

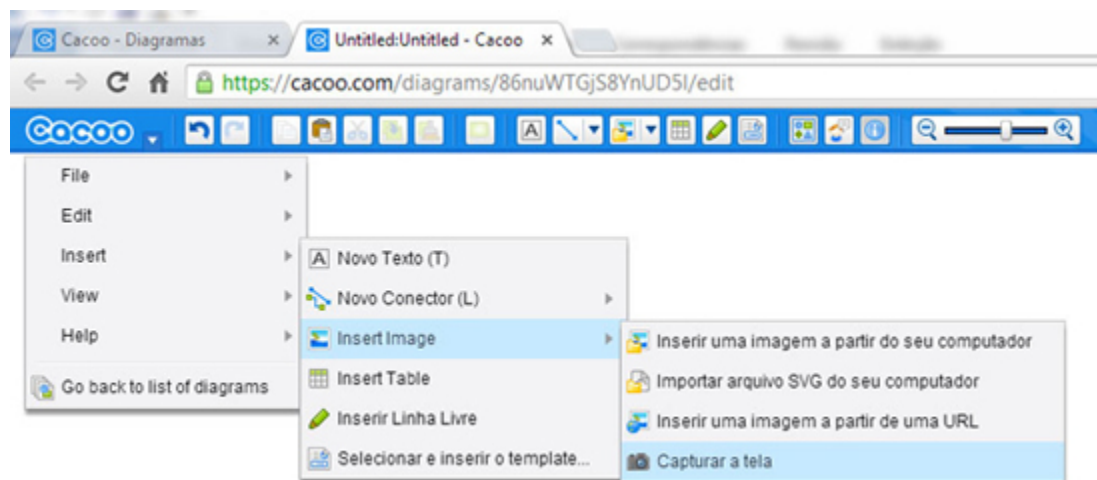
Como utilizar o programa Cacao para o desenvolvimento e implementações de interfaces – Parte II

CAPACITAR O ALUNO NA FERRAMENTA WEB CACOO, PARA QUE POSSA CONSTRUIR INTERFACES EM ALTA DEFINIÇÃO.

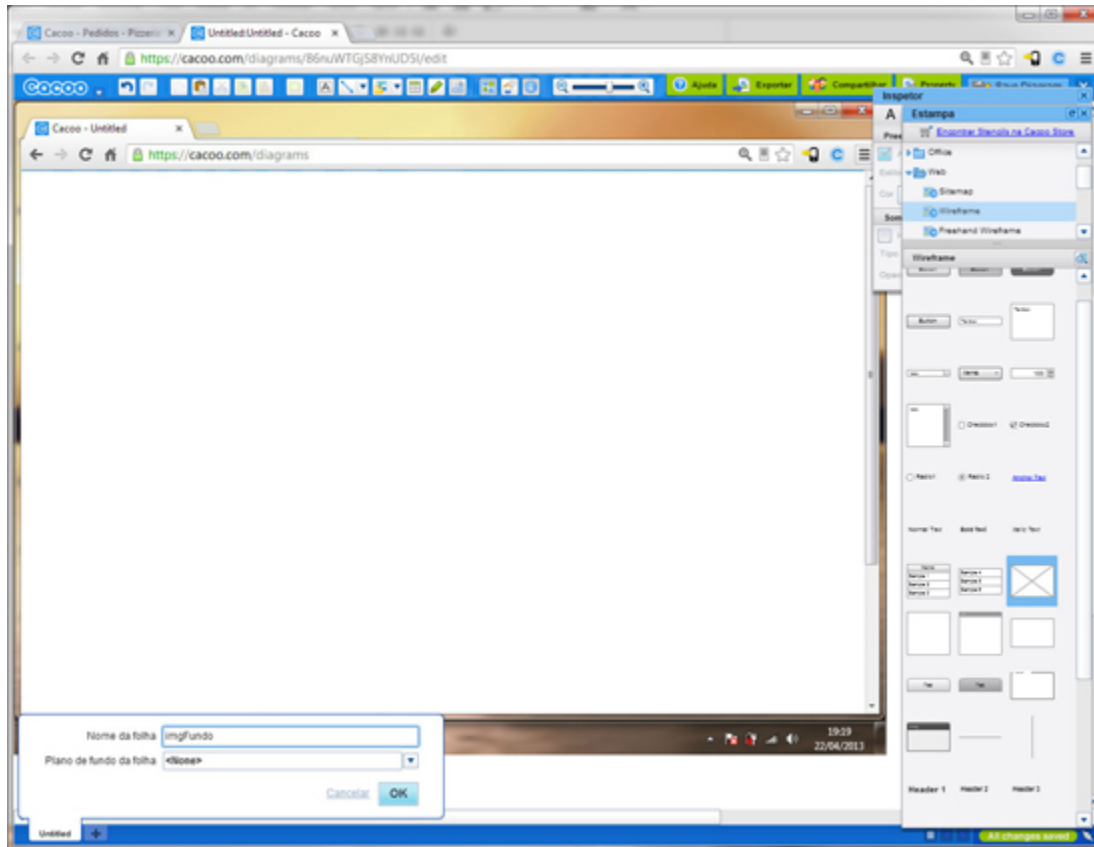
Aperfeiçoamento da interface com recursos avançados da ferramenta web Cacao

