

Artigo do tutorial

[Entre em contato conosco](#) [Documentação](#) [Tutoriais](#) [Melhore o Balsamiq](#)

[Artigos](#) > [Criando um aplicativo móvel](#) ▾

Criando um aplicativo móvel

Nota: Os vídeos neste tutorial mostram uma versão mais antiga do Balsamiq. O processo geral ainda se aplica. Agradecemos sua paciência enquanto os atualizamos.

Introdução

Em um [tutorial anterior](#) , aprendemos como criar um wireframe para um site básico. Neste tutorial, seguiremos as etapas de criação de uma série de wireframes para um aplicativo bancário móvel imaginário. Alguns outros recursos que podem ser úteis em conjunto com este tutorial são a [Visão geral do aplicativo](#) e as [dicas para trabalhar com controles](#) .

Aqui estão os wireframes que criaremos neste tutorial:



Tela 1: Login

O primeiro wireframe é a tela de login.



Controles usados para esta tela:

- Iphone
- Título / Título
- Entrada de Texto / Campo de Texto (x2)
- Ícone (x2)
- Rótulo/cadeia de texto
- Botão
- Interruptor/Alternar LIGA/DESLIGA
- Link

Este vídeo mostra as etapas realizadas para criar esta tela:

Mobile Banking App - Login screen



Comece adicionando o controle do **iPhone** à tela. Para economizar tempo, você pode digitar a palavra "iphone" na caixa **"adição rápida"** em vez de arrastar o controle da Biblioteca de interface do usuário. Você pode pressionar a tecla "/" ou "+" para enviar o foco para a **adição rápida**.

Em seguida, adicionaremos um controle **Título/Título** e usaremos as guias de alinhamento para centralizá-lo no controle do iPhone. Para os campos de nome de usuário e senha, podemos adicionar um controle de **entrada de texto**, seguido de algumas dicas e truques. A primeira é envolver o texto em travessões ("–") para mostrá-lo como desabilitado. Isso dá o efeito de mostrar o texto como um espaço reservado que será substituído quando o usuário inserir suas próprias informações. Depois de criar e formatar o campo de nome de usuário, você pode duplicar esse campo para criar rapidamente o campo de senha. O atalho para duplicar controles é CTRL/CMD + D ([lista completa de atalhos de teclado aqui](#)).

Em seguida, está a caixa de seleção salvar nome de usuário, que consiste em um controle **Label** e iPhone **On/Off Switch**. Como este é um aplicativo para dispositivos móveis, usaremos o controle liga/desliga em vez de uma caixa de seleção normal. Para facilitar, você pode alinhar e agrupar esses controles fora dos controles do iPhone para que as outras guias de alinhamento não interfiram. Agrupar os controles permite centralizá-los mais facilmente como uma unidade dentro do controle do iPhone.

Para o botão de login, queremos um botão grande e colorido, para que possamos aumentar o tamanho do texto, alterar a cor do plano de fundo e ampliar as dimensões do controle **Button**. Para o link "esqueci a senha", usaremos o controle **Link**.

Por fim, para os ícones, adicionaremos um controle de **ícone** e usaremos a pesquisa de ícone para alterá-lo para um ícone de nuvem. Para o segundo ícone, podemos usar novamente o atalho duplicado e, em seguida, alterar seu tamanho no [Inspetor de propriedades](#).

Dicas e truques usados neste wireframe:

- Use "/" ou "+" para ir para a **adição rápida**
- Mostrar o texto como desativado cercando-o com –traços–
- Use CTRL/CMD + D para duplicar
- Controles de grupo (CTRL/CMD + G) para facilitar o alinhamento entre eles

- Você pode redimensionar o tamanho de um botão e seu texto

Tela 2: Contas

Em seguida, a tela Contas.



Controles usados para esta tela:

- Iphone
- Ícone
- Ícone e rótulo de texto (x2)
- Parágrafo do Texto
- Menu do iPhone
- Botão pontiagudo / botão do iPhone
- Rótulo / Cadeia de Texto (x2)

Este vídeo mostra as etapas realizadas para criar esta tela:

Mobile Banking App - Accounts screen



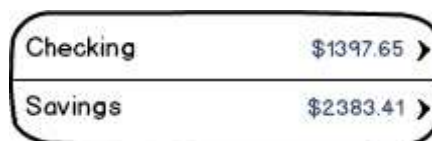
Para esta tela, teremos o padrão de fundo do controle do **iPhone** definido para mostrar as áreas superior e inferior da barra de ferramentas, que usaremos para ícones. Também usaremos mais controles específicos do iPhone (o menu do iPhone e os controles de botão do iPhone).

