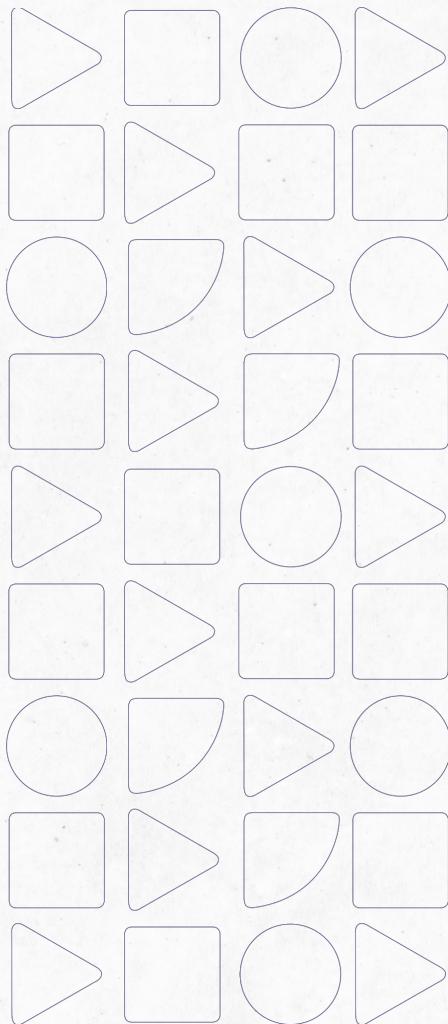


Trabalhando a tela inicial

Disciplina: Programação Mobile



Conteúdos:

Trabalhando a tela inicial.

Habilidade(s):

- Construir *layout* de aplicativos para dispositivos móveis;
- Compreender as técnicas relacionadas ao desenvolvimento *mobile*, bem como conhecer os ambientes para desenvolvimento de aplicações;
- Criar, analisar e avaliar estruturas de aplicações.

Bloco 1

Explorando as telas iniciais.

Quem é você?

Na hora de escolher um **papel de parede** para o seu celular, o que você prefere?

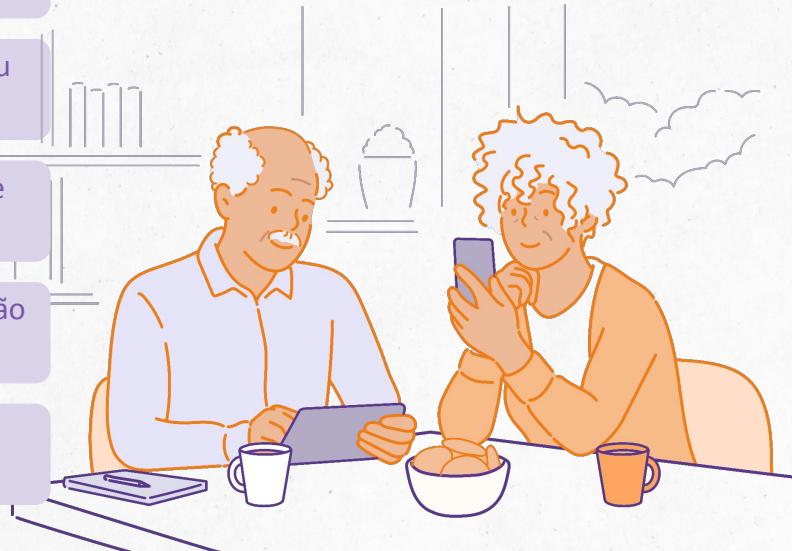
1 **Interesses e hobbies.** O meu papel de parede reflete aquilo que eu mais gosto de fazer no dia a dia.

2 **Estilo de vida.** Prefiro um papel de parede que represente como eu gosto de viver a minha vida.

3 **Identidade pessoal.** Qual é a necessidade de escolher um papel de parede quando posso colocar uma foto minha?

4 **Preferências artísticas.** Na verdade, os meus papéis de parede estão mais focados em *designs* e pinturas.

5 **Lado humorístico.** Por que não usar um meme?



Vamos refletir?

Qual é o movimento ou estilo de arte que mais te agrada? Alguns exemplos são as escolas **cubista, minimalista e renascentista**.



Qual é a sua relação com as telas iniciais de aplicações?

Alguns quadros artísticos precisam refletir a sua identidade visual, assim como as telas iniciais dos aplicativos.



Sendo assim...

Imagine que você está conhecendo uma pessoa pela primeira vez. Para passar uma boa impressão, quais são os **aspectos mais relevantes**?

!