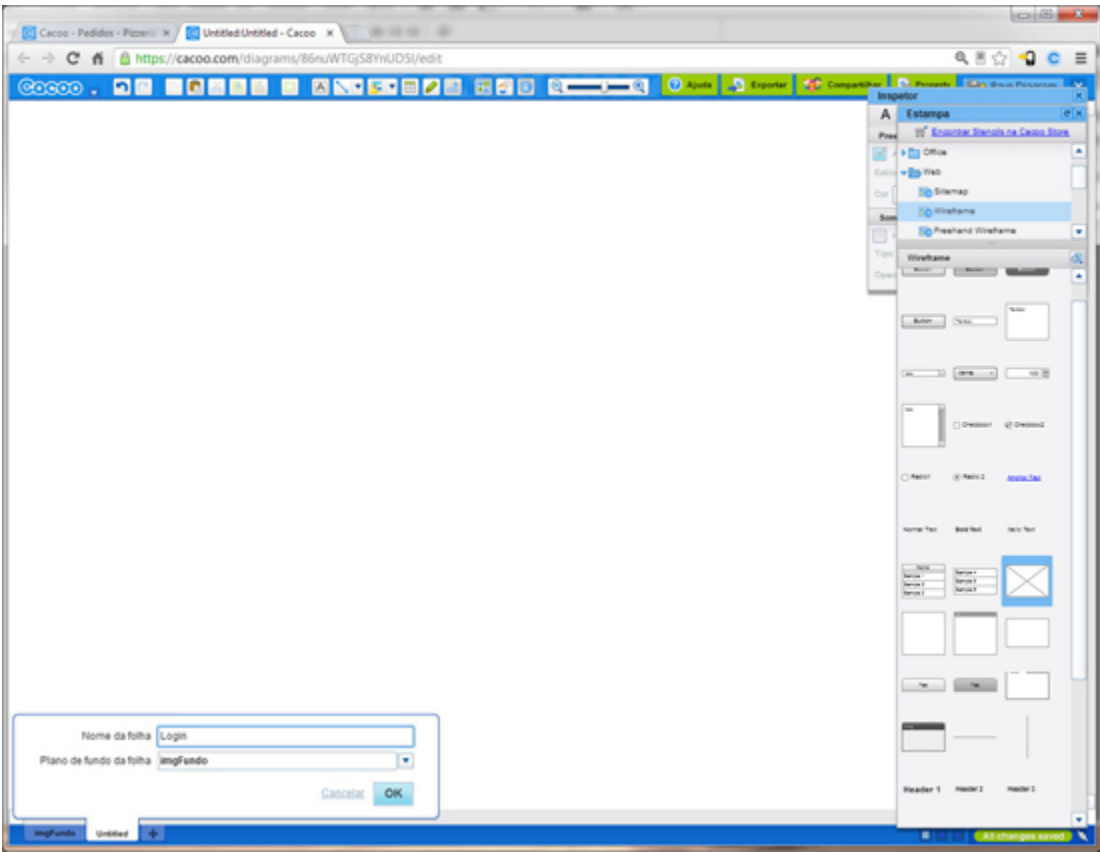
Na aula anterior, tivemos uma introdução sobre como utilizar a ferramenta para construção de diagramas Cacao, desenhando uma simples tela de login. Agora, vamos implantar novas funcionalidades, como hyperlinks, compartilhamento, interação com outras telas e mensagens de erros.

