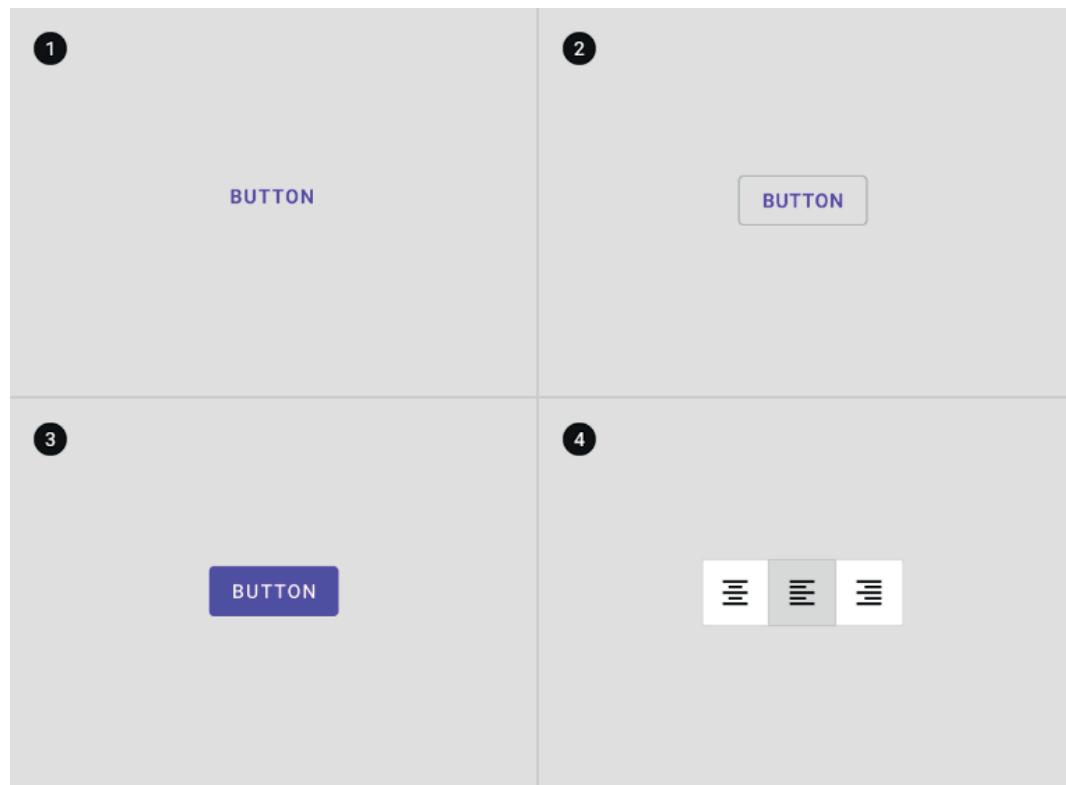


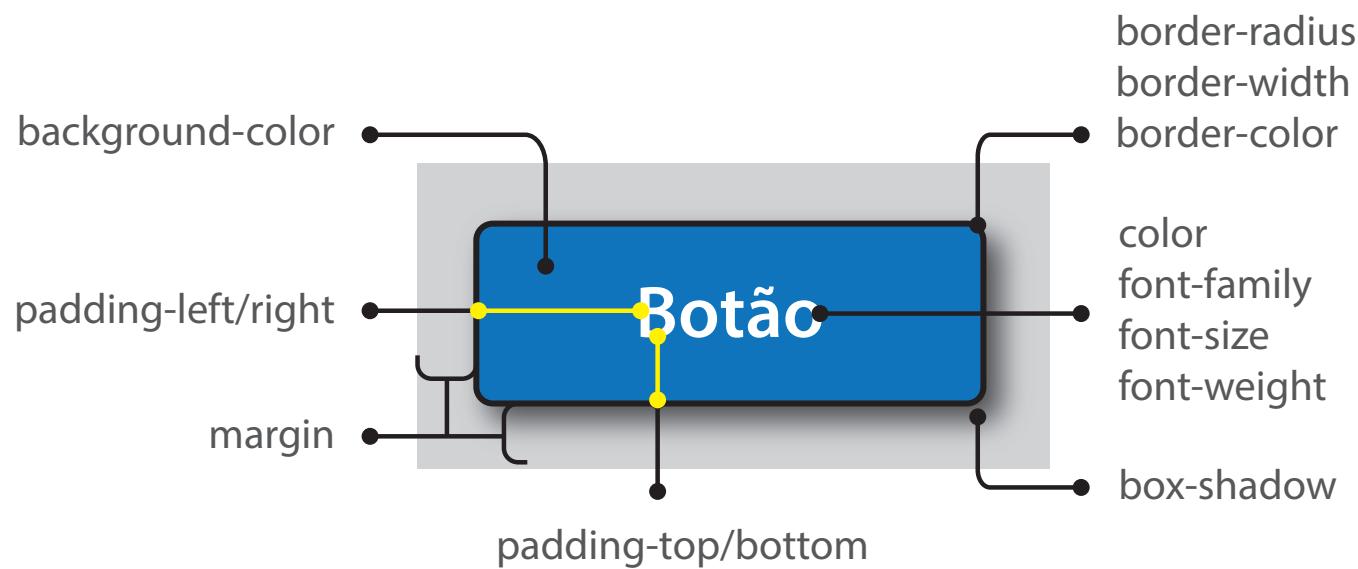
figma navegação botão link Componentes instância

<https://m2.material.io/components/buttons>



Botões

O botão é um dos principais elementos de UI e está presente em praticamente qualquer interface.



padding: espaçamento interno entre o texto e a forma do botão).

margin: espaçamento do botão com outros elementos na interface),

border: border-color = cor da borda.
border-radius = define o raio dos cantos do elemento, o arredondamento dos cantos do objeto.

border-color = cor da borda.

box-shadow: define a sombra do objeto.

font: color = cor do texto do botão.

font-family = tipografia (fonte).

font-size = tamanho da tipografia (fonte).

font-weight = variação de peso da fonte.

background-color: cor de fundo do objeto

Tipos de botões

Existem diversos tipos de botões cada um com uma função bem específica dentro de uma interface.



CTA - Call to Action

O botão Call to Action - chamada para ação em português - , é utilizado para indicar ao usuário o que ele deve fazer primeiro na tela. Ele geralmente possui uma forma diferenciada dos demais botões.

Pode ter um tamanho maior ou uma cor que tenha um contraste acentuado em relação aos outros elementos.

É muito comum ver esses botões em landing pages que estão vendendo algum produto ou serviço.