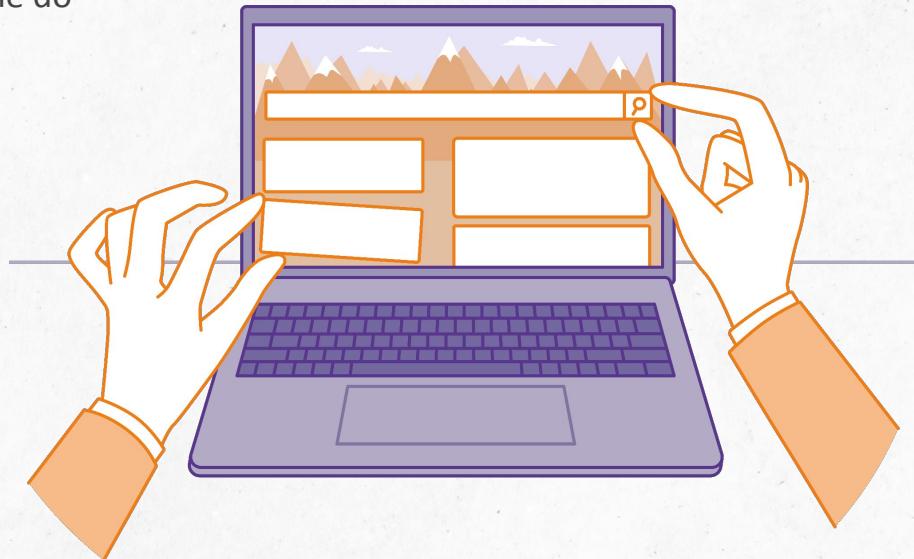
Diga os seus palpites!



Refletindo na tela inicial

A tela inicial é a primeira interação do usuário com a sua aplicação.
Sendo assim, ela precisa causar uma **boa impressão!**

Geralmente, essa tela apresenta o logotipo ou o nome do aplicativo e contém **animações, cores e imagens**.

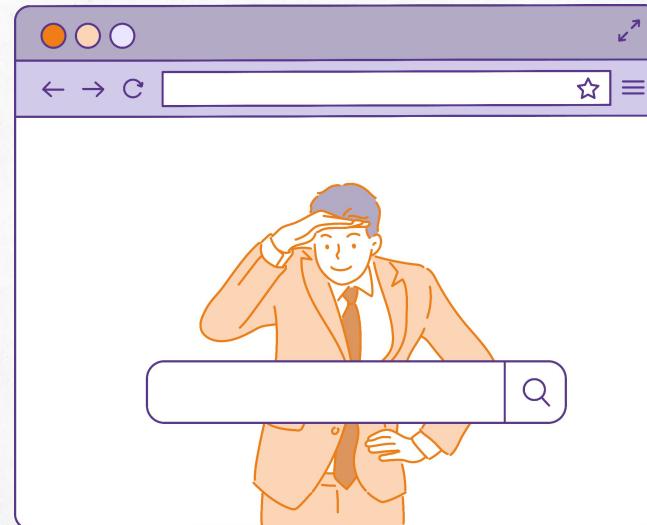


Por exemplo

Ao entrar em um aplicativo, você percebe uma possível lentidão ou falta de resposta do sistema. **Isso prejudica a experiência positiva com a aplicação.**

As telas iniciais são essenciais nisso!

Elas servem para que você não perceba possíveis engasgos no carregamento de um programa.



Vamos observar na prática?

Utilizem seus *smartphones* ou outros dispositivos móveis para executar os seguintes aplicativos a seguir.

WhatsApp

Instagram

X (antigo Twitter)

Quais são as **características** que vocês conseguem perceber nas telas de carregamento?



O que é necessário para construir uma tela inicial?

É necessário definir algumas **etapas essenciais**, como:



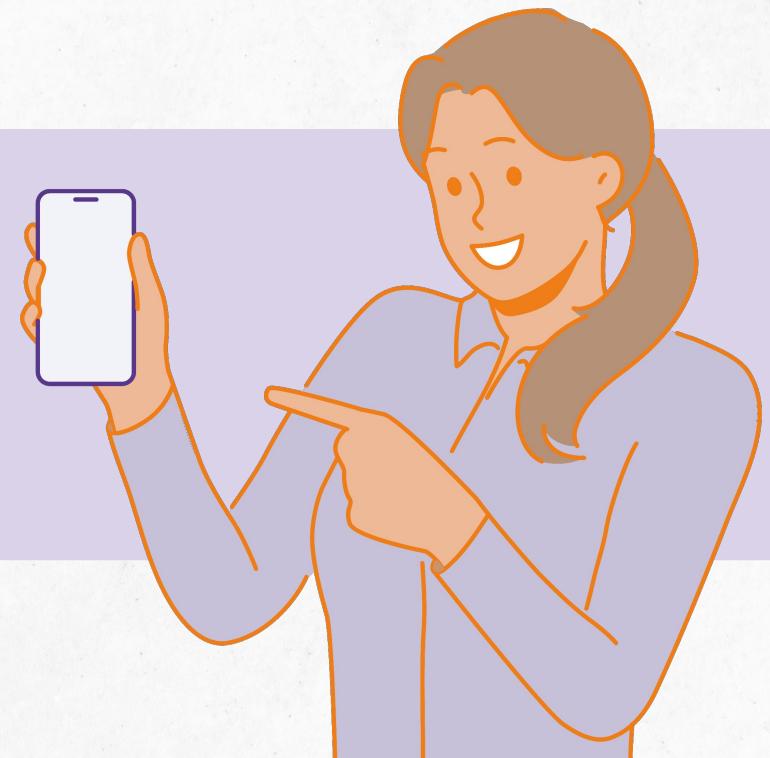
Linguagem visual



Layout



Wireframes

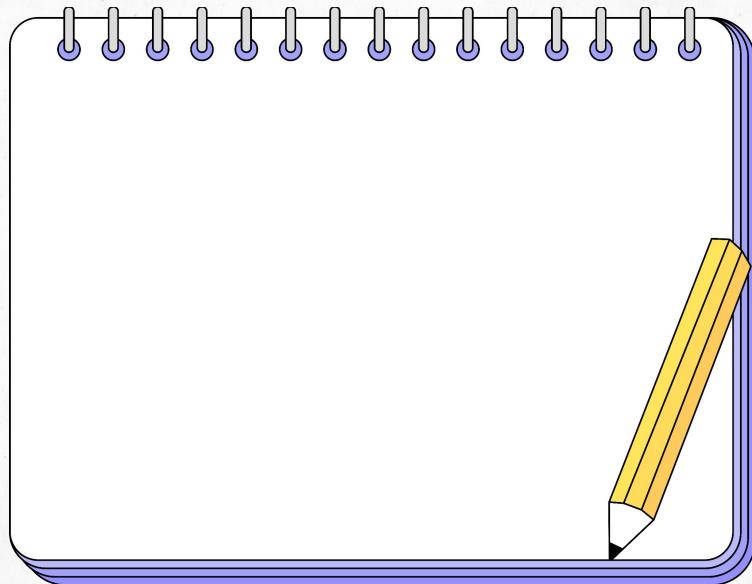


Bloco 2

Conhecendo as ferramentas do programa de
desenvolvimento Kodular.

Vamos recapitular?

Qual é a principal função da **tela inicial** ou **splash** em um aplicativo?



Gabarito

E aí, acertou?

Sua principal função é fornecer uma experiência visual inicial aos usuários enquanto o aplicativo está sendo carregado e preparado para uso.



Neste bloco, vamos explorar o Kodular!

O Kodular é uma plataforma de desenvolvimento de aplicativos móveis que permite que pessoas, especialmente **iniciantes** e aqueles **sem experiência em programação**, criem aplicativos para dispositivos Android sem a necessidade de escrever código.





Navegue pelo conhecimento!



A note-taking interface with a purple header bar containing the text "Anote tudo que for importante!"

Anote tudo que for importante!

Bloco 3

Vamos praticar?

Vamos exercitar!



Separem-se em grupos e analisem o problema a seguir:

O aplicativo “Expresso de Perguntas” é uma ferramenta interativa e divertida projetada para estimular a curiosidade e promover conversas interessantes. Sua proposta é oferecer uma ampla variedade de perguntas para os usuários.

A seguir, veja como é o seu *design*!

Explorando o *design* do aplicativo fictício

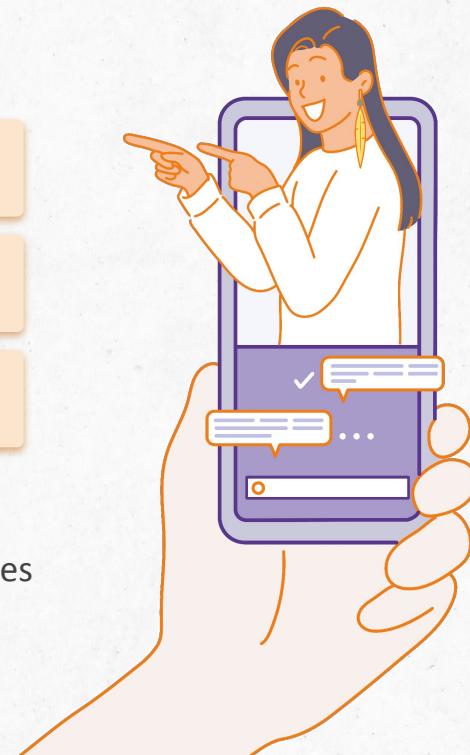
Veja os principais aspectos da sua identidade visual a seguir.