Acesse o website Cacao, entre com seu login de acesso, clique sobre aba "Diagramas" e crie um novo diagrama. Desta vez, vamos construir uma interface um pouco mais realista; então, vamos capturar a tela do nosso próprio navegador. Clicando no ícone do Cacao, surgirá um submenu, escolha a opção Insert/Insert Image/Capturar a tela. Abra uma nova janela do navegador, selecione a tela toda e clique em "Capturar", automaticamente ela estará colada dentro do Cacao.



Renomeie a aba Untitled para imgFundo. Ela está localizada no rodapé da página. Clique duas vezes sobre ela e pressione no botão "OK". Agora vamos adicionar mais uma folha, dê duplo clique na aba com sinal de mais, renomeie para Login, escolha em "Plano de fundo da folha" (no campo ComboBox) a opção imgFundo e, em seguida, aperte o botão "OK". Isso fará a imagem que inserimos na aba imgFundo ficar de papel de parede para todas as telas que formos desenvolver.





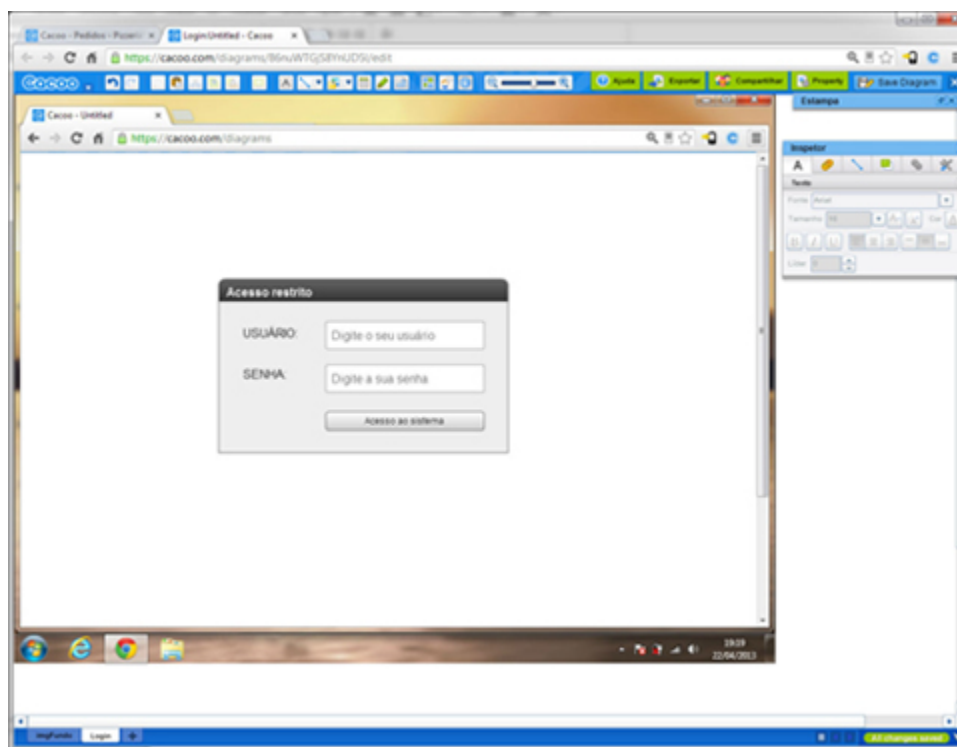
Construção da interface de login

Arraste uma caixa de diálogo (Dialog), dois rótulos (Normal text), duas caixas de texto (TextBox) e um botão (Button), Utilize a grade abaixo e para construir a interface conforme consta na imagem da tela de login.

Estampa – tipo do objeto	Texto
<i>Dialog</i>	Acesso restrito
<i>Normal Text</i>	USUÁRIO
<i>Normal Text</i>	SENHA
<i>TextBox</i>	Digite o seu usuário
<i>TextBox</i>	Digite a sua senha
<i>Button</i>	Acesso ao sistema

