

MATERIAL DEsIGN

Uma modesta explicação apontando os principais componentes de um design com as suas utilizações e usos indevidos. Afinal, para que um design seja agradável para o usuário e lhe proporcione uma experiência confortável, todos os componentes precisam estar alinhados e com harmonia entre si.



DEsENVOLVIMENTO MOBILE

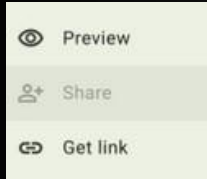
FOLDER REALIZADO POR:
João Vitor Ribeiro de Moraes

DEsENVOLVIMENTO MOBILE

EsTUDO sOBRE Os COMPONENTEs ANDROID

MENUs

Menus são opções apresentadas ao usuário, onde ele pode escolher entre as opções apresentadas.



Exemplo de menu, opções desabilitadas ficam mais apagadas, demonstrando que estão inativas.

Menus podem trazer diferentes tipos de interações e opções, pode ser um menu com checkbox para selecionar as opções desejadas, um menu de botões para escolher a opção que mais se encaixa.

Aqui um exemplo de menu com opções para layout de páginas do windows.



O menu não pode confundir o usuário, não pode deixar em dúvida se usando aquela opção vai obter o resultado esperado, e em caso de que algo deu errado, o usuário possa voltar atrás da na decisão.

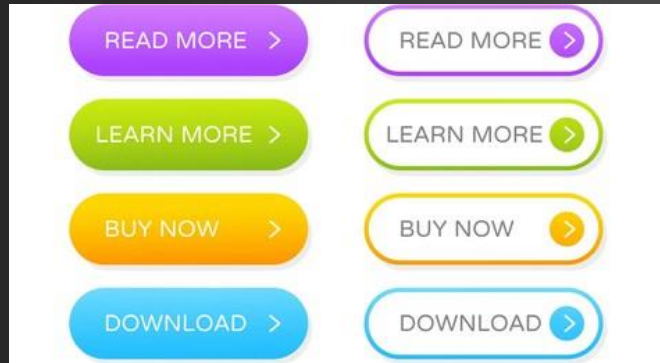
Um menu são opções para o usuário escolher a melhor opção para o que ele deseja e deixar da forma que ele preferir.



BUTTONs

Os buttons ou botões são objetos de interação entre o usuário e o sistema. Ele é peça fundamental no software pois é ele quem determina o rumo e quais ações o usuário escolherá. Abaixo você conseguirá visualizar alguns tipos de botões:

Este componente trás inúmeros tipos de interação com usuário, pois sem ele, não existe nenhum aplicativo. Ele deverá ser utilizado para mostrar para o usuário quais ações ele pode tomar, por exemplo Salvar, Avançar, Cadastrar, Inativar(On/Off), Sair, entre outras.



O uso correto deste componente baseia-se nos seguintes tópicos: Definição de uma ação - Quando o usuário clicar em um botão, o sistema deverá executar a função obstinada para aquele botão. Após a criação da função, a vinculação desta ação ao botão é etapa primordial. Também não podemos esquecer da validação dos dados de entrada de um determinado campo, para que não haja nenhum conflito com o tipo de cada informação com o banco de dados.

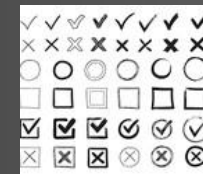
O uso incorreto dos botões podem ser resumidos nos seguintes fatos:

-Falta de validação de entrada de dados: Se um botão permite que o usuário insira dados, é importante validar esses dados antes de usá-los em uma função de ação. Caso contrário, isso pode levar a erros ou vulnerabilidades de segurança.

-Criação de muitos buttons desnecessários: Ter muitos buttons na interface gráfica pode tornar a experiência do usuário confusa e difícil de usar, causando poluição visual. É importante limitar o número de buttons e torná-los claramente identificáveis e de fácil uso.

CHECKBOX

Uma "checkbox" (caixa de seleção) é um elemento gráfico que permite ao usuário selecionar uma ou mais opções em uma lista. Ela é geralmente representada por um pequeno quadrado vazio que pode ser marcado ou não com um "X" quando selecionada.

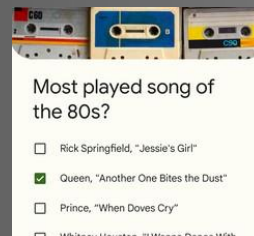


As "checkboxes" devem ser utilizadas quando o usuário precisa escolher uma ou mais opções de uma lista.

Pode também ser utilizada para ativar/desativar itens e, preferivelmente, devem ser usadas se várias opções puderem ser selecionadas em uma lista.

Um exemplo de utilização seriam os "Forms" de pesquisa:

*Formulário para pesquisa das músicas mais tocadas dos anos 80.



Os usos incorretos da "checkbox" incluem:

- Utilizar em situações onde o usuário só pode escolher uma opção entre várias
- Quando é utilizada para ações que requerem confirmação, como a exclusão de uma conta ou um arquivo