As cores principais são amarelo e azul, transmitindo uma sensação de energia e curiosidade;

O logotipo apresenta uma xícara de café antiga com uma rolha de cortiça no topo, simbolizando a ideia de uma máquina de fazer perguntas;

O nome do aplicativo está estilizado em uma fonte moderna e elegante, com cada letra em uma cor diferente, o que expressa a diversidade e a variedade de perguntas.

Utilizem folhas de ofício e canetas coloridas. A partir do caso apresentado, elaborem um roteiro para a tela inicial (*splash*), definindo as cores, animações ou imagens que podem estar presentes.



Bloco 4

Dinâmica “um minuto”

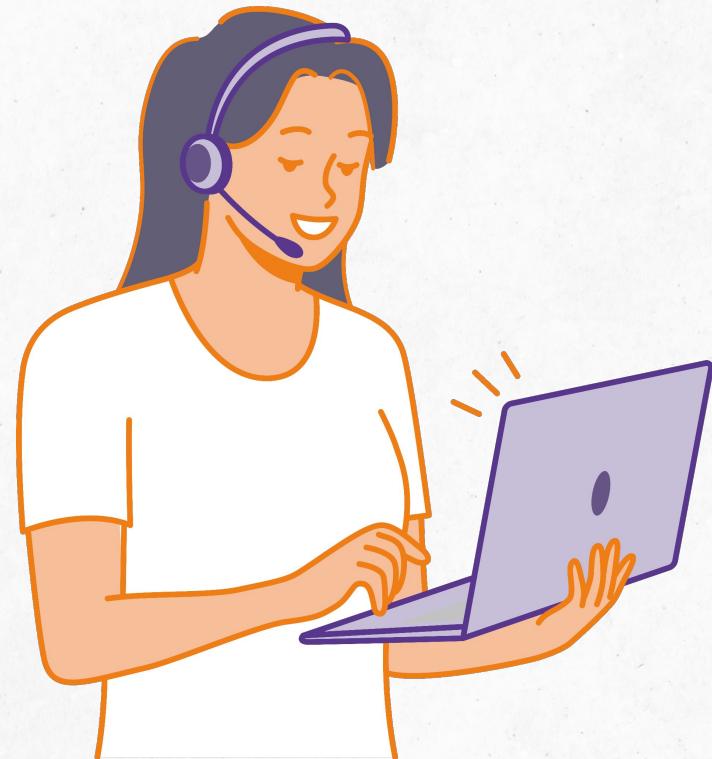
Durante esse tempo, cada um de vocês deve pensar e anotar os tópicos mais importantes que foram abordados no bloco anterior. Em seguida, compartilhem o que veio à mente com a turma!



A importância do emulador

Após a criação da tela inicial, os desenvolvedores precisam visualizar o **emulador do aplicativo**.

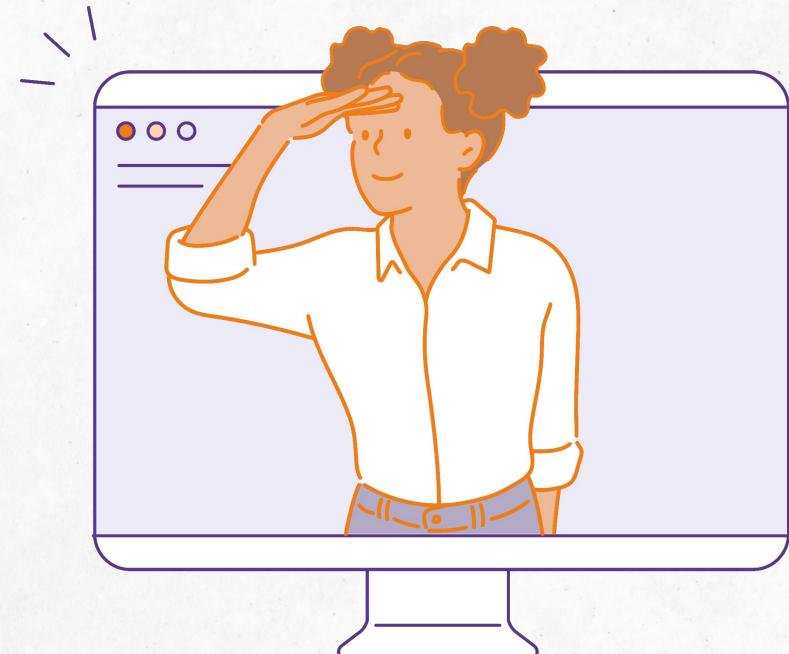
Neste passo, é necessário **executar e testar o aplicativo** que foi desenvolvido, usando o ambiente de desenvolvimento Kodular.