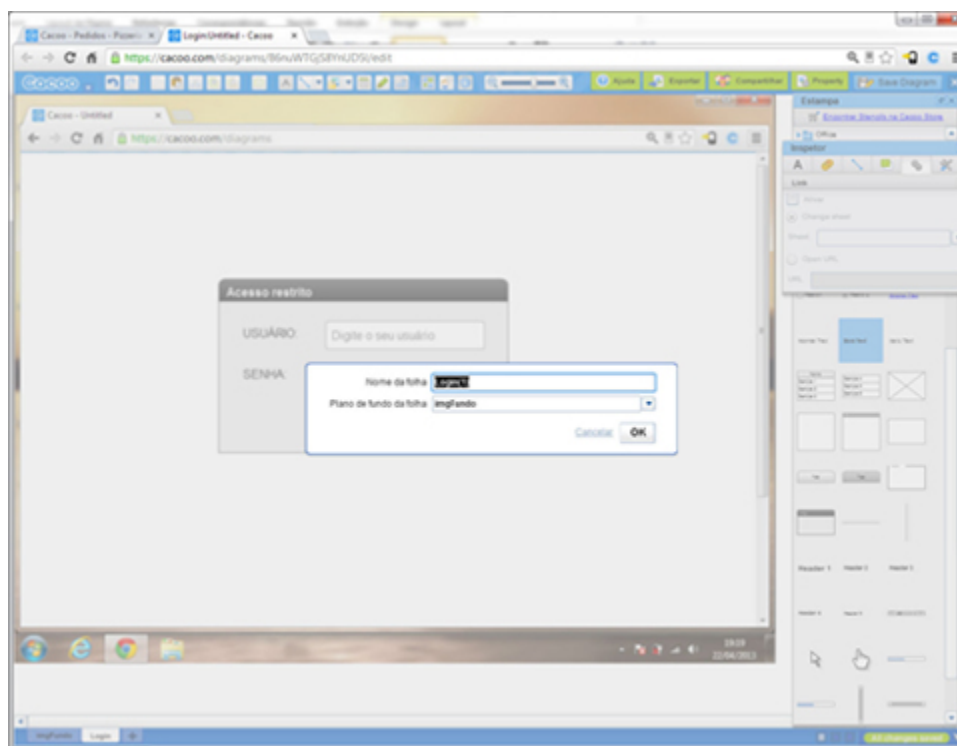
Estampa – tipo do objeto	Texto
<i>Dialog</i>	Acesso restrito
<i>Normal Text</i>	USUÁRIO

<i>Normal Text</i>	SENHA
<i>TextBox</i>	Digite o seu usuário
<i>TextBox</i>	Digite a sua senha
<i>Button</i>	Acesso ao sistema