Tipos de botões

Primário

O botão primário é aquele que será utilizado com maior frequência dentro da interface. É por meio dele que indicaremos aos usuários todas as ações que queremos que ele faça. Por conta disso, suas características precisam chamar atenção, mas não da mesma forma que o CTA.

Para definir o estilo do botão primário você pode explorar as cores da marca ou uma cor que se diferencie da interface.

The image displays several UI snippets from the Decolar website, each featuring a primary button:

- Top Row (Promotional Banners):** Four banners for "Aniversário decolar" (Shakira), "Pontos Passaporte", "Pacote Cancún", and "Pacotes em Resorts". Each has a prominent purple or blue button.
- Middle Row (Interactive Snippets):** Two snippets illustrating AI interaction. The left snippet shows a "Compre sua viagem" section with a purple "Acessar canais" button. The right snippet shows a "Planeje sua viagem" section with a purple "Conversar com a SOFIA" button.
- Bottom Row (Offer Snippets):** Three snippets for travel offers. The first is for "Receba ofertas dos melhores destinos" with a purple "No app você tem preços mais baixos e outros benefícios" button. The second is for "Ofertas de passagens aéreas" with a purple "Até 18x sem juros na Decolar" button. The third is for "Ofertas de passagens aéreas" with a purple "Com seu cartão Decolar Santander, nós te damos até R\$ 500 em pontos" button.

Tipos de botões

Secundário

O botão secundário é utilizado quando queremos mostrar duas ações mas a primeira delas é a ação principal.

SALVAR

CANCELAR

Sem diferenciação a chance do usuário errar a ação desejada aumenta.

SALVAR

CANCELAR

Com a diferenciação de maior destaque da ação desejada, a chance de erro é menor

SALVAR

CANCELAR

Diferenciação com cores também ajudam a minimizar os erros

Tipos de botões

Outline/Ghost Buttons

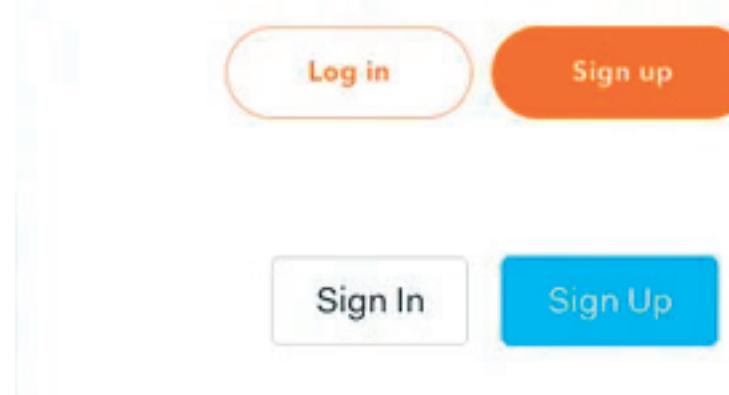
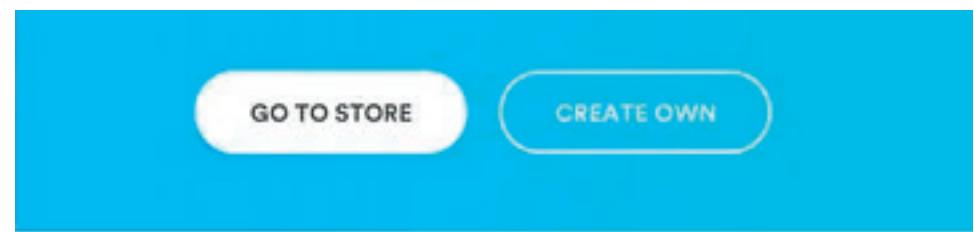
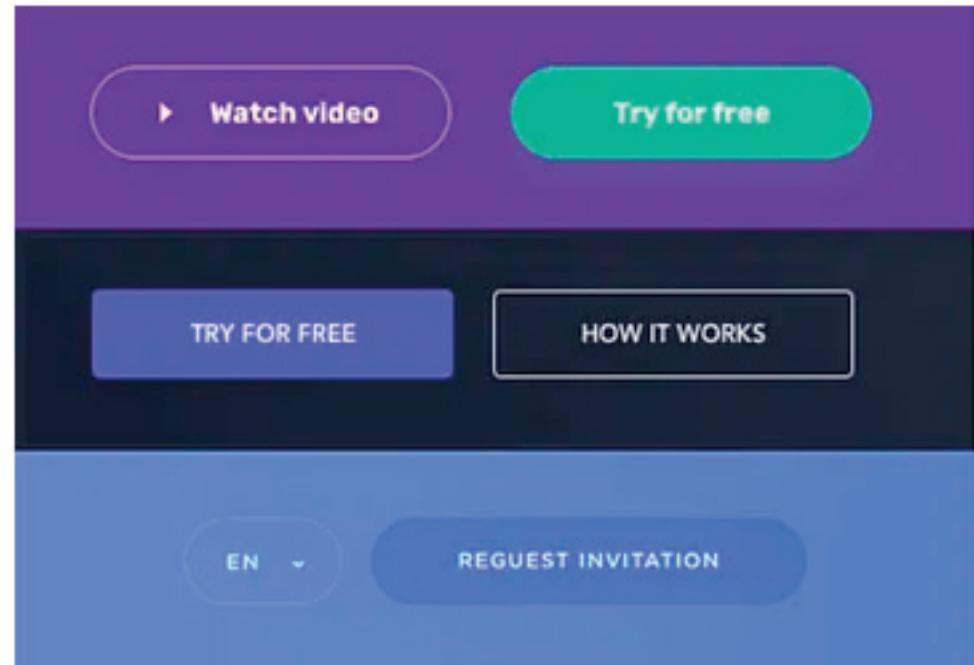
São formas sem preenchimento e possuem apenas uma borda e tipografia. Muito usados como botões secundários

Prós:

- São muito fáceis de criar;
- Cram um ponto focal em sites que são essencialmente imagéticos. Em outras palavras, se você coloca um Ghost Button em cima de uma imagem com um contraste adequado você consegue chamar atenção sem sobrecarregar visualmente o site.
- Melhoram a estética. Por sua natureza simplista, conseguem manter a interface clean.
- São fáceis de integrar. Novamente, por serem simples, se adaptam facilmente em diferentes estilos.

Contras:

- Contraste. Quando colocados sobre uma imagem ou vídeo, podem acabar desaparecendo por falta de contraste.
- Clareza. Dependendo da sua audiência e do contexto em que é aplicado, pode ser difícil identificá-lo como um botão.
- Conversão. Vários testes (teste 1, teste 2) realizados comparando um Ghost Button com um botão normal mostraram uma diminuição significativa na conversão das páginas com o botão fantasma.