Depois de adicionar, redimensionar e centralizar o controle **Label** , adicionaremos um controle de **menu do iPhone** .

Para o menu do iPhone, aqui está o texto que usaremos:

Verificando, \$ 1.397,65 >
Economia, \$ 2.383,41 >

As vírgulas dividem o texto maior alinhado à esquerda do texto menor alinhado à direita. Os símbolos ">" criam setas de detalhamento dentro do controle. O resultado fica assim:



Em seguida, adicionaremos um pouco de "legalês" que é frequentemente usado nesses tipos de aplicativos. Como designer ou desenvolvedor, precisamos apenas ter um espaço reservado para nos lembrar que esse espaço é reservado para um bloco de texto. Podemos usar o [atalho Lorem Ipsum](#) para gerar rapidamente esse texto de espaço reservado. Faça isso digitando "lorem" em um controle de **parágrafo** e ele será imediatamente preenchido com o texto [Lorem Ipsum](#) . Vamos então centralizá-lo e mudar sua cor para cinza para torná-lo menos proeminente (porque, como todos sabemos, os usuários provavelmente não o lerão!).

Neste ponto, parece com isso e está começando a se unir.



Agora precisamos adicionar o logotipo e alguma navegação.

Para isso, começaremos com o controle **Icon e Text Label**, que é uma espécie de controle dois em um ideal para abas do iPhone. Para a tela "Contas" (na qual estamos), usaremos o ícone de cifrão. Mudaremos a cor para azul claro para mostrar que esta é a guia ativa. Novamente, usaremos o atalho duplicado para criar outro controle de ícone e rótulo de texto do mesmo tamanho e posicioná-lo em linha com o primeiro usando as guias de alinhamento. Usaremos um ícone de envelope para a guia "Depósito" e definiremos a cor para branco para mostrá-lo como não selecionado.

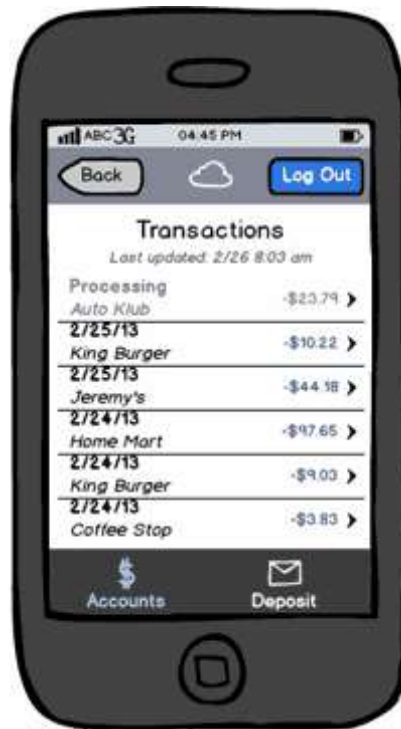
As últimas etapas são adicionar um botão de **iPhone/pontiagudo** para o botão de logout e controles de rótulo e ícone para o logotipo. Removeremos a seta pontiaguda, pois ela está desconectando o usuário, em vez de levá-lo para trás ou para frente. Vamos definir as cores do ícone e do rótulo para branco para destacá-los no fundo cinza da barra de ferramentas.

Dicas e truques usados neste wireframe:

- Use o controle Icon e Text Label para economizar tempo usando dois controles separados
- Use cores para indicar estados de seleção
- Aproveite o poder oculto da sintaxe de formatação de texto (no controle de menu do iPhone, por exemplo)
- Use Lorem ipsum para espaço reservado/texto legal

- Existem muitos ícones incluídos no Balsamiq. Na maioria dos casos, o que existe é suficiente. Não se preocupe se você não encontrar um que seja perfeito, neste estágio você só quer algo que funcione (embora seja possível [adicionar seus próprios ícones](#))

Tela 3: Transações



Controles usados para esta tela:

- Iphone
- Botão pontiagudo / botão iPhone (x2)
- Rótulo / Cadeia de Texto (x2)
- Menu do iPhone
- Ícone e rótulo de texto (x2)
- Ícone

Este vídeo mostra as etapas realizadas para criar esta tela:

Mobile Banking App - Transactions screen



Essa tela é semelhante à tela Contas, mas faz ainda mais com o controle do menu do iPhone.