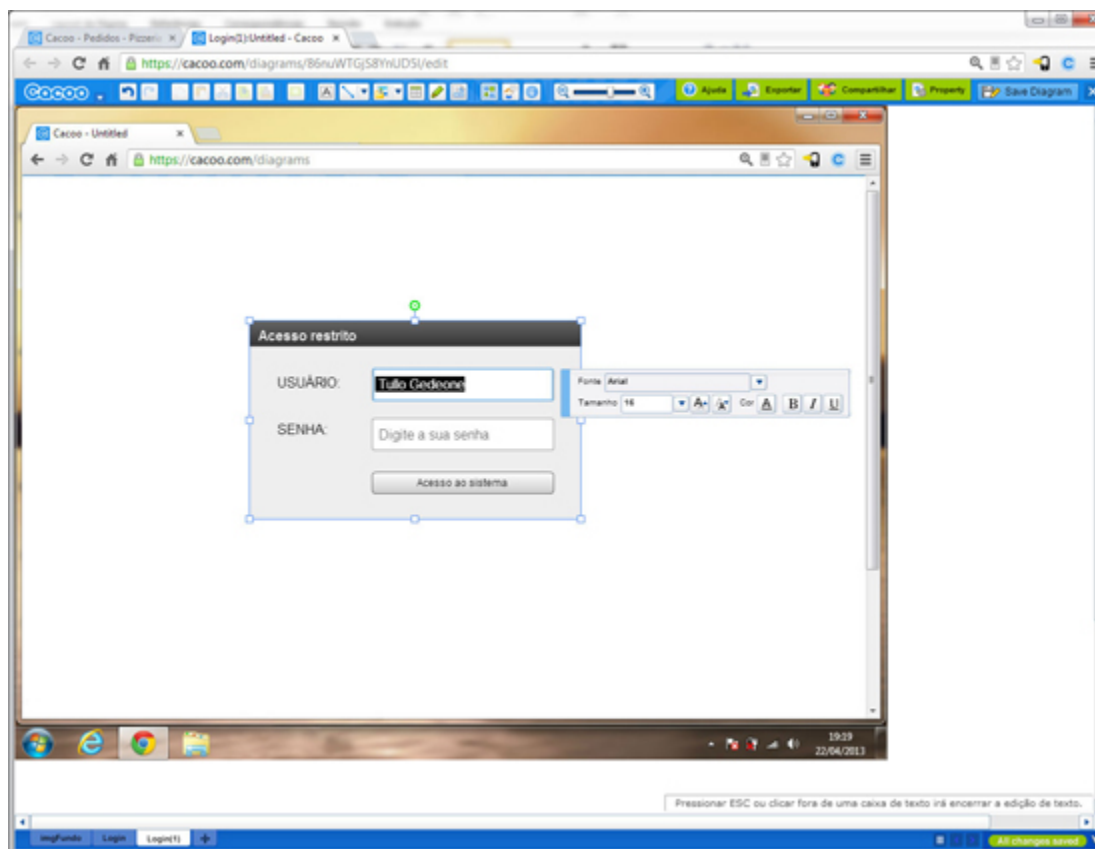


Legenda: LEGENDA: TELA DE LOGIN

Clique com o botão direito do mouse sobre a aba Login e escolha a opção "copiar folha...", certifique-se de que o nome da aba está como Login(1) e pressione o botão "OK".

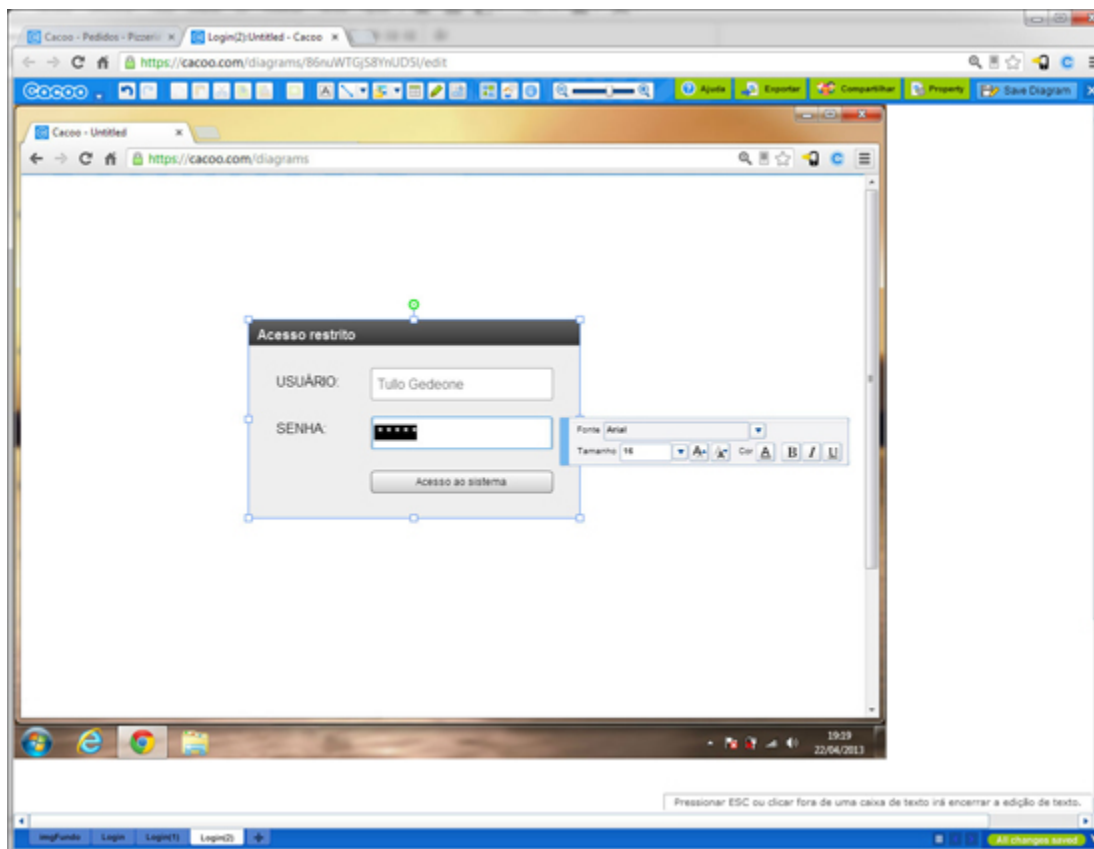


Na aba Login(1) clique dentro da caixa de texto do usuário e altere o valor para "Tullo Gedeone".



