

Front-End

Aula 01-O que é Front-End?

o Front vai ser mais visual, mas ainda tem uma variação de lógica, mas não vai ser igual em Linguagem de Marcação.

Html define a espinha dorsal e a semântica.

Quando a tela fica bagunçada ou muito mal feita acaba perdendo a vontade de usar.



Relembrando: HTML, SEMÂNTICA E ESTRUTURA

<header><nav><main> <footer> (Eles ficam dentro do boody)

Se seguir essa estrutura pode ocorrer de dar certo

RELEMBRANDO: CSS Seletores

ID: Uso único, não pode usar de novo

Classe: Ele pode ser compartilhado diferente do ID

User Experience (UX)

Esse termo quer dizer como o usuário vai se sentir ao entrar em um site.

Em resumo, uma Porta de Norman é qualquer objeto cujo design te diz para fazer o oposto do que você deveria fazer.

Um exemplo que podemos aplicar esse estudo é com as portas de fest-food que exige que você abra a porta para entrar, e geralmente esse comando é colocado na porta, como empurre para entrar e puxe para sair.



E podemos colocar isso em site como por exemplo um botão que tem aquela função padrão de fazer aquilo, como um botão que tem objetivo de clicar mais o criador utilizar de uma forma diferente.

Signifiers (Significantes): São os sinais que comunicam onde a ação deve ocorrer. Uma placa escrita "Empurre" ou uma linha azul sob um texto (indicando um link) são significantes.

Affordance (Capacidade de proporcionar): São as propriedades do objeto que indicam como ele pode ser usado. Uma cadeira "pede" para sentar; um botão saltado na tela "pede" para ser clicado.

Caso a inovação seja algo muito complicado o usuário terá que pensar muito e muitas vezes eles não querem ter que fazer isso.

APLICAÇÃO DO UX

A acessibilidade é incluída nele, no exemplo DevStore ele adicionou um fundo para melhorar a leitura caso alguém não enxergue muito bem, pode ajudá-la.

Diagramas de UX

Sitemap: Define a hierarquia das páginas (Home > Produto > Carrinho).

Wireframe: É o desenho funcional, o "esqueleto" do Figma traduzido para blocos de HTML.

UX - Fluxos (User Flow)

Aplicação: Na DevStore, o fluxo de compra deve ser o mais curto possível.

No Código: Cada etapa do fluxo costuma ser um link ou uma ação de botão que leva o usuário adiante.

User Interface (UI) - Definição

UI (Interface do Usuário) é a camada visual do projeto. É onde o usuário toca, clica e vê: cores, botões, fontes e ícones.

Podemos fazer uma analogia com um prato de comida, em um restaurante eles geralmente montam um prato muito elegante que deixa a gente com mais vontade de comer e deixa a comida com mais gosto, e podemos ligar ao site que caso seja mal feito quase ninguém vai querer usar. Mas caso só aparência importar e o gosto não for bom pode causar muito malefícios.



O UI é mais como vai ficar o site, essa é a parte de visual que deixa outro efeito no site.

O Youtube é um dos apps que aplica essa UI, que utiliza uma acessibilidade para ter uma boa experiência que não deixa o usuário perdido e não desconfortável ao ficar nele.