Por ser tão semelhante, em vez de criar um novo wireframe do zero, podemos usar o comando "New Clone of Current Wireframe" (*atalho: CTRL/CMD + SHIFT + N*) para clonar o wireframe de Contas e trabalhar a partir dele.

Em vez de adicionar controles ao wireframe primeiro, começamos removendo alguns controles do meio da tela Contas e renomeando o **rótulo** para "Transações".

Para a lista de transações, queremos que o primeiro item apareça em cinza, pois é uma transação pendente (designada como "processando"). Também queremos que a data da transação e o fornecedor estejam em linhas separadas. Como isso:

Processing	
Auto Klub	-\$23.79 >
2/25/13	
King Burger	-\$10.22 >
2/25/13	
Jeremy's	-\$44.18 >
2/24/13	
Home Mart	-\$97.65 >
2/24/13	
King Burger	-\$9.03 >
2/24/13	
Coffee Stop	-\$3.83 >

Estamos realmente ficando chiques com o controle de **menu do iPhone** aqui. Esta é a aparência do texto para gerar a lista de transações:

```
-*Processando*\r_Auto Klub_, -\-$23.79- >
*25/02/13*\r_King Burger_, -$10,22 >
*25/02/13*\r_Jeremy's_, -$44,18 >
*24/02/13*\r_Home Mart_, -$97,65 >
```



```
*24/02/13*\r_King Burger_, -$9,03 >  
*24/02/13*\r_Parada para café_, -$3,83 >
```

Em sua forma mais básica, é como a sintaxe que usamos para a lista de contas. Ou seja: texto, uma vírgula e depois o caractere ">" para criar uma seta. Mas, neste caso, também usamos alguns truques de formatação de texto para modificar a aparência do texto. Estamos aproveitando vários [atalhos de estilo de texto](#) no mesmo controle.

Aqui está um olhar mais atento:

- –traços– para indicar texto desabilitado/acinzentado
- *sublinhados* para texto em itálico
- **asteriscos** para texto em negrito
- "\r" para quebrar o texto em uma nova linha
- usou o caractere "'" para escapar do sinal de menos e evitar que ele seja tratado como um caractere de formatação (mostrado antes do valor em dólar na primeira transação)

A outra diferença é que removemos a borda ao redor do controle de menu do iPhone para torná-lo mais parecido com uma tabela.

Fora isso, não há realmente nada de novo nesta tela. Ainda estamos na categoria Contas, portanto, as guias na parte inferior não mudam. Além disso, o ícone já está lá, estamos apenas centralizando-o no controle do iPhone. E, como essa tela é um detalhamento da tela Contas, estamos usando a versão pontiaguda do **botão do iPhone** para criar um botão Voltar.

Dicas e truques usados neste wireframe:

- Use o comando "New Clone of Current Wireframe" (atalho: CTRL/CMD + SHIFT + N) para clonar um wireframe existente
- Mais truques de formatação de texto: negrito, itálico, quebras de linha, caracteres de escape usados para formatação
- Você pode combinar vários estilos de formatação de texto juntos em um controle
- Remova a borda ao redor do controle de menu do iPhone para que pareça uma tabela ou grade
- Estados de botão pontiagudos (para páginas de busca detalhada) versus não pontiagudos (para links que não são de trilha de navegação) no controle de

Tela 4: Depósito



Controles usados para esta tela:

- Iphone
- Botão pontiagudo / botão do iPhone
- Rótulo / Cadeia de Texto (x2)
- Menu do iPhone
- Ícone (x3)
- Parágrafo do Texto
- Ícone e rótulo de texto (x2)

Este vídeo mostra as etapas realizadas para criar esta tela:

Mobile Banking App - Deposit screen





Esta tela de Depósito também é semelhante à tela de Contas, então podemos usar novamente o comando "Novo Clone do Wireframe Atual" para iniciá-lo, conforme mostrado no vídeo.

