

Tutorial da ferramenta de prototipação *Pencil Project*

(Versão resumida)

Prof. Moacyr Franco Neto

Versão 1.0.0

ÍNDICE

Sumário

INTRODUÇÃO	3
PRINCIPAIS CARACTERÍSTICA DO <i>PENCIL PROJECT</i>	3
COMO BAIXAR	4
PRINCIPAIS FUNCIONALIDADES	4
1. Tela principal	4
2. Elementos do template	7
3. Visualizando em <i>Fullscreen</i>	7
4. Referência.....	9

INTRODUÇÃO

A prototipação é uma técnica usada pela engenharia de *software* para a validação de requisitos de uma solução. É empregada como um canal de comunicação entre os integrantes de um projeto de *software*. Uma das vantagens do uso da prototipação, está no fato de permitir a validação antecipada do produto final. Pois admite que engenheiros de *software*, educadores, aprendizes, avaliem o protótipo da solução a ser criada, e gerem *feedbacks* de melhorias e correções. Com isto é possível gerar um entendimento coletivo do que será produzido, antes mesmos de desenvolvê-lo.

Com a prototipação, o protótipo torna-se o principal artefato de comunicação entre os envolvidos no projeto. Pois ajuda a esclarecer as necessidades e funcionalidades inerentes a solução e a determinar os desejos dos seus utilizadores.

A *Pencil Project* é uma ferramenta *open source* de prototipagem, vastamente utilizada para a modelagem de interfaces de soluções de *software*. A *Pencil* permite que seja modelado soluções de *software* fazendo uso de templates, que podem ser usados em diversos cenários, para reproduzir interfaces. Ela apresenta um conjunto de visões que possibilita a criação de diversos modelos de interfaces. Possui por *default* modelos baseados no paradigma *desktop*, modelos de interfaces para dispositivos *mobile* e modelos *web*, além de outros templates que podem ser utilizados para a criação de *mockups*.

Este tutorial tem como objetivo apresentar as principais características da ferramenta, e por fim, apresenta um resumo das principais funcionalidades existente da ferramenta *Pencil Project*.

PRINCIPAIS CARACTERÍSTICA DO PENCIL PROJECT

MATURIDADE, POPULARIDADE DE MERCADO: A ferramenta *Pencil Project* em sua versão 2.0.5, já é uma ferramenta bastante consagrada no mercado. É uma ferramenta de código aberto, característica que atrai bastante utilizadores. Fato que por consequência catalisa um grande número de sugestão de melhorias e mensuração de bugs. Dois fatores importantes deixar uma ferramenta solida e abrangente.

DISPONIBILIDADE, CONTINUIDADE E INOVAÇÃO: A *Pencil Project* possui, bons tutorias, oferece ferramenta de *wiki*, aonde apresenta um guia detalhado com conteúdo técnicos, permitindo que os desenvolvedores criarem o seus próprios modelos de template. Característica que permite personaliza-la.

COMPLETUDE: a *Pencil Project* é vista com uma ferramenta bastante completa. Possui um vasto conjunto de modelos de elementos para a prototipagem de interface. Apresenta vários templates com diferentes visões que podem ser utilizados em conjunto. Permite a prototipagem de aplicativos *desktop*, *mobile* e *web*. Ainda possui mecanismo que permite a exportação dos protótipos criados, em diversos formatos, tais como o, HTML, PNG, PDF, SVG.

CÓPIA, INSTALAÇÃO E UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA: a *Pencil Project* é grátis, as versões ficam disponíveis para *download* no portal do fabricante. Possui versões para as plataformas, Windows, Linux e Mac OS. É válido observar que existe uma extensão da ferramenta para *web*, que pode ser instalada em navegadores *Mozilla FireFox*.

COMO BAIXAR

Para baixar a ferramenta acesse o site do fabricante, <http://pencil.evolus.vn/Downloads.html>, e realize o *download*. A versão completa da solução pode ser baixada e utilizada sem restrição de tempo.

PRINCIPAIS FUNCIONALIDADES

1. Tela principal

As interfaces da ferramenta *Pencil Project* são bastante simplificadas, tornando-a uma ferramenta muito fácil de uso. Na tela principal da ferramenta, o utilizador encontrará no menu superior as funcionalidades para a manipulação do projeto. Já do lado esquerdo da tela, ele encontrará o menu vertical, onde fica disponível templates da solução agrupado por visões.

A Figura 1.A ilustra a localização dos menus existentes na solução.

