbora objekata.
- Koraci:
 - Izaberite slojeve koje želite da uključite u komponentu.
 - Kreirajte komponentu na neki od ponuđenih načina:
 - Klikom na dugme na traci sa alatkama. 
 - Izbor opcije iz konteksnog menija
 - Upotrebom prečica na tastaturi
 - Komponenta će biti smeštena u ljubičasti pravougaonik

Svojstva komponenti

Svojstva komponente



- Svojstva komponenti su promenljivi aspekti komponente. Možete definisati koje delove komponente drugi mogu da menjaju tako što ćete povezati sa specifičnim svojstvima dizajna
- Omogućavaju kontrolisanje:
 - slojeve koje možete sakriti ili prikazati
 - da li se instanca može zameniti
 - koji tekst se može menjati
- Sve definicije su objedinjene u jedan skup kontrola na desnoj bočnoj traci. Svako ko uređuje instancu može da koristi ove kontrole da razume šta je promenljivo i da izvrši izmene.

Svojstva komponente



- Mogu biti različitih tipova:
 - boolean
 - svojstva zamene instance
 - svojstva teksta
 - svojstva varijante

Boolean svojstva



- Dostupna samo za vidljivost sloja
- Omogućava korisnicima da uključe ili isključe određeni sloj

Zamena instance



- Označava koje instance u glavnoj komponenti ili varijanti mogu da se zamene.
- Za svakog ko koristi ovo svojstvo biće mu obezbeđen meni za zamenu instace, da zameni ugnježdjeno svojstvo za jedno u okviru istog podskupa komponenti ili jedno iz bilo koje dostupne biblioteke

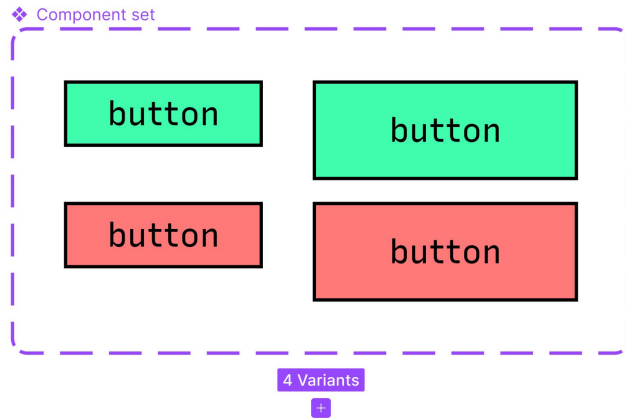
Svojstvo tekst



- Koristi se kako bi se naznačili slojevih teksta koji se mogu uređivati

Svojstvo varijante

- Varijanta je pojedinačna komponenta unutar skupa komponenti.
- Ovo svojstvo vam omogućava da definišete atribute vaših varijanti, kao što su stanje, boja ili veličina.



Varijante

Varijante



- Rešavaju problem kreiranja komponenti koje su slične jedna drugoj
- Omogućavaju da grupišete i organizujete slične komponente u jedan kontejner.

Atributi i vrednosti varijanti



- Atributi varijanti i njihove vrednosti omogućavaju da definišete attribute vaših varijanti.
- Atributi varijanti su tip svojstva komponente specifičnih za varijante i skupove komponenti.
- Možete dodati koliko god vam je potrebno i prilagoditi ih tako da odgovaraju vašem dizajnu.
- Atributi su varijabilni aspekti naše komponente
 - veličina, stanje, boja ...
- Vrednosti su različite opcije dostupne za svaki atribut
 - default, hover, pressed, disabled
- Sve varijante unutar skupa komponenti treba da koriste iste osobine i vrednosti, ali svaka varijanta treba da bude njihova jedinstvena kombinacija. Ne morate da imate komponentu za svaku moguću kombinaciju atributa i vrednosti.

Prototip

Prototip



- Figma omogućava kreiranje interaktivnih tokova koji istražuju kako korisnik može da komunicira sa vašim dizajnom.
- Odlični su da:
 - pregledate interakcije i tokove korisnika,
 - delite i ponavljate ideje,
 - dobijete povratne informacije od saradnika,
 - testirate interakciju sa korisnicima,
 - predstavite svoje dizajne zainteresovanim stranama.

