

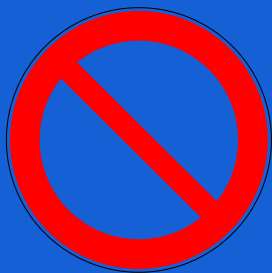
# COMPONENTES VISUAIS

## EXEMPLOS DE COMPONENTES E SUAS UTILIZADES

### BUTTON

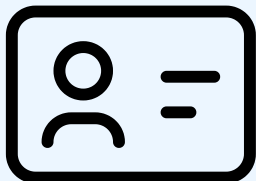
SUBSCRIBE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vestibulum vel faucibus odio, ornare efficitur lectus. Sed dapibus convallis accumsan. Vivamus blandit eleifend justo, ut congue arcu vestibulum vitae.

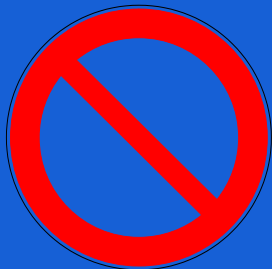


Buttons devem ser utilizados de forma que venha agregar o layout da aplicação.

### CARDS

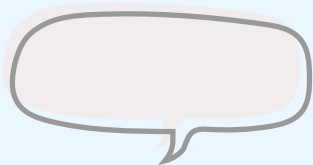


É utilizado para trazer destaque, para isso, elementos como imagens ou textos podem ser aplicados sobre eles de forma que se conecte claramente com o usuário. A ideia é, utilizando cards, facilitar ao usuário digerir todas essas porções de informação que têm alguma chamada para ação. Ou seja, os cards são como opções de escolha, cada um com seu conteúdo.

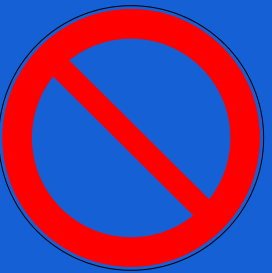


Cards devem ser utilizados com moderação, quando não há opções para o usuário escolher, por exemplo, a utilização desse componente polui a aplicação e seu uso pode ser dispensado.

### DIALOGS



São pequenas janelas que levam o usuário a tomar uma decisão ou inserir informações adicionais. Elas não ocupam toda a tela e são normalmente usadas para eventos modais que exijam que usuários realizem uma ação antes de continuar.



Embora eles possam exibir o mesmo conteúdo, menus simples são preferidos em relação a dialogs, porque menus simples são menos disruptivos no contexto atual do usuário.