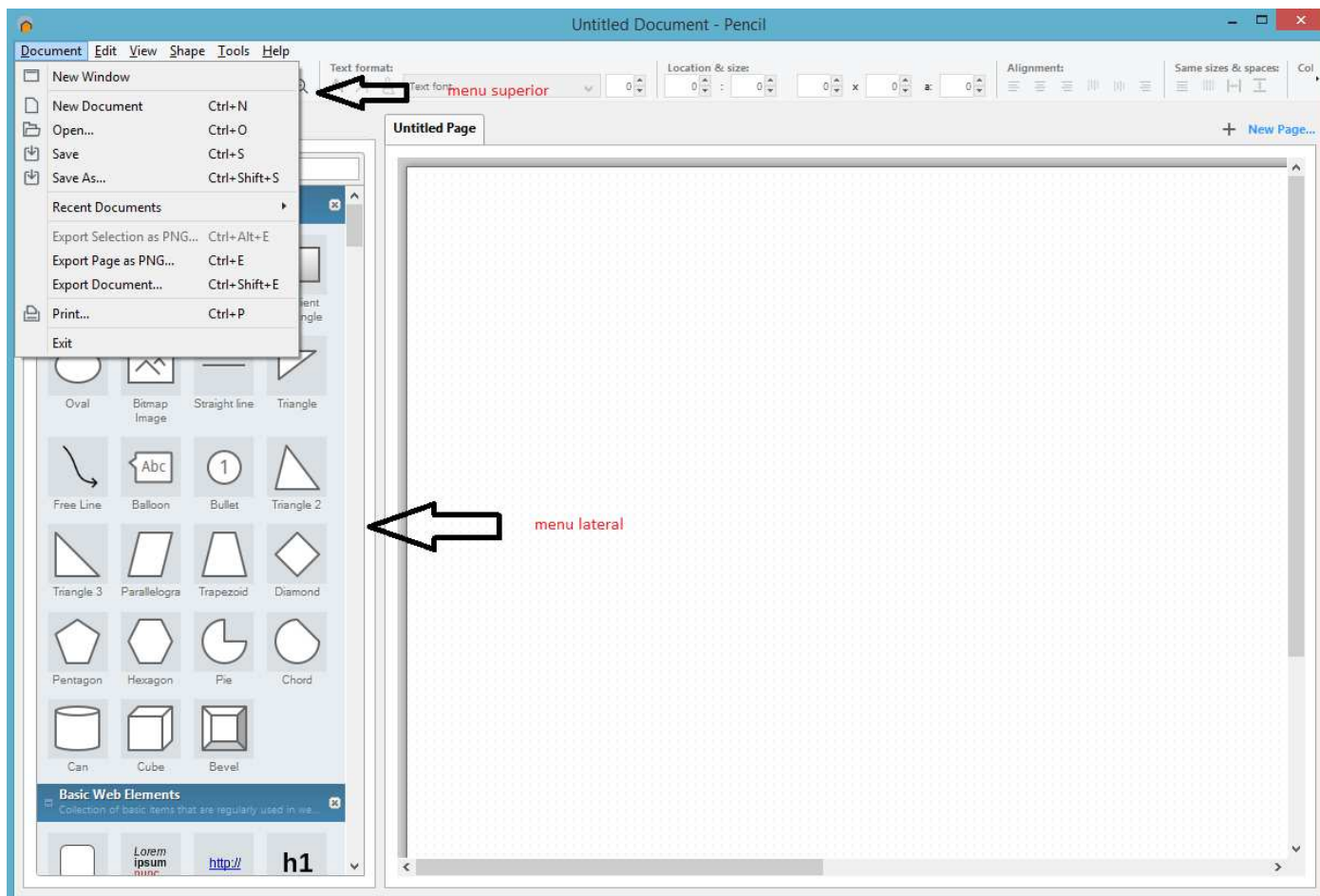


Figura 1.A – Menus da ferramenta PENCIL

Os elementos usados na prototipação de uma interface pode ser adicionado ao projeto, através da palheta vertical, selecionado o elemento e arrastado com o mouse para a página na posição desejada. O botão direito do mouse também permite configurar as propriedades de um elemento selecionado.

A Figura 1.B ilustra este procedimento.