Após alterar o título da tela, podemos atualizar as cores dos ícones na barra de abas na parte inferior para indicar que, agora, a categoria Depósito está selecionada. E agora, novamente, faremos algo novo com o controle de **menu do iPhone**. Desta vez, queremos mostrar ícones ao lado do texto no menu. Para fazer isso, podemos fazer isso usando a sintaxe de formatação de texto "espaço para um ícone grande" ("__"), conforme mostrado no modelo quando o controle é adicionado.

Isso resulta em um texto que se parece com isso:

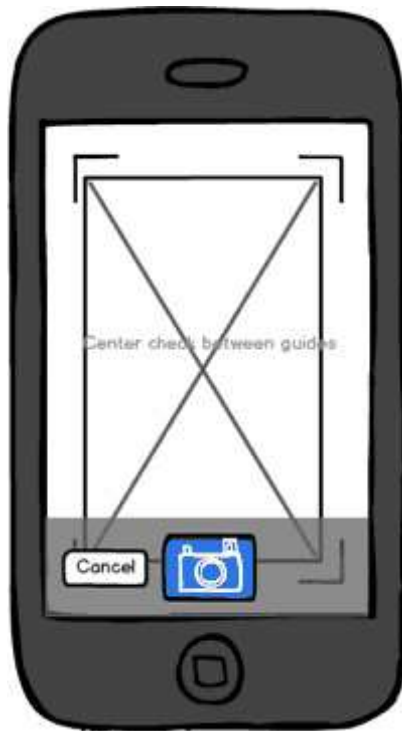
__ Frente do cheque, >
__ Verso do cheque, >

Depois disso, simplesmente reduzimos o texto do Lorem Ipsum e adicionamos mais dois ícones. Para os ícones, adicionaremos um ícone de câmera, definiremos o tamanho e a cor corretos e o posicionaremos usando as guias de alinhamento e as teclas de seta do teclado.

Dicas e truques usados neste wireframe:

- Use o espaço reservado "__" para ícones grandes no controle de menu do iPhone
- Use as teclas de seta do teclado para mover os controles ("nudge") um pouco

Tela 5: Câmera



Controles usados para esta tela:

- Iphone
- Retângulo / Tela / Painel (x4)
- Rótulo/cadeia de texto
- Botão pontiagudo / botão iPhone (x2)
- Imagem

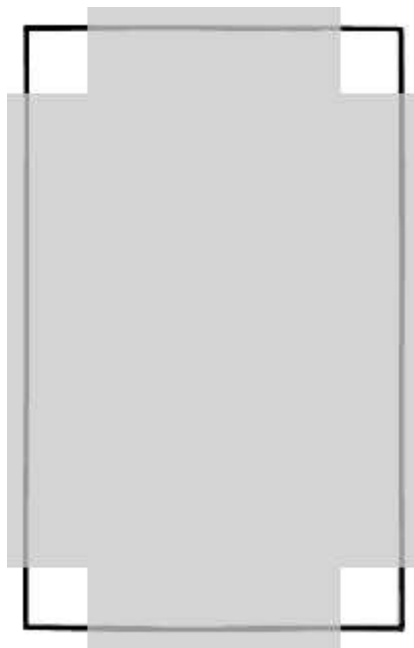
Este vídeo mostra as etapas realizadas para criar esta tela:

Mobile Banking App - Camera screen



Para a tela Câmera, queremos criar o efeito de uma janela de câmera de celular olhando para baixo em um cheque. Para esta tela, usaremos alguns dos controles mais gerais, em particular o controle **Rectangle** .

Para as guias de alinhamento (o "quadro" dentro da janela da câmera), queremos um retângulo com apenas os cantos à mostra. Podemos fazer isso com bastante facilidade sobrepondo três controles retangulares uns sobre os outros. O primeiro será um retângulo branco com uma borda preta. Isso é o que realmente será mostrado na tela. Em seguida, queremos cobrir as partes do meio de cada borda. Então, vamos adicionar dois retângulos brancos e desativar suas bordas. Agora podemos colocar um nas bordas horizontais do retângulo inferior e outro nas bordas verticais. Alterando as cores do retângulo de sobreposição para cinza, fica assim:



Não precisa ser preciso. Queremos apenas demonstrar o efeito das guias para posicionar o cheque. Da mesma forma, não precisamos replicar a aparência de uma verificação real para esta tela. É por isso que, na próxima etapa, é suficiente adicionar o espaço reservado padrão para o controle **Image** . Qualquer pessoa envolvida neste projeto vai saber o que ele representa.

