Descrição das telas Wireframe Easybola

Este documento é destinado à descrição das 5 telas que compõem uma proposta de wireframe da aplicação Easybola, ideada no exemplo apresentado pelo Caroli em seu livro - Lean Inception.

As telas do wireframe são:

1. LogIn
2. Cadastro
3. Encontrar Partir
4. Agendar Partida
5. Perfil de usuário

De acordo com o E, não é, Faz, não faz, pensamos no wireframe como um app mobile. A seguir apresentamos a descrição da estrutura de cada tela.

# 1 - Login

**Logo**: Na parte superior da tela, há um espaço reservado para o logotipo. É representado por um retângulo cinza com um "X" atravessando diagonalmente, acompanhado da palavra "LOGO" no centro.

**Campo de entrada para e-mail**: Abaixo do logotipo, há um campo de texto com o rótulo "Insira seu e-mail". Este campo permite ao usuário digitar seu endereço de e-mail.

**Campo de entrada para senha**: Logo abaixo, há um campo de texto adicional com o rótulo "Senha". Este é destinado à entrada da senha do usuário.

**Botão “Login”**: Abaixo dos campos de entrada, há um botão retangular cinza claro com o texto "Login" centralizado. Este botão permite ao usuário acessar sua conta.

**Botão “Cadastrar-se”**: Imediatamente abaixo do botão de login, há outro botão cinza claro com o texto "Cadastrar-se". Este leva o usuário a uma tela para criar uma nova conta.

**Link "Esqueci minha senha”**: Na parte inferior, há um texto clicável com a frase "Esqueci minha senha", permitindo ao usuário redefinir sua senha caso necessário.

# 2 - Cadastro

**Título da tela**: No topo da tela, centralizado, encontra-se o texto "Cadastro de usuário", indicando a funcionalidade da página.

**Campo de entrada para o nome completo**: Abaixo do título, há um campo de texto cinza claro com o texto de exemplo "Insira seu nome completo". Esse campo é destinado ao preenchimento do nome completo do usuário.

**Campo de entrada para e-mail**: Logo em seguida, há um campo de texto com o texto de exemplo "Insira seu e-mail". Este é destinado à inserção do endereço de e-mail do usuário.

**Campo de confirmação de e-mail**: Abaixo do campo de e-mail, encontra-se um campo de texto com o texto de exemplo "Confirme seu e-mail". Este campo é usado para confirmar o endereço de e-mail digitado.

**Campos para gênero**: Seguem dois campos horizontais lado a lado, ambos com o texto de exemplo "Gênero". Esses campos permitem ao usuário escolher ou preencher sua identificação de gênero.

**Campo de entrada para senha**: Após os campos de gênero, há um campo de texto com o texto de exemplo "Escolha sua senha", destinado à criação de uma senha pelo usuário.

**Campo de confirmação de senha**: Logo abaixo, há outro campo de texto com o texto de exemplo "Confirme sua senha", para que o usuário confirme a senha escolhida.

**Botão “Cadastrar-se”**: Na parte inferior, encontra-se um botão cinza claro com o texto centralizado "Cadastrar-se". Esse botão confirma o cadastro e envia as informações inseridas.

# 3 - Encontrar Partida

Esta tela foi projetada para ajudar o usuário a localizar partidas disponíveis e está estruturada da seguinte forma:

**Título da tela**: No topo, centralizado, encontra-se o texto "Encontrar Partida", que indica a funcionalidade da página.

**Botões de visualização (Mapa e Lista)**: Logo abaixo do título, há dois botões horizontais:

* O botão "Mapa", à esquerda, permite ao usuário visualizar as partidas disponíveis em um mapa.
* O botão "Lista", à direita, altera a visualização para uma lista de partidas.

Mapa interativo: Ocupa a maior parte da tela. Apresenta um conjunto de pontos pretos representando a área mapeada, com marcadores vermelhos indicando localizações de partidas disponíveis. Há um ícone circular no canto inferior direito do mapa, possivelmente um botão para centralizar a localização atual do usuário.