Legenda: ABA LOGIN(1)

Duplique esta aba e mude o nome da folha (aba) para Login(2), pressione "OK". Altere o valor da caixa de texto da senha, inserindo cinco asteriscos (* * * * *) para simular a digitação da senha.



Legenda: ABA LOGIN(2)

Criaremos a tela com mensagem de erro, que deverá aparecer quando alguns campos não forem preenchidos, por exemplo, usuário ou senha. Para isso, crie uma nova folha (aba), clicando na aba com sinal de mais, renomeie a folha para *Erro Login* e, na opção do plano de fundo, escolha a *Login*. Isto fará carregar a imagem da tela de login no plano de fundo sem que você tenha que inseri-la. Agora teremos apenas que nos concentrar em desenhar a caixa de mensagem com o texto de que o campo não foi preenchido corretamente.

Para conhecer um pouco mais sobre construção da tela com mensagem de erro, veja o slideshow abaixo. Este slideshow faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem.

SLIDESHOW (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a15s01_dinter80_100.htm)

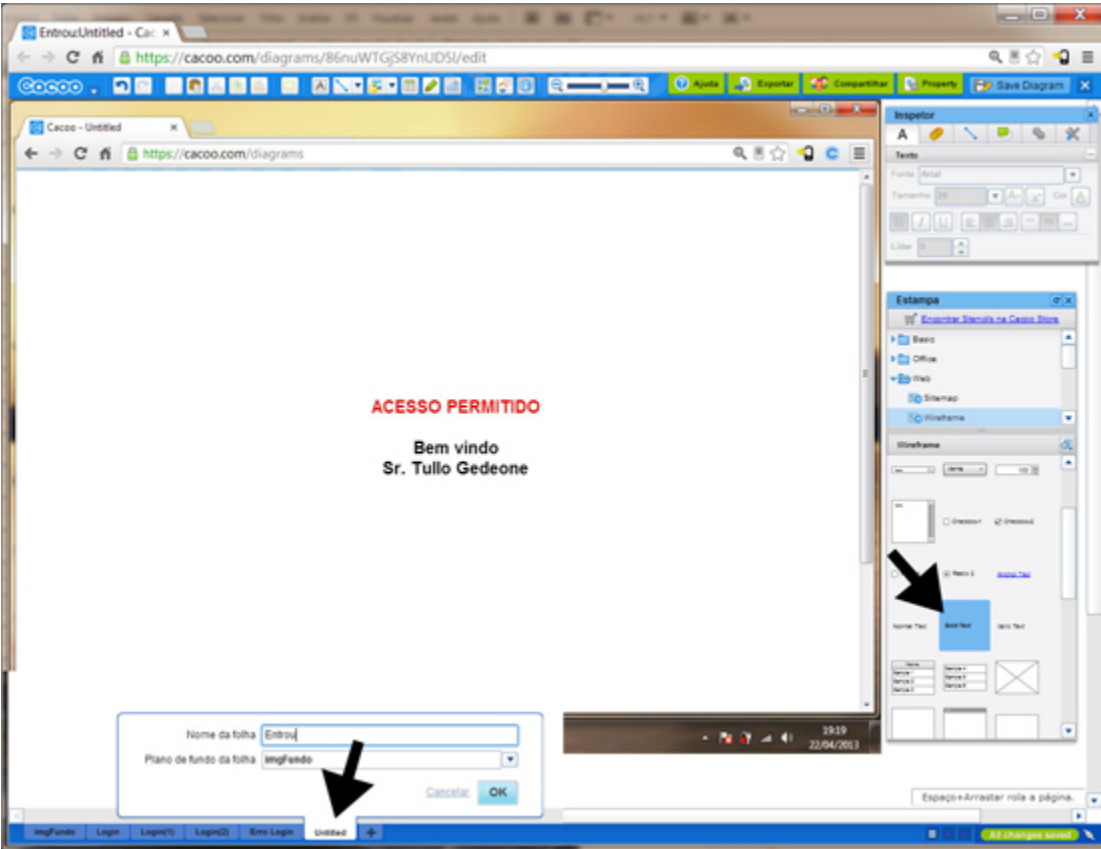
Na janela estampa (*stencil*), arreste para o diagrama Tab (*content*) – por padrão esse retângulo é branco, vamos mudar a sua cor para preto. Na janela Inspetor aba, com ícone de uma palheta de cores, clique na opção "cor" que está definida como branca e mude para preto, ainda na janela do Inspetor, mude o valor da opacidade para cinquenta por cento, fazendo o retângulo ganhar uma leve transparência. Redimensione-o para que cubra toda a área da tela.