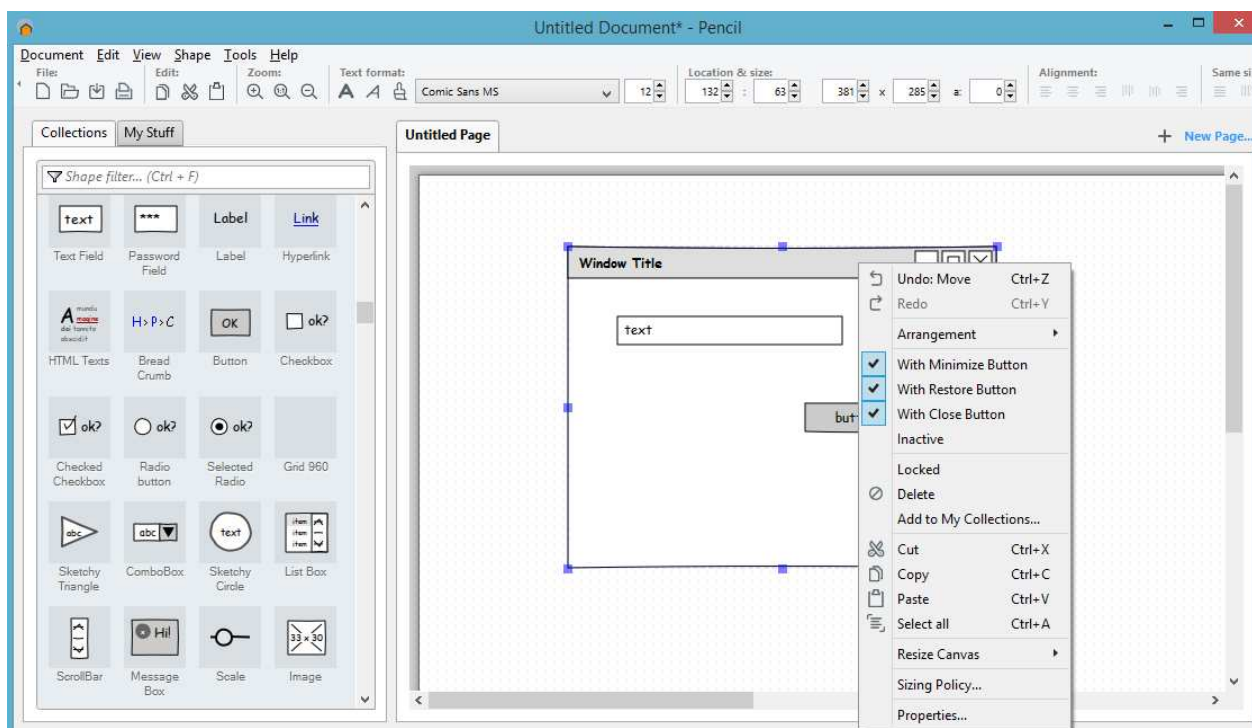


Figura 1.B – Seleção dos elementos do template na ferramenta.

Um projeto de interface pode conter uma ou mais páginas, permitindo que o projeto seja organizado por funcionalidades ou por outros critérios que o projetista achar pertinente. As propriedades de cada página pode ser configurada de forma individual, conforme é ilustrado através da Figura 1.C.