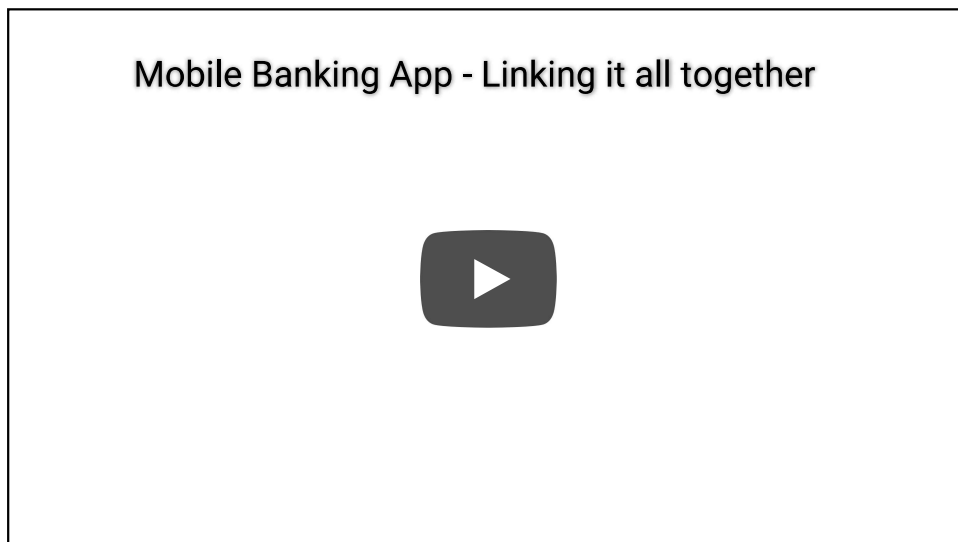
Finalmente, para os botões da câmera, começaremos com o controle retângulo novamente. Desta vez, alteraremos a opacidade para permitir que a verificação e os guias sejam exibidos. Para o botão da câmera, usaremos o **botão do iPhone** para que possamos obter os cantos arredondados bonitos e parecidos com o iPhone. Observe que você não precisa incluir texto em seus botões. Se você adicionar um ícone e excluir o texto do espaço reservado, o ícone ficará centralizado no botão. As últimas etapas são adicionar o botão Cancelar e o texto de instrução de sobreposição cinza.

Dicas e truques usados neste wireframe:

- O controle Rectangle é muito versátil, especialmente quando usado em várias camadas
- Mostre apenas os detalhes necessários para comunicar o conceito de design
- Você pode usar ícones em botões (com ou sem texto)

Ligando todos eles

Finalmente, podemos usar o recurso de vinculação para vincular todos os cinco wireframes e mostrá-los no modo de apresentação em tela cheia. O artigo [Linking Wireframes Together](#) descreve esse recurso com mais detalhes. O vídeo a seguir demonstra o processo de localização de cada botão ou controle que deve ser conectado e vinculá-los aos wireframes apropriados.