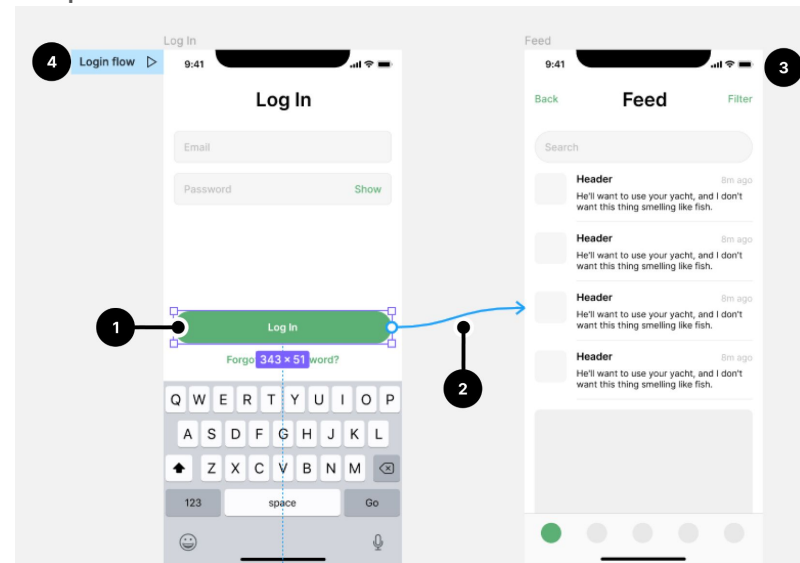
Tokovi i polazne tačke



- Možete kreirati više tokova za svoj prototip na jednoj stranici kako biste pregledali korisnikovu punu interakciju i iskustvo kroz vaše dizajne.
- Tok je mreža okvira i veza na jednoj stranici. Prototip može da mapira celokupnu interakciju korisnika kroz vašu aplikaciju ili veb lokaciju ili se može fokusirati na određeni segment putem sopstvenog toka.
- Figma stvara početnu tačku toka kada dodate svoju prvu vezu između dva okvira. Postoji nekoliko drugih načina da definišete početnu tačku svog prototipa:
 - Sa odabranim početnim okvirom, kliknete na + u odeljku *Flow starting point* protoka na desnoj bočnoj traci.
 - U kontekstnom meniju dobijenom klikom na okvir, izabrati opciju *Add starting point*.
 - Duplirajte okvir sa postojećom početnom tačkom.

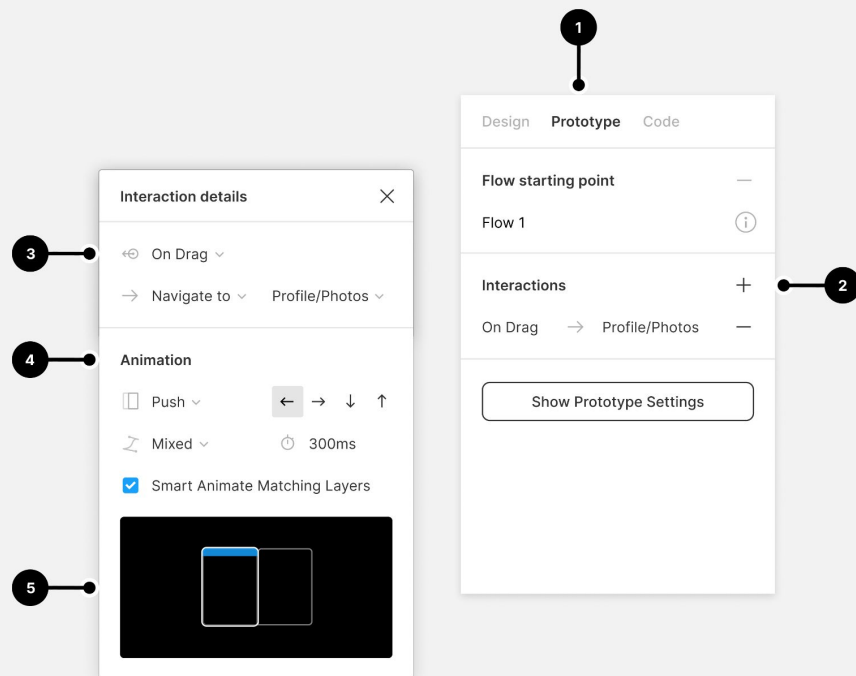
Kreiranje veza

1. Izaberite pristupnu tačku za vezu.
2. Kliknite na + kako biste kreirali vezu.
3. Prevucite ga do odredišta.
4. Ako ne postoje postojeće veze, Figma će prvi okvir učiniti početnom tačkom.