[Loja](#)[Mac](#)[iPad](#)[iPhone](#)[Watch](#)[AirPods](#)[TV e Casa](#)[Entretenimento](#)[Acessórios](#)[Suporte](#)

iPhone

Nossas câmeras mais poderosas até hoje.
Chips ultrarrápidos. E com USB-C.

[Saiba mais](#)[Comprar iPhone](#)

MacBook Air

Superfino. Superleve. Superchip M3.

[Saiba mais](#)[Comprar](#)

Tipos de botões

Terciário

Nos casos em que existem uma única ação primária acompanhada de ações secundárias e terciárias, o mesmo problema existe, e deve ser tratado diferenciando-se cada ação para facilitar o entendimento do usuário.

PUBLICAR

SALVAR

CANCELAR

Sem diferenciação a chance do usuário errar a ação desejada aumenta.

PUBLICAR

SALVAR

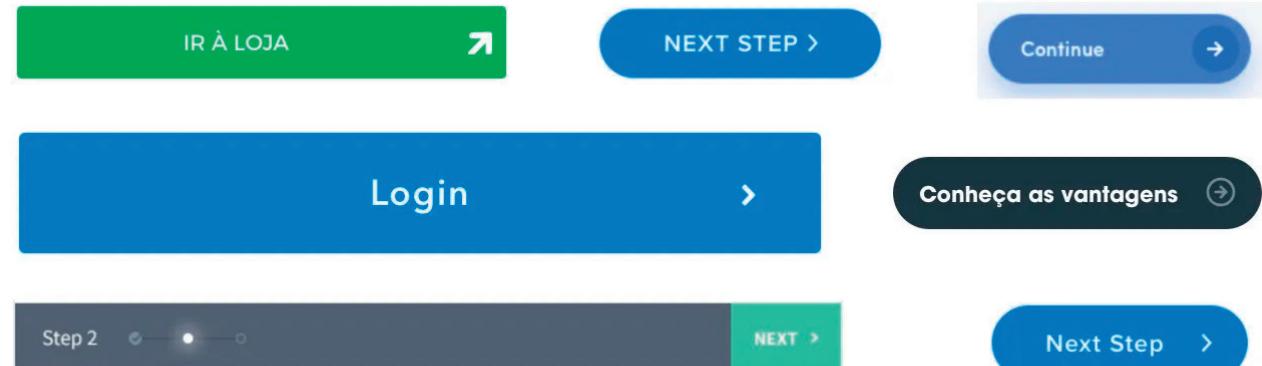
CANCELAR

Com a diferenciação de maior destaque da ação desejada, a chance de erro é menor

Tipos de botões

Botões com ícones

Você vai encontrar ícones nos botões tanto no lado esquerdo quanto no direito. Se observarmos bem, o ícone do lado esquerdo sempre tenta representar a ação primária do botão, já o ícone do lado direito geralmente significa que haverá uma continuação da ação.

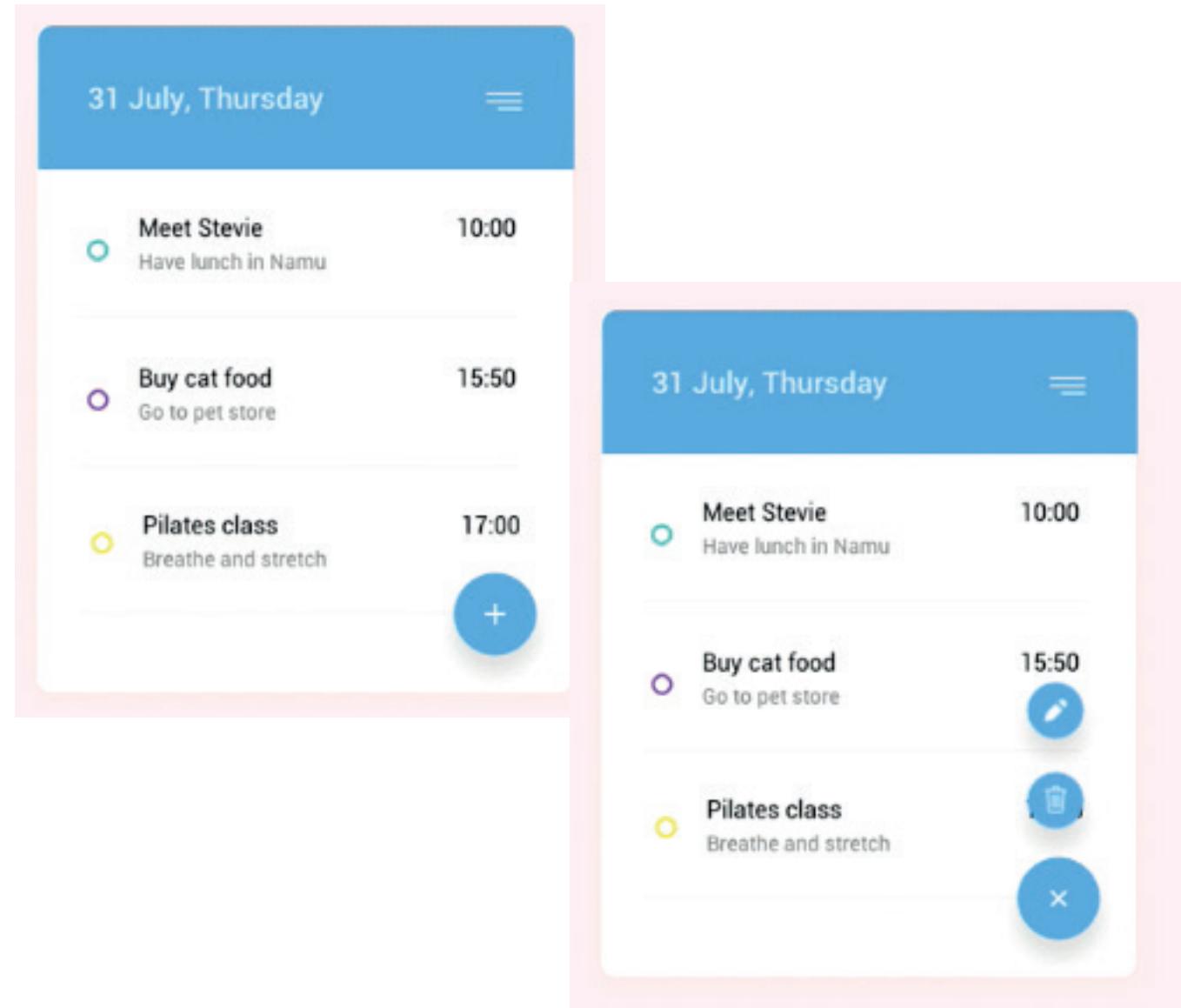


Tipos de botões

Floating Action Button (FAB)

Nas especificações do Material Design encontraremos que o FAB é utilizado para promover uma ação primária na UI. Também é recomendado que não seja utilizado mais de um FAB na tela e que se opte por um dos dois tamanhos disponíveis: o padrão (56px) ou o mini (40px).