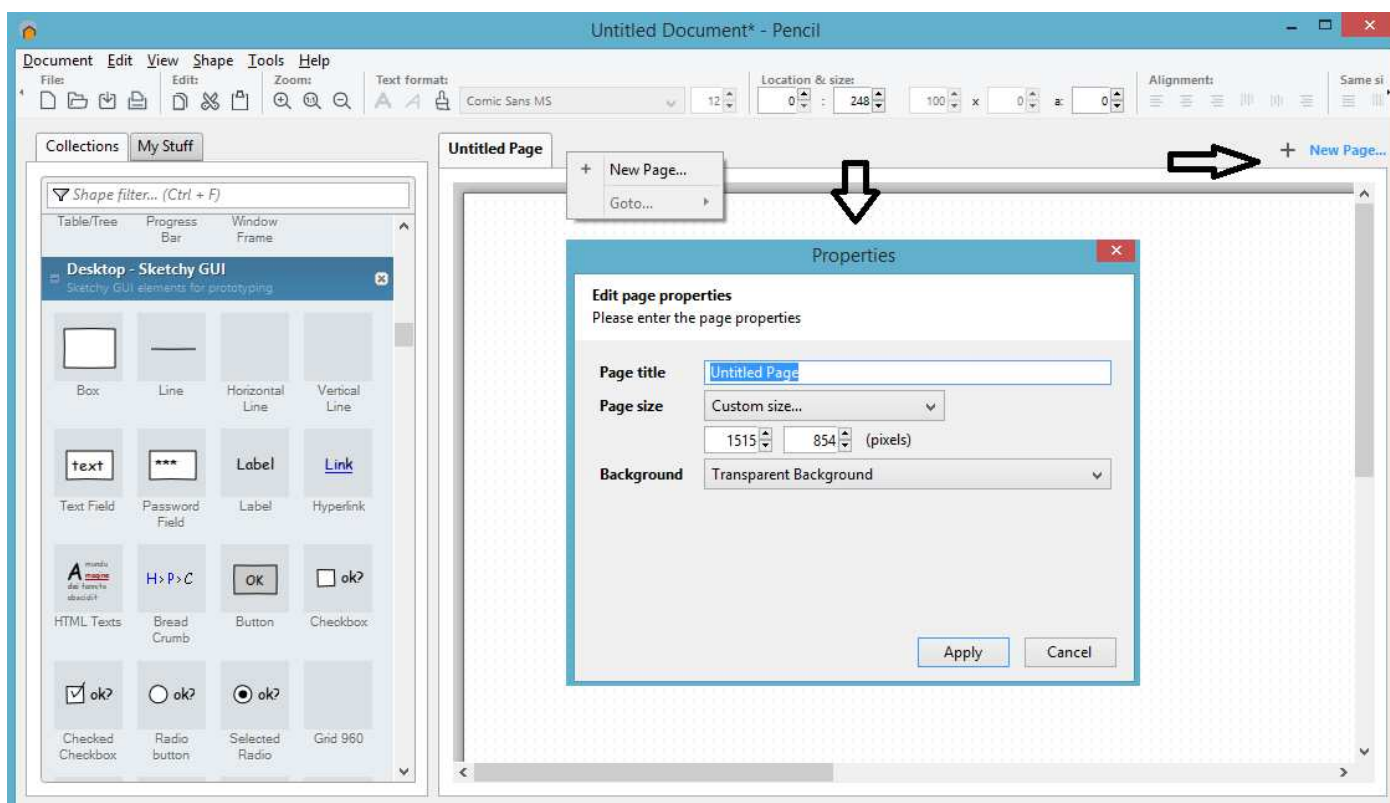


Figura 1.C – Configuração das propriedades da página do projeto.

2. Elementos do template

Atributos de um elemento do template, tais como: tipo de fonte, tamanho da fonte, tamanho do elemento, localização do elemento na tela, alinhamento, entre outros. Podem ser acessado através do menu superior, que fica disponível quando um elemento na tela for selecionado. A Figura 2.A apresenta os elementos da palheta superior.