Insira uma caixa de diálogo (*Dialog*) com o texto "Usuário ou senha inválidos!" e um botão com a etiqueta contendo o valor "Retornar".

Estampa – tipo do objeto	Texto
<i>Dialog</i>	ATENÇÃO
<i>Normal Text</i>	usuário oi senha inválidos!
<i>Button</i>	Retornar

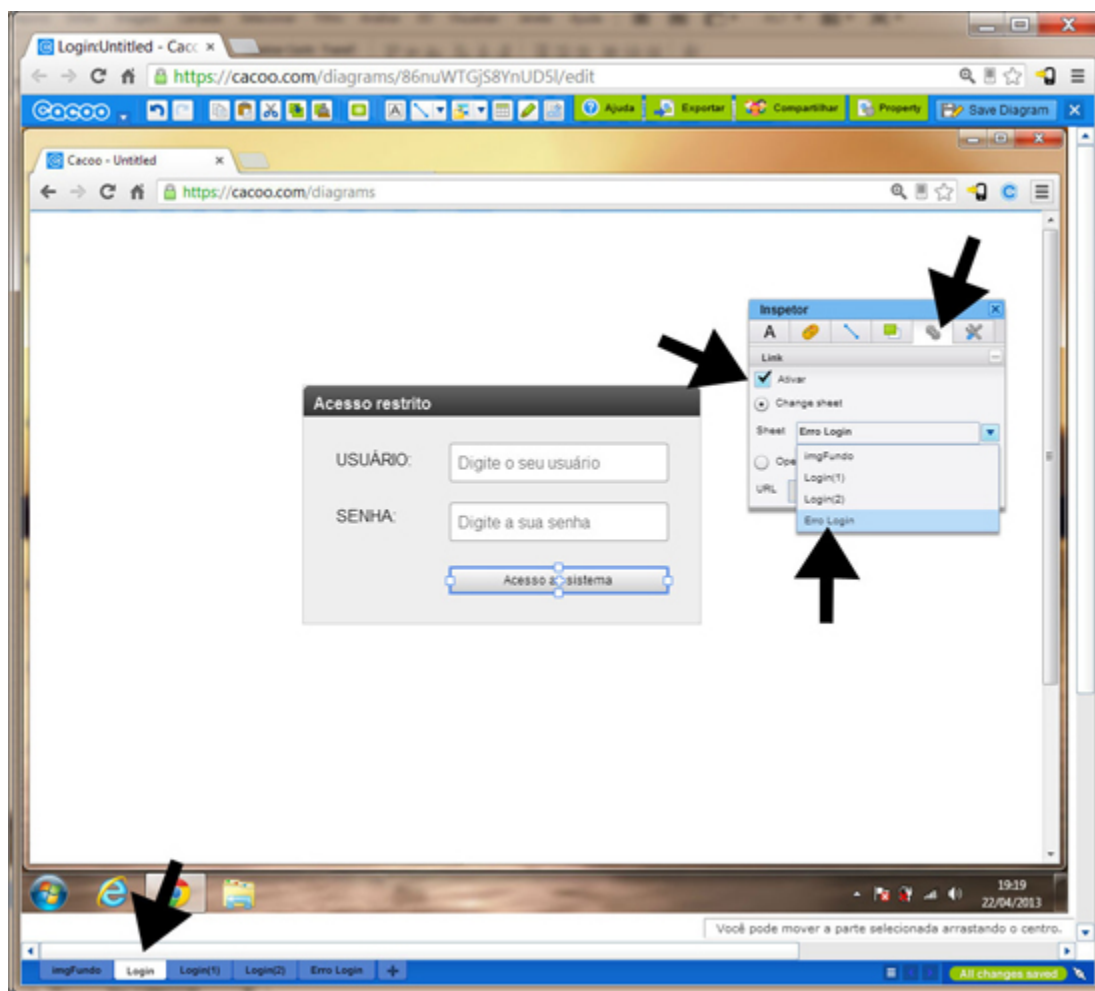
Estampa – tipo do objeto	Texto
<i>Dialog</i>	ATENÇÃO
<i>Normal Text</i>	usuário oi senha inválidos!
<i>Button</i>	Retornar

Crie uma nova aba (vide imagem abaixo), chame-a de "Entrou", "Plano de fundo da folha" coloque imgFundo. Insira um texto do tipo BoldText com o valor "ACESSO PERMITIDO! Bem vindo Sr. Tullo Gedeone".