Botão "Confirmar participação”: Abaixo do mapa, encontra-se um botão cinza claro com o texto "Confirmar participação". Este botão provavelmente permite ao usuário se inscrever em uma partida selecionada.

Barra de navegação inferior: Na parte inferior da tela, há uma barra de navegação com três ícones:

* Lupa (Pesquisa): Localizado no canto esquerdo, provavelmente leva a uma funcionalidade de busca.
* Calendário com bola (Partidas): Localizado no centro, possivelmente retorna a esta tela ou exibe uma lista de partidas agendadas.
* Perfil: Localizado no canto direito, possivelmente direciona para as configurações do perfil do usuário.

# 4 - Agendar Partida

Esta tela foi projetada para permitir que o usuário agende uma partida ("pelada") e apresenta a seguinte estrutura:

Título da tela: Na parte superior, centralizado, encontra-se o texto "Agendar Pelada", indicando a funcionalidade principal da página.

Botões de seleção (Mapa e Endereço): Logo abaixo do título, há dois botões horizontais:

* Mapa: Localizado à esquerda, permite que o usuário visualize a localização das quadras em um mapa.
* Endereço: Localizado à direita, possibilita ao usuário inserir ou selecionar o endereço manualmente.

Mapa interativo:

Um mapa ocupa o centro da tela, exibindo pontos pretos representando a área mapeada. Dois marcadores são destacados:

* Um marcador vermelho indicando a localização selecionada.
* Um ícone azul indicando a posição atual do usuário.

Há também um ícone circular no canto inferior direito do mapa, possivelmente usado para centralizar a visualização no mapa.

Mensagem de seleção: Abaixo do mapa, há uma mensagem indicando a quadra escolhida: "Você selecionou a Quadra 2 do Parque do Flamengo".

Botões para agendamento: Dois botões horizontais abaixo da mensagem:

* Data: Permite selecionar a data desejada para a partida.
* Horário: Permite selecionar o horário da partida.

Botão principal de agendamento: Logo abaixo, há um botão maior e destacado com o texto "Agendar Pelada!", que confirma o agendamento com as informações selecionadas.

Barra de navegação inferior: Na parte inferior da tela, há uma barra de navegação com três ícones:

Lupa (Pesquisa): Localizado no canto esquerdo, provavelmente leva a uma funcionalidade de busca.

Calendário com bola (Partidas): Localizado no centro, possivelmente retorna a esta tela ou exibe uma lista de partidas agendadas.

Perfil: Localizado no canto direito, possivelmente direciona para as configurações do perfil do usuário.

# 5 - Perfil de usuário

Esta tela foi projetada para exibir as informações de perfil de um usuário e contém os seguintes elementos:

Foto de perfil: No topo da tela, há um espaço circular reservado para a foto do perfil do usuário. Este espaço é representado por um círculo cinza com um "X" e o texto "Foto Perfil" no centro.

Ícone de configurações: No canto superior direito, há um ícone de engrenagem que provavelmente direciona o usuário para as configurações da conta.

Nome do usuário: Abaixo da foto de perfil, está exibido o nome do usuário: "Joãozinho bom de bola".

Posição preferida: Logo em seguida, há uma linha de texto indicando a posição preferida do usuário em jogos: "Posição preferida: Meio de campo".

Estatísticas de partidas: Abaixo das informações de perfil, há dois campos horizontais que exibem as estatísticas do usuário:

Vitórias: Exibe o número "22".

Derrotas: Exibe o número “9".

Barra de navegação inferior: Na parte inferior da tela, há uma barra de navegação com três ícones:

* Lupa (Pesquisa): Localizado no canto esquerdo, provavelmente leva a uma funcionalidade de busca.
* Calendário com bola (Partidas): Localizado no centro, possivelmente retorna a esta tela ou exibe uma lista de partidas agendadas.
* Perfil: Localizado no canto direito, possivelmente direciona para as configurações do perfil do usuário.