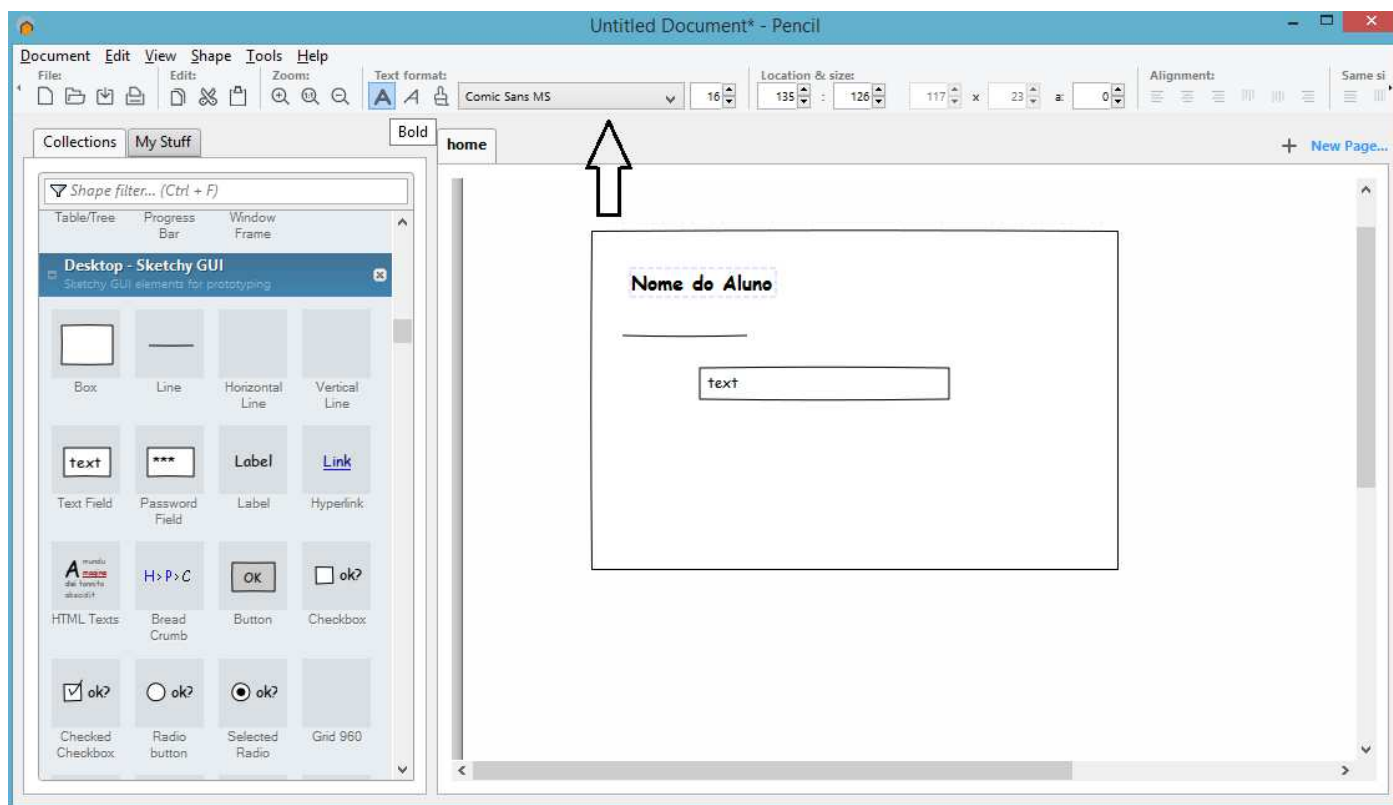


Figura 2.A – Configuração dos atributos de um elemento do template.

3. Visualizando em Fullscreen

Através do meu principal opção "view" é possível apresentar a visualização do projeto em modo de tela cheia, funcionalidade bastante útil para demonstração das interfaces do projeto aos seus envolvidos.

A Figura 3.A e a Figura 3.B exemplificam esta funcionalidade.