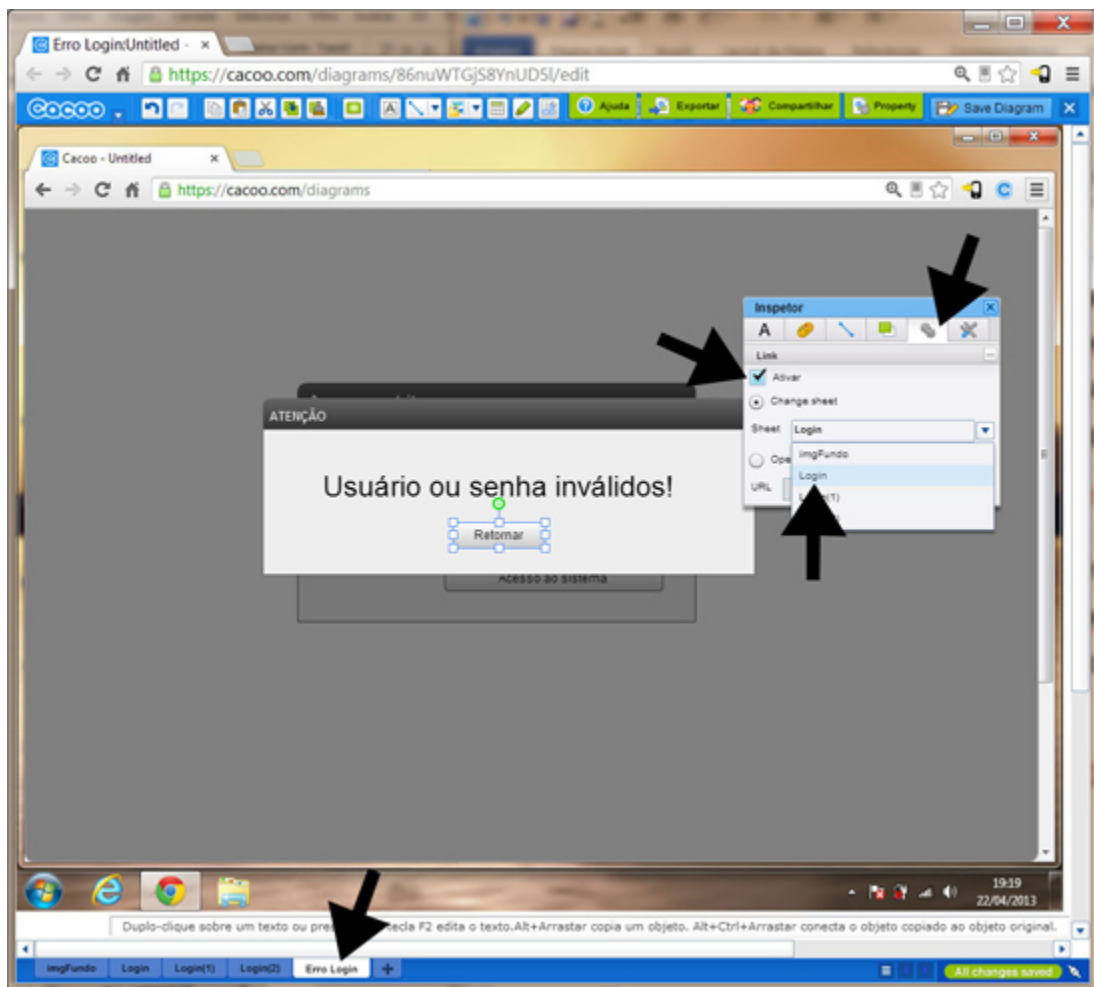
Antes de continuar, confira se suas telas estão conforme as informações da tabela a seguir. Este infográfico faz parte da sequência desta aula e, portanto, é essencial para a aprendizagem. INFOGRÁFICO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a15if01_dinter80_100.htm)

No botão, irá carregar a mensagem de erro, forçando o usuário a preencher os campos.