Devido a sua flexibilidade e capacidade de adaptação em diferentes cenários, o FAB acabou sendo uma solução interessante para diversos casos. Mas é necessário bom senso para não torná-lo uma muleta para soluções pobres de Design.

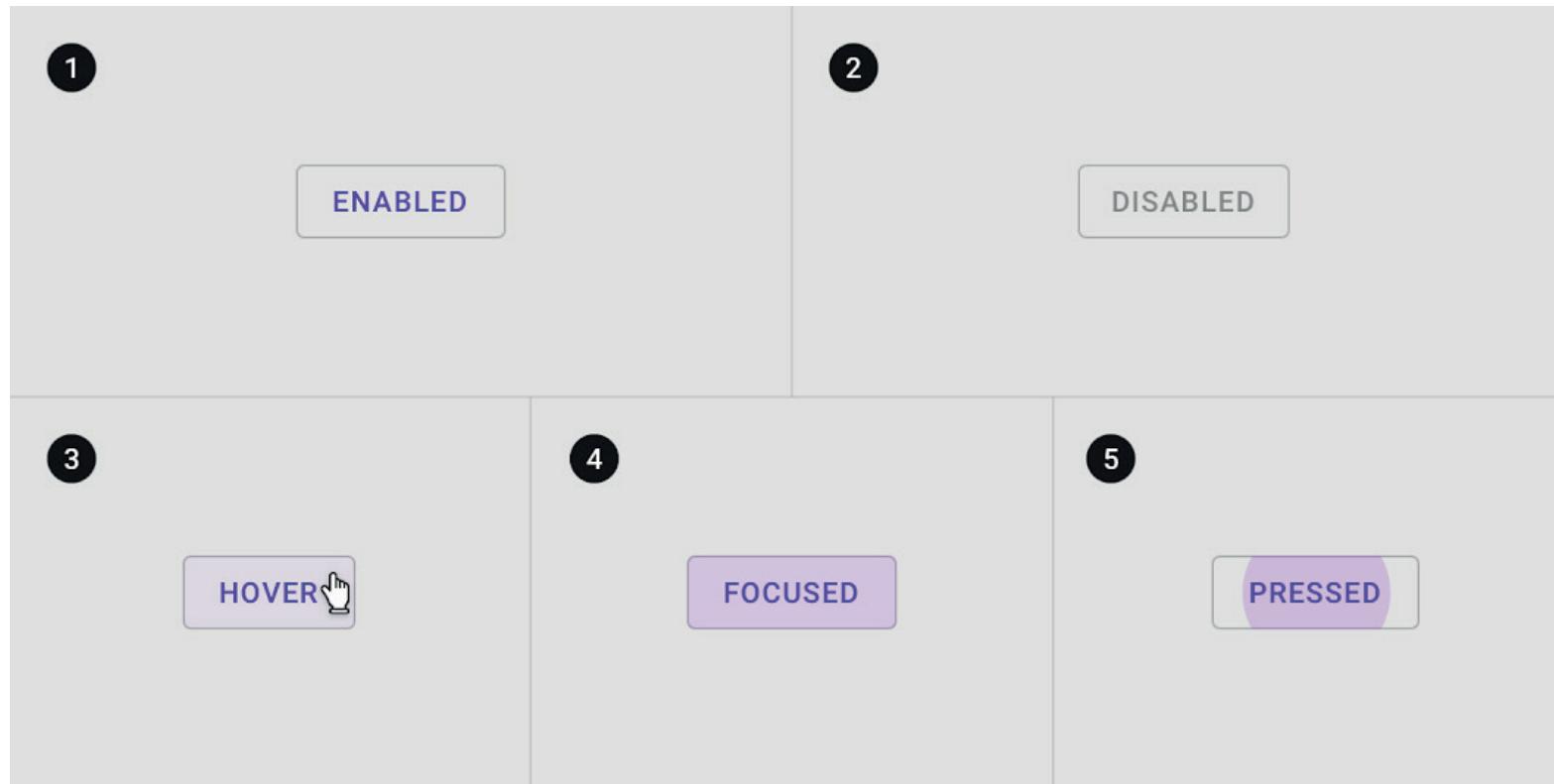


Tipos de botões

Representações de estados visuais de interatividade

Os botões de uma interface devem ser representados visualmente para facilitar a interatividade com o usuário.

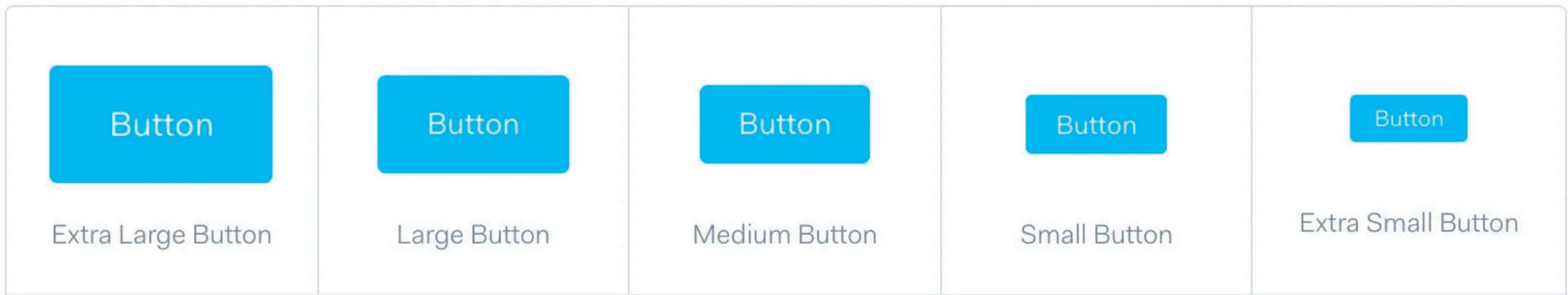
- 1- Enable / Habilitado
- 2- Desabled / Desabilitado
- 3- Hover / Mouse por cima do botão
- 4- Focused / Em foco
- 5- Pressed / Precionado



Tipos de botões

Tamanhos

Os tamanhos mais comuns são: pequeno, médio e grande. Você pode também adicionar os tamanhos extra pequeno e extra grande se for necessário.