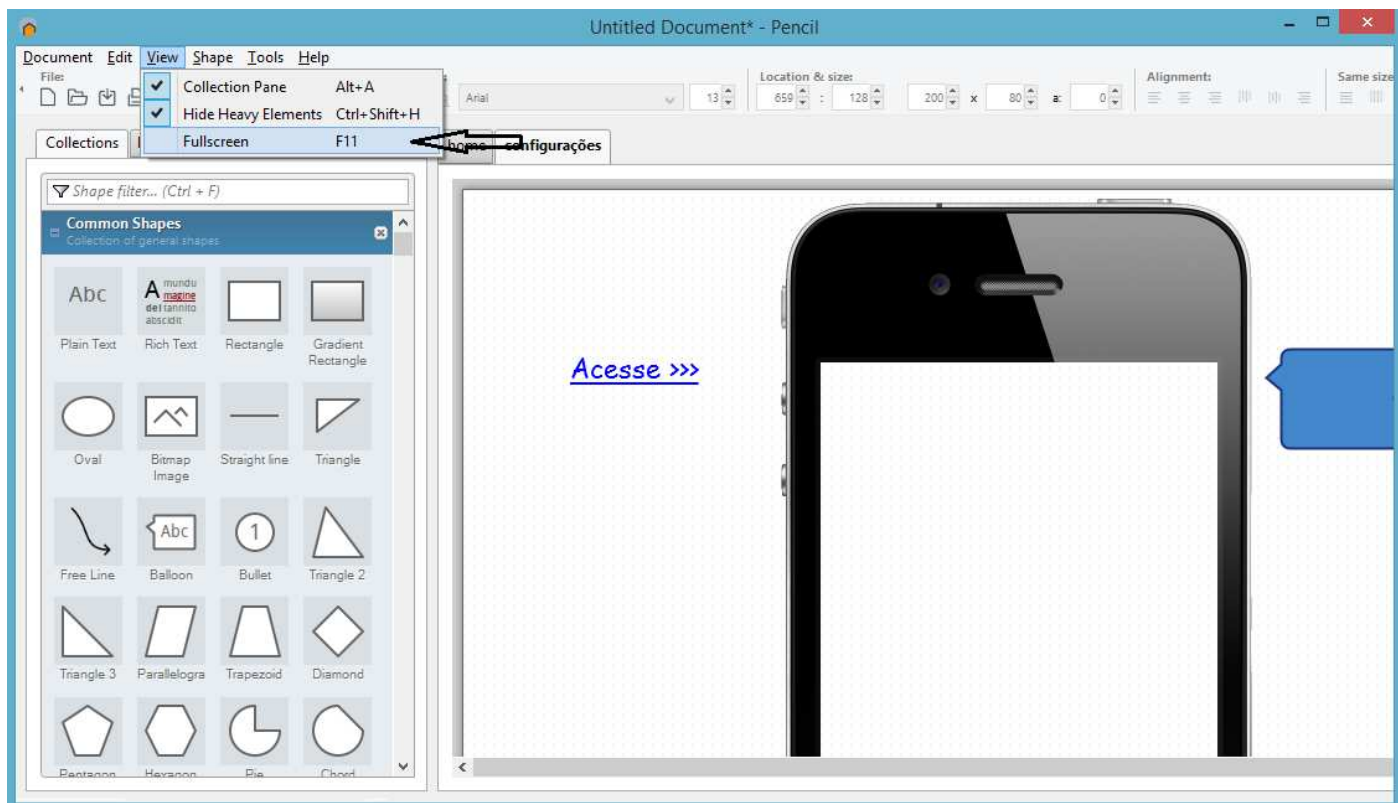


Figura 3.A – Seleção do modo tela cheia.

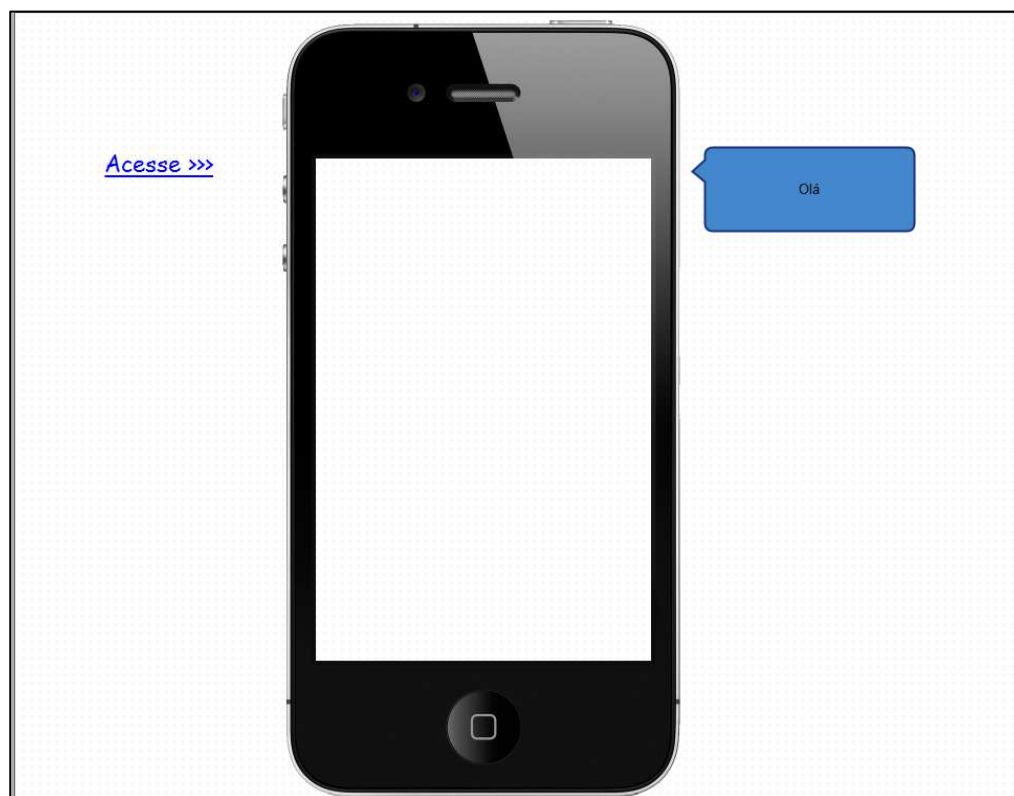


Figura 3.B – Visão do protótipo em tela cheia.

4. Referência

PENCIL. ***Developer Wiki***. Disponível em: < <http://pencil.evolus.vn/wiki/devguide/Introduction.html>>. Acesso em: 07 Fev. 2017.