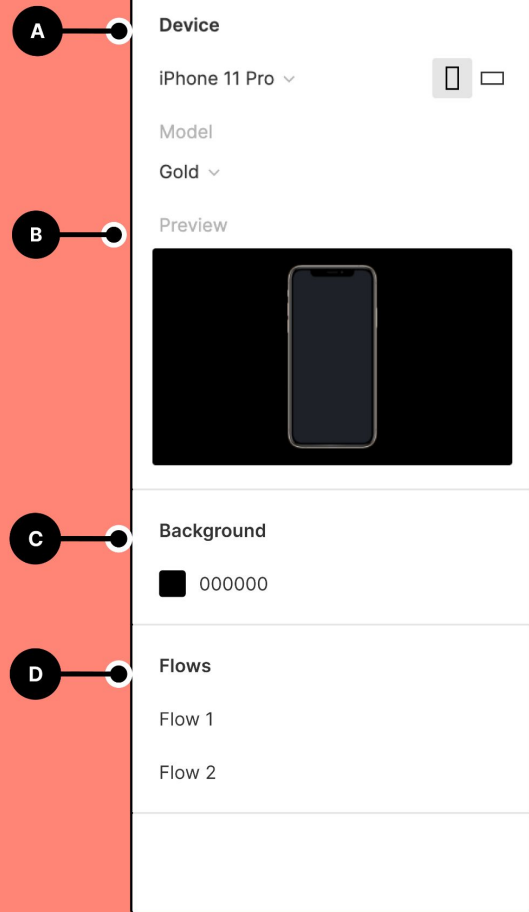
Kreiranje interakcije i animacije

1. Otvorite karticu *Prototype* na desnoj bočnoj traci
2. Dodajte interakcije
3. Podesite detalje interakcije
4. Primijenite animaciju
5. Pregledajte svoju animaciju



Podesite podešavanje prototipa

1. Izaberite uređaj i model
2. Pregledajte svoj prototip
3. Izabereite boju pozadine
4. Postavite početni okvir prototipa



Upotreba promenljivih



- Možete podesiti i modifikovati vrednosti promenljivih pomoću radnji prototipa - omogućava vam da kreirate impresivne prototipove koji se dinamički menjaju na osnovu odabira korisnika, koristeći samo nekoliko jednostavnih okvira i interakcija. Možete da koristite radnje prototipa za:
 - ažuriranje tekstualnih sadržaja pomoću promenljive string,
 - promenu dimenzije objekta, radijus ugla ili atributa automatskog rasporeda pomoću brojčanih promenljivih,
 - prebacivanje vidljivosti sloja pomoću logičkih promenljivih.
- Da biste koristili promenljive u prototipovima, neophodno je prvo podesiti ih a onda koristiti akciju *Set variable*, kako biste promenili ili modifikovali vrednosti promenljivih.

Podešavanje vrednosti promenljivih



- Akcija *Set variable* vam omogućava da podesite ili izmenite vrednost promenljive kao rezultat pokretača prototipa.
- Koraci za upotrebu akcije *Set variable*:
 1. Kreirajte prototip interakcije.
 2. Na panelu koji prikazuje detalje o interakciji izaberite okidač iz padajućeg menija.
 3. U padajućem meniju *Actions* izaberite *Set variable*
 4. Iz menija izaberite promenljivu čiju vrednost želite da promenite
 5. U polje *Write expression*, unesite novu vrednost promenljive. Nova vrednost mora biti istog tipa kao i promenljiva kojoj menjate vrednost.
 6. Pokrenite prototip.
- Upotreba
 - primena promenljive na varijantu komponente, automatska promena komponente
 - primena promenljivih na interaktivnost komponente
 - [Primer u Figmi](#)

Upotreba izraza



- Izrazi mogu pomoći da vaši prototipovi budu još moćniji.
- Upotrebom izraza možete da generišete dinamičke vrednosti stringova ili brojeva, ili čak da procenite logičke izraze
- Primer upotrebe:
 - kreriranje korpe za kupovinu, koja izračunava ukupnu cenu
 - kreiranje objekata prilagođene veličine, kao što su obim ili progres bar
 - kombinovanje i kreiranje novih tekstualnih podataka na osnovu izbora korisnika
- Mogu da se koriste:
 - prilikom postavljanja vrednosti
 - *Condition* akcija prototipa

Višestruke radnje i uslovi



- Pošto vaši prototipovi rastu i postaju složeni, možete da koristite više radnji i uslova kako biste upravljali višestrukim ili različitim ishodima u okviru iste interakcije
 - Više radnji - složite neograničen broj radnji na isti okidač
 - Uslovi - proverite da li je uslov ispunjen pre nego što izvršite radnju koristeći uslovni izraz if/else

Višestruke radnje



- Svaka interakcija prototipa ima okidač i jednu ili više radnji. Okidač je ono što uzrokuje početak interakcije, a akcija je odgovor.
- Više radnji omogućava da dodate neograničen broj radnji na jednom okidaču
- Radnje se pokreću redosledom kojim su navedene, od vrha do dna.