Altura: 60px
Fonte: 18px

Altura: 50px
Fonte: 16px

Altura: 40px
Fonte: 16px

Altura: 30px
Fonte: 16px

Altura: 24px
Fonte: 14px

Um bom exemplo de tamanhos bem definidos pode ser encontrado no style guide da Marvel App. Eles possuem o botão extra small com 24px de altura, o small com 30px e os próximos botões progridem sua altura de 10 em 10px. Além disso, o font-size sofre alteração em 3 ocasiões: no botão extra small (14px), no botão extra large (18px) e os demais com 16px

Como Criar um botão/link com auto-layout no Figma

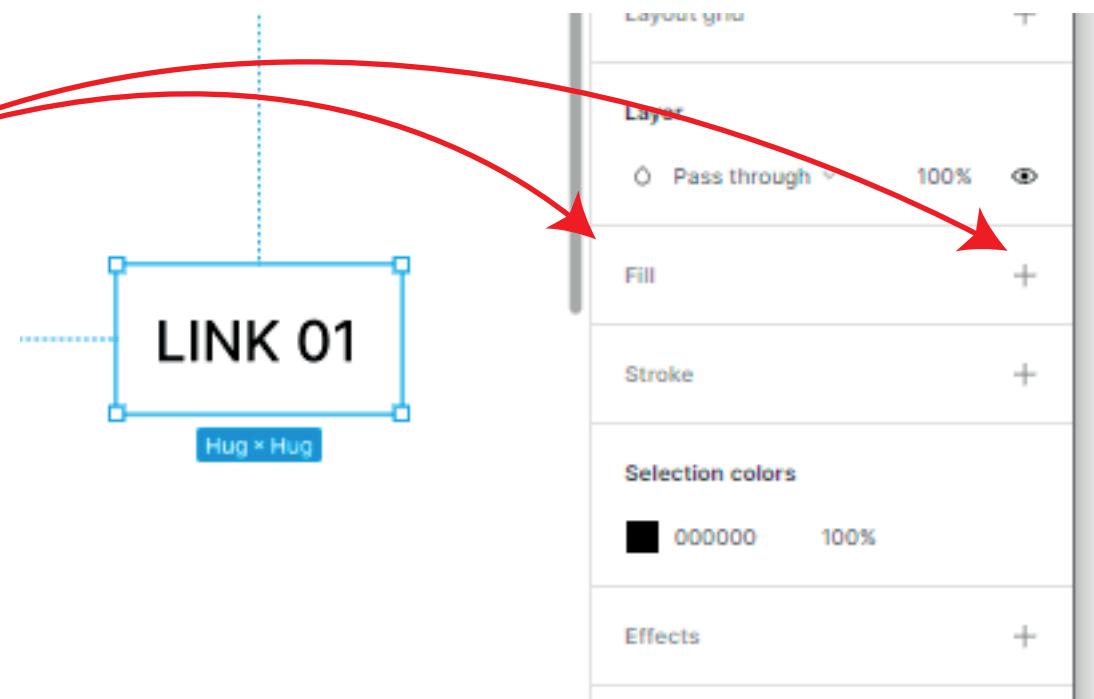
Utilizando a ferramenta de texto, escreva o nome do seu botão ou link. Escolha o tipo de fonte e cor que deseja. Ao definir, selecione o objeto.



Agora vamos aplicar o auto layout neste elemento, com o mesmo selecionado, vamos pressionar as teclas shift + A. Com isso vamos transformar esse objeto textual em um frame, que nos permite incorporar diversa propriedades visuais a este objeto, como espaçamentos, cor de fundo e de contorno, facilitando o trabalho de montagem.



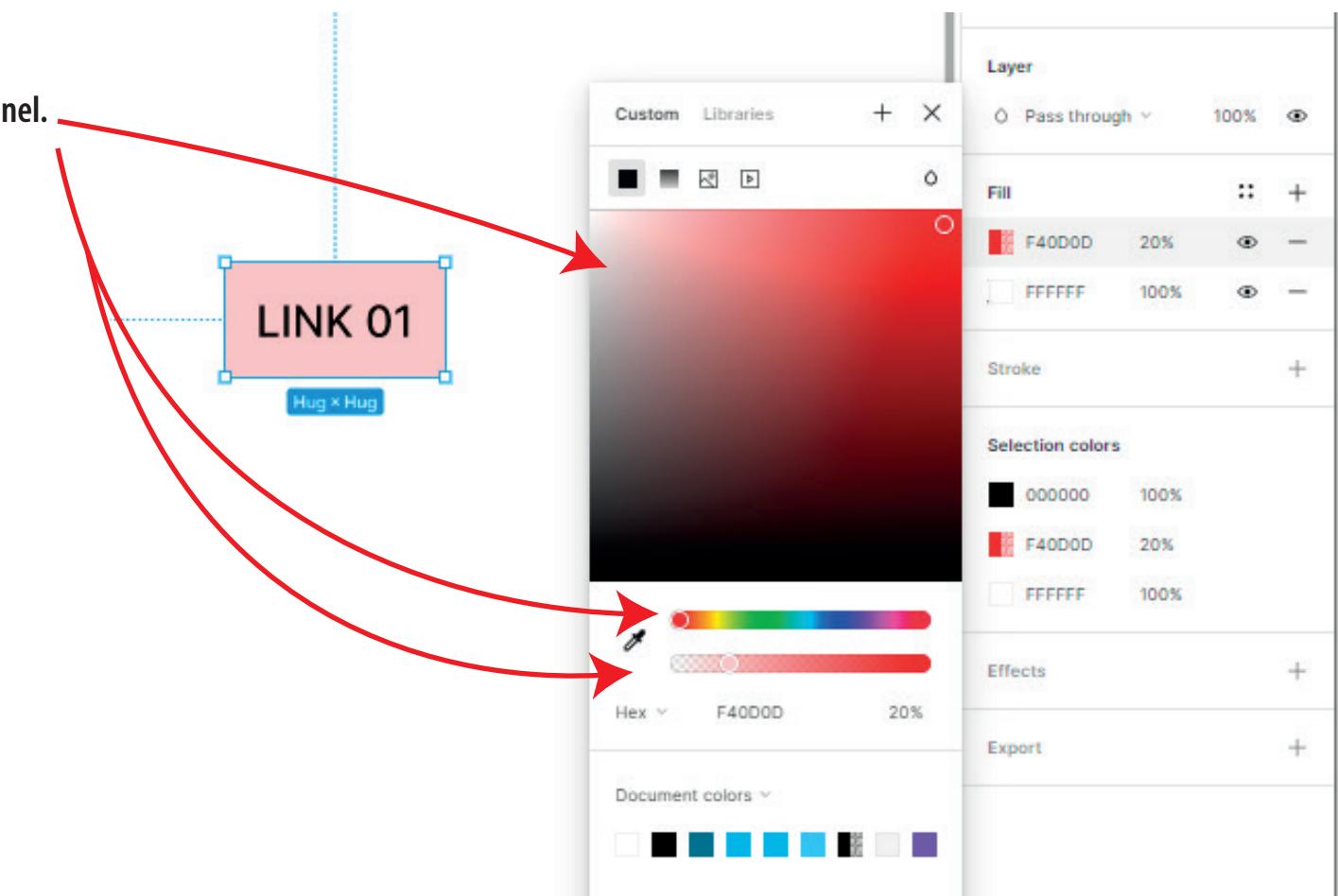
Note que o elemento agora tem um espaçamento maior ao redor dele. Clique no objeto e vamos trocar a cor do fundo do botão. Selecione na barra lateral, em Fill o ícone de +.