Investigando na prática

Para cada programa, há um emulador específico. No Kodular, ele é chamado de **Companion**.

Utilizando o seu aparelho celular, instale-o na loja de aplicativos.





Emitindo um QR code

A large orange rounded rectangle containing the text "Emitindo um QR code". Above the text is a small orange icon of a globe with a grid pattern, and a white cursor arrow is positioned as if clicking on it. In the top right corner of the orange box are three small white icons: a window minimize button, a window maximize button, and a window close button.

Agora, o professor emitirá um QR code pelo programa Kodular.

Bloco 5

Momento do *quiz*!

Hora do quiz!

Nesta atividade, vocês receberão **folhas de papel**.

Serão apresentadas algumas alternativas relacionadas ao conteúdo visto.

Vejam só o que fazer:



Em caso de verdadeiro, escrevam “V” na folha, levantem-a.



Em caso de falso, escreva “F” na folha, levantando-a em seguida.



Verdadeiro ou falso?

É possível adicionar uma imagem como plano de fundo da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

É possível adicionar uma imagem como plano de fundo da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.





Verdadeiro ou falso?

É possível personalizar a duração do efeito de transição da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

É possível personalizar a duração do efeito de transição da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.



Verdadeiro ou falso?

A tela inicial no Kodular não pode ser pulada ou ignorada pelo usuário.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

A tela inicial no Kodular não pode ser pulada ou ignorada pelo usuário.



Verdadeiro.



Falso.

É possível adicionar uma lógica no bloco de inicialização para permitir que o usuário pule a tela inicial e vá diretamente para outra parte do aplicativo, caso seja o desejado.





Verdadeiro ou falso?

É possível personalizar a animação de transição da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

É possível personalizar a animação de transição da tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.

Não é possível personalizar a animação de transição da tela inicial no Kodular.
A transição padrão é um *fade-in* que não pode ser alterado.



Verdadeiro ou falso?

A tela inicial do Kodular só pode exibir elementos estáticos, como imagens e textos.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

A tela inicial do Kodular só pode exibir elementos estáticos, como imagens e textos.



Verdadeiro.



Falso.

A tela inicial do Kodular pode exibir elementos estáticos, como imagens e textos, mas também é possível adicionar componentes dinâmicos, como listas, bancos de dados e outras interações.



Verdadeiro ou falso?

No Kodular, é possível definir uma tela inicial diferente para cada dispositivo.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

No Kodular, é possível definir uma tela inicial diferente para cada dispositivo.



Verdadeiro.



Falso.



Verdadeiro ou falso?

O componente **List View**, no Kodular, pode ser usado para exibir uma lista de itens na tela inicial.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

O componente **List View**, no Kodular, pode ser usado para exibir uma lista de itens na tela inicial.



Verdadeiro.



Falso.

É usado para exibir listas de itens em outras telas do aplicativo.



Verdadeiro ou falso?

O componente **Layout** é necessário para criar uma tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.

E aí, acertou?

O componente **Layout** é necessário para criar uma tela inicial no Kodular.



Verdadeiro.



Falso.



Bloco 6

Hora de praticar!

Agora é com vocês

Separem-se em grupos para utilizar os computadores ou *notebooks* com acesso à internet.

Vocês deverão criar um aplicativo simples, utilizando a plataforma Kodular para desenvolver a sua tela inicial. Incluem elementos da interface que refletem a proposta do aplicativo. Para isso, vejam as etapas principais a seguir!

Primeiro passo: pensem em uma ideia para o aplicativo. Pode ser um jogo simples, um aplicativo educacional ou qualquer outra proposta criativa.

Segundo passo: desenvolvam a identidade visual do aplicativo, incluindo nome, ícone e paleta de cores.

Terceiro passo: accessem a plataforma Kodular e criem a tela inicial para o seu projeto.



Fechamento

Vamos discutir?

O que eu não posso esquecer?

O que eu desejo aprofundar?



Referências Bibliográficas

PROZ EDUCAÇÃO. *Apostila de Programação Mobile*. 2023.