Uslovi



- Uslov je pravilo koje definiše da li neka akcija treba da se pokrene
- Kreiranje uslova:
 1. Kreirati *prototype interaction*.
 2. Na panelu *Interaction Details* izabrati okidač događaja iz liste.
 3. Iz *Actions* liste odabrati *Conditional*.
 4. Napisati *if* i *else* izraz

Pametne animacije

Pametne animacije



- Pametne animacije traže odgovarajuće slojeve, prepoznaju razlike i animiraju slojeve između okvira u prototipu.
- Omogućavaju da brzo kreirate napredne animacije. Mogu se koristiti za repliciranje:
 - sekvence učitavanja,
 - pokrete dodirom, na primer prevlačenje, dugi pritisak,
 - sliders, toggles, switches
 - show more/show less

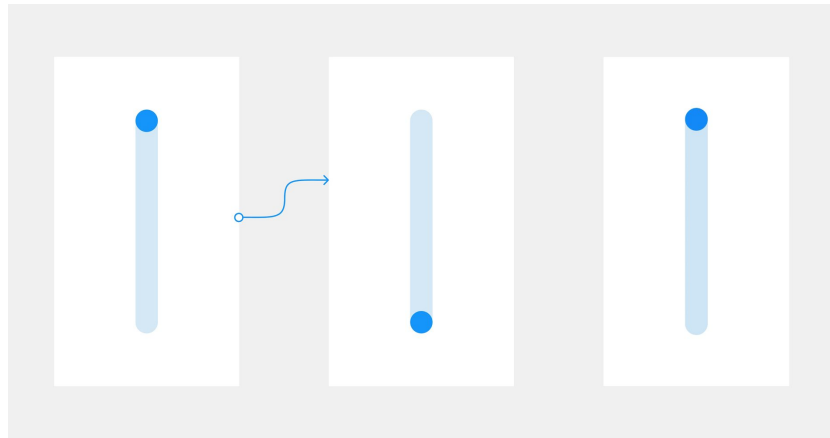
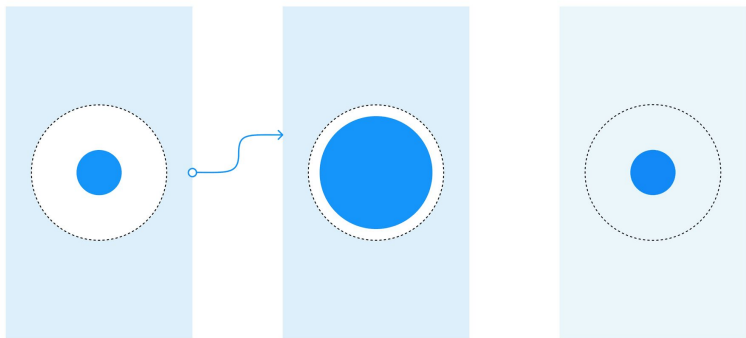
Pametne animacije



- Pametne animacije traže odgovarajuće slojeve koji postoje u više okvira. Figma uzima u obzir i ime sloja i mesto na kojem se nalazi u hijerarhiji.
- Za slojeve koji se poklapaju između okvira, prepoznaje šta je promenjeno i primanjuje prelaz na animaciju između njih
- Pametne animacije mogu da se primene na čitave objekte ili komponente, kao i na pojedinačne slojeve unutar komponente ili grupe

Pametne animacije - svojstva

- Skala
 - Ako se veličina objekta promeni između kadrova, Figma će ga animirati kako se smanjuje ili raste
- Položaj
 - Figma prepoznaje da li su se lokacije objekta, koordinate x i y promenile. Zatim će animirati objekat koji se kreće sa svoje trenutne pozicije na svoju poziciju u određišnom okviru



Pametne animacije - svojstva




- Neprozirnost
 - Pametna animacija može da prepozna neprozirnost sloja ili objekta. Možete podesiti neprozirnost kako bi se objekat pojavio ili nestao između kadrova.
- Rotacija
 - Možete kreirati da se objekti rotiraju promenom polja za rotaciju koje se nalazi na desnoj bočnoj traci.
- Popunjenost
 - Figma će pametno animirati sve promene u popunjenosti objekta.
 - Ovo vam omogućava da animirate promene između čvrstih boja, gradijenata i popunjavanja slika.

Primena



- Pametnu animaciju možete koristiti na dva načina:
 - kao samostalni prelaz
 - upotrebom pametnih animiranih slojeva koji se podudaraju
- Pametna animacija
 1. Otvorite karticu *Prototype* na desnoj bočnoj traci
 2. Definišite interakciju
 3. U odeljku *Animation* izaberite *Smart animation* za prelaz.
 4. Primените *Easing* za tranziciju ili promenite *Duration*

Pametna animacija - poklapanje slojeva



- Ako želite da pametno animirate neke slojeve u svom prototipu dok koristite drugi glavni prelaz, možete izabrati polje *Smart animate matching layers*.