Automaticamente seu botão irá receber um preenchimento, para trocar a cor clique com o mouse sobre o ícone de cor.



Escolha a cor que deseja utilizando as opções do painel.



Um botão com auto layout permite o ajuste de diversas questões, como espaçamentos verticais e horizontais (padding), alinhamento e posicionamento entre outros.



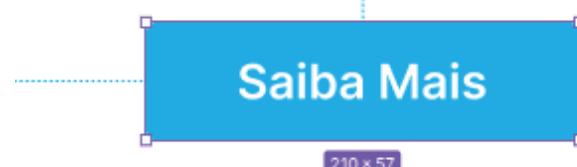
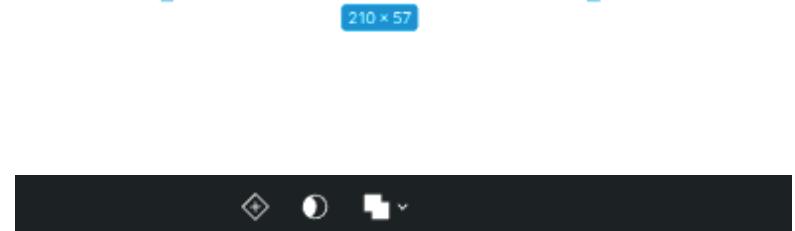
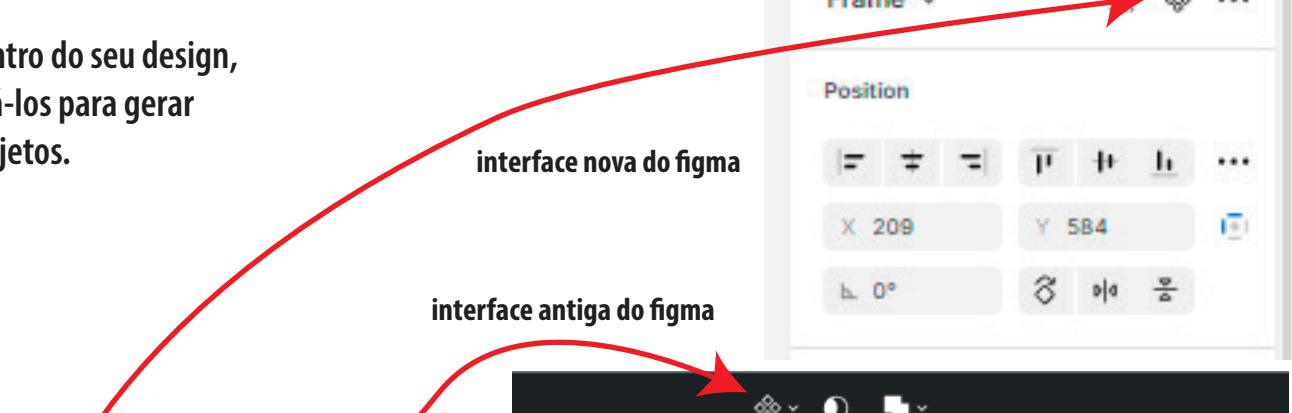
Como Criar componentes e instâncias no Figma

Componentes são elementos “reutilizáveis” dentro do seu design, como botões, links, entre outros. Você pode usá-los para gerar consistência, rapidez e otimização nos seus projetos.

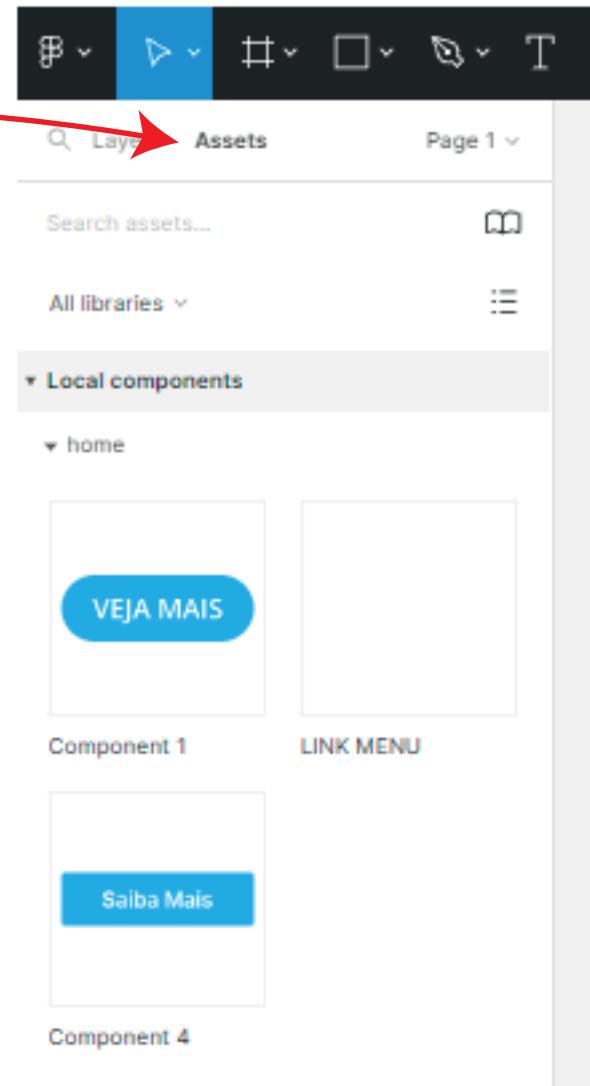
Selecione os elementos que você deseja que virem um componente, neste exemplo um botão, selecione a caixa e o texto.

Com os elementos selecionados, clique no ícone de criar componente (ctrl+alt+k).