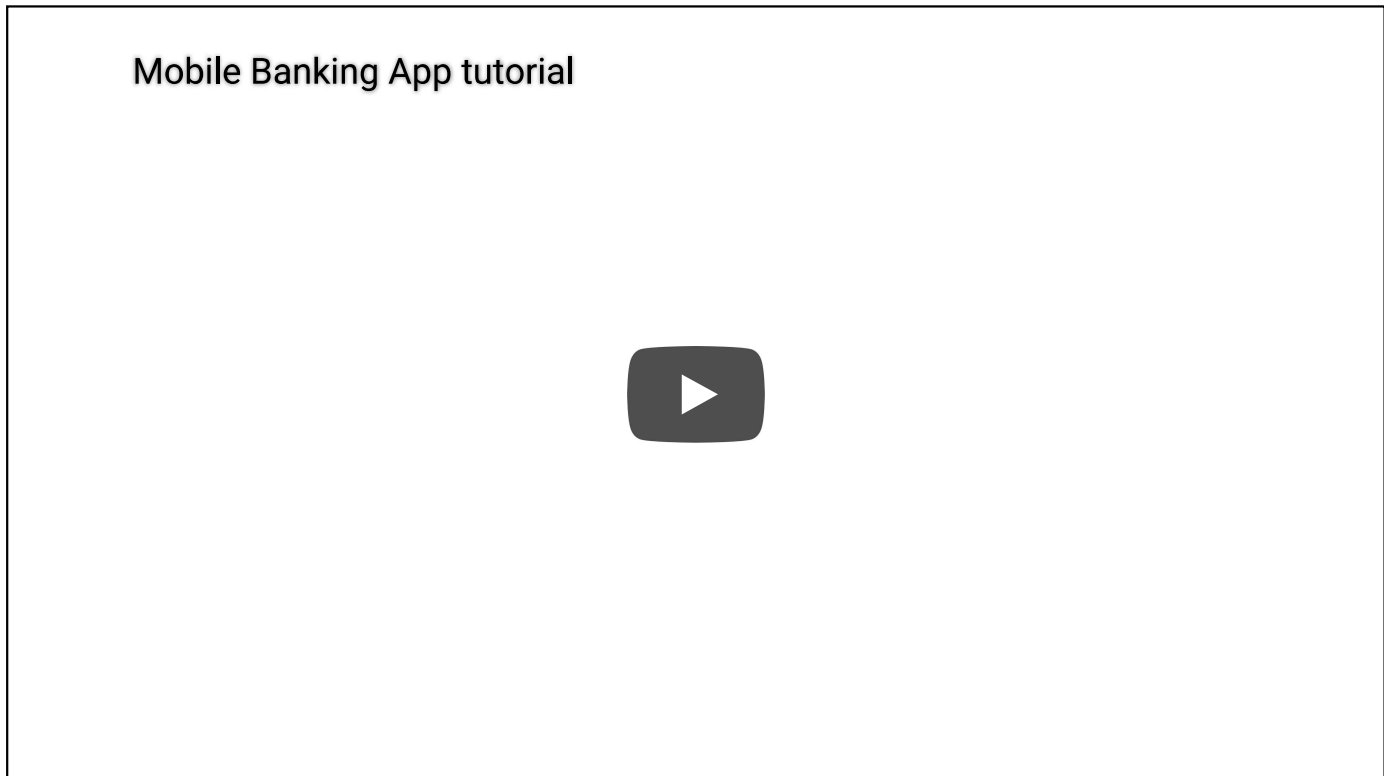
Usar links e apresentar um conjunto de wireframes para seus stakeholders ajudará você a contar a história sobre o que está tentando construir, além de dar uma ideia do fluxo de trabalho e de quaisquer pontos problemáticos de usabilidade. Usando a vinculação, você também pode [gerar um PDF clicável](#) que pode ser distribuído.

Dicas e truques para vincular:

- Vincule seus wireframes no final do processo, uma vez que todas as suas telas foram adicionadas e finalizadas

- Use o atalho de teclado CTRL + Tab para alternar rapidamente para o próximo wireframe

Por fim, aqui está o tutorial completo em um vídeo (acelerado com música adicionada):



Saiba mais sobre design móvel

Visite nossa [Balsamiq Wireframing Academy](#) , onde você encontrará [guias para projetar wireframes móveis](#) , um [vídeo sobre como criar wireframes móveis a partir de um design de desktop](#) e [diretrizes de interface do usuário para sistemas operacionais móveis](#) .



Por **Leon Barnard**

Tem perguntas ou comentários? E- mail leon@balsamiq.com .

[← Criando seu primeiro wireframe](#)

[Especificando a interação com o Balsamiq →](#)

Enviar comentários ao Balsamiq sobre esta página...

PRODUTOS

- Balsamiq Wireframes Home
- Balsamiq Cloud (Aplicativo Web)
- Baixar para computador
- Para Google Drive , Confluence ou Jira
- Preços
- Apoio, suporte
- Documentação
- Tutoriais
- Programa de Pesquisa
- Fóruns de usuários

APRENDA A FIXAR

- Artigos
- Vídeos
- Cursos
- Recursos

INFORMAÇÃO DA COMPANHIA

- Apoio, suporte
- Sobre nós
- Notícias
- Ativos da marca
- Empregos
- Informação legal

COMO DEVOLVEMOS

- Software grátis
- Ajuda para organizações sem fins lucrativos
- Patrocínios
- Sorteios
- SWAG
- Código aberto
- Horário de expediente