Note que o elemento agora tem uma seleção em cor Roxa, isso indica que ele é um componente.



interface antiga do figma

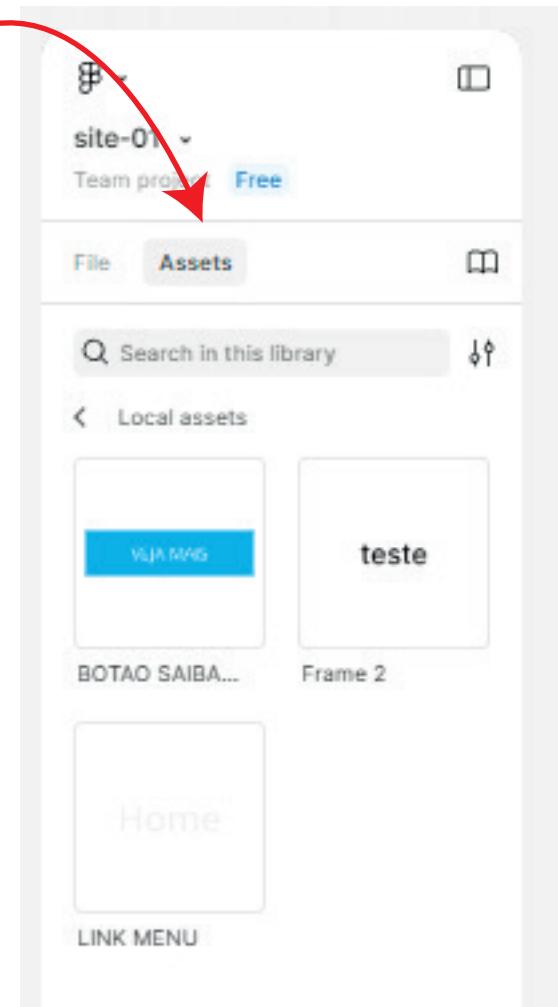


No momento que um componente é criado, ele agora estará disponível no painel Assets na lateral direita da tela.

Agora sempre que você precisar utilizar um botão em alguma área de seu projeto, arraste do painel Assets o componente desejado, ele agora será uma instância deste componente.

A grande vantagem de trabalhar com os componentes é que qualquer alteração que você faça no componente (trocar a cor, o tamanho, fonte, etc.), todas as suas cópias (instâncias) irão sofrer as alterações realizadas no componente original.

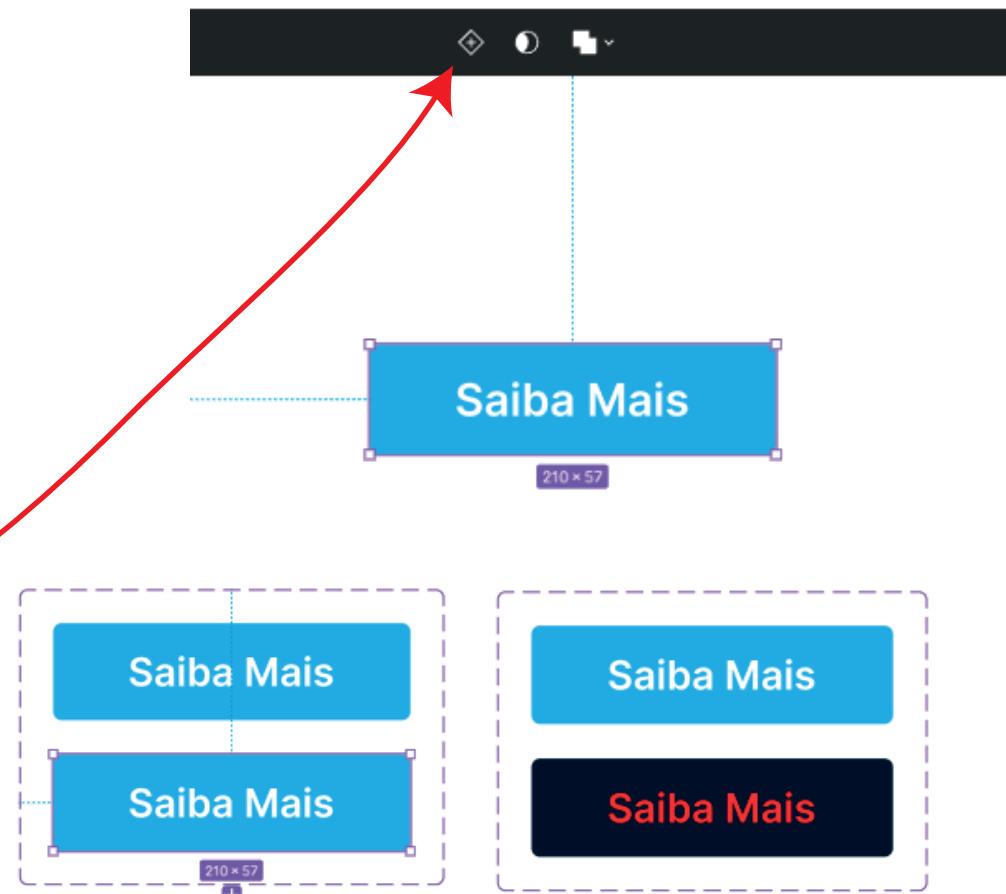
interface nova do figma



Como criar uma variação de um componente.

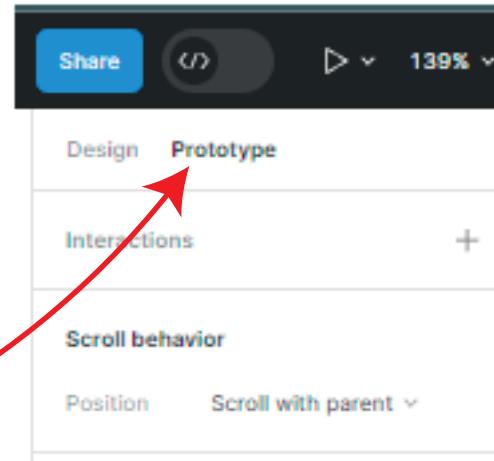
Podemos criar variações dentro de um componente e usar isso para criar uma interatividade melhor em nosso design, como fazer um botão mudar de cor quando o mouse passa por cima dele, ou quando é clicado, por exemplo.

Para isso, selecione o seu componente original, note que o ícone de componente agora mudou o visual e agora tem um sinal de +, clique neste ícone, mais um botão será inserido dentro da área do componente, esta é uma variante do primeiro botão, podemos agora trocar a cor dele.



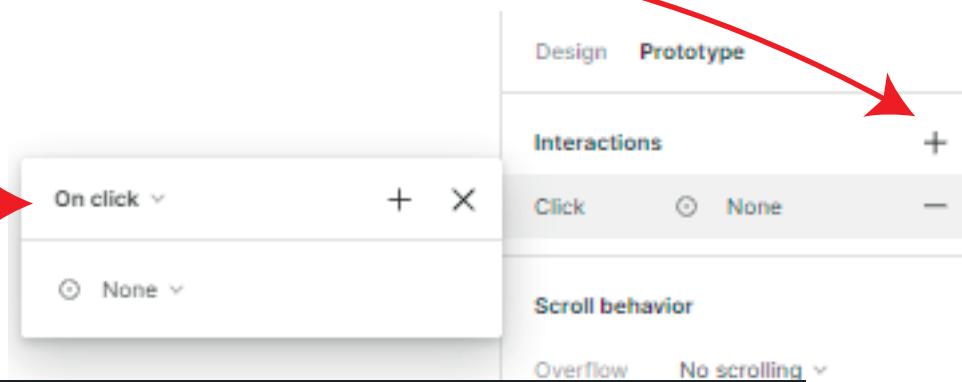
Criando a interação entre as variantes

Para criar uma interação entre as variantes, clique 2 vezes sobre o componente para selecionar apenas o primeiro botão.

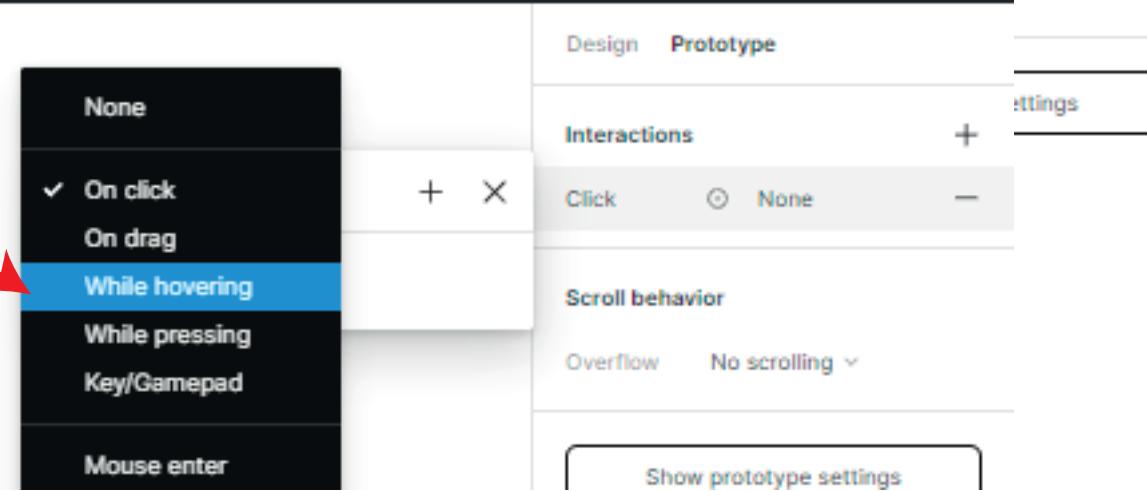


Com ele selecionado, mude da aba de Design para a aba de Prototype

Depois clique na parte Interaction, no sinal do +, para criar a interação desejada. Clique na opção de escolha de ações.



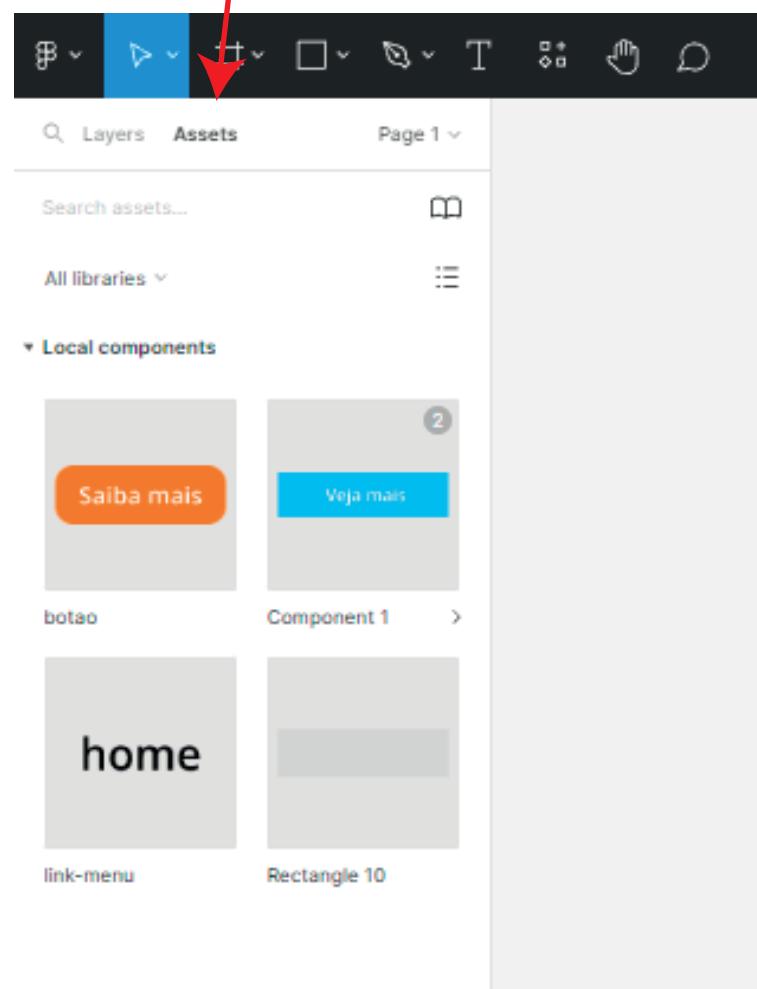
Escolha "While hovering", que é a opção de enquanto o mouse estiver sobre sobre o botão.



Após isso, escolha na opção ao lado de Property 1, a Variant2.

Retorne a aba design.

E para usar o componente no design de sua interface, vá ao painel Assets e arraste ela em direção a sua página.



The screenshot shows the Figma Interaction panel. It displays a list of interactions: 'While hovering' (selected), 'Hover' (disabled), and 'Scroll behavior'. Under 'While hovering', there is a sub-section titled 'Change to' with a dropdown menu. The 'Default' option is selected (indicated by a checkmark) and 'Variant2' is highlighted with a blue background. Other options in the dropdown include 'Reset scroll position', 'Reset component state', and 'Reset video state'. To the right of the interaction list, there are tabs for 'Design' and 'Prototype', and a 'Show prototype settings' button. A red arrow points from the text 'Após isso, escolha na opção ao lado de Property 1, a Variant2.' to the 'Variant2' option in the dropdown. Another red arrow points from the text 'Retorne a aba design.' to the 'Design' tab at the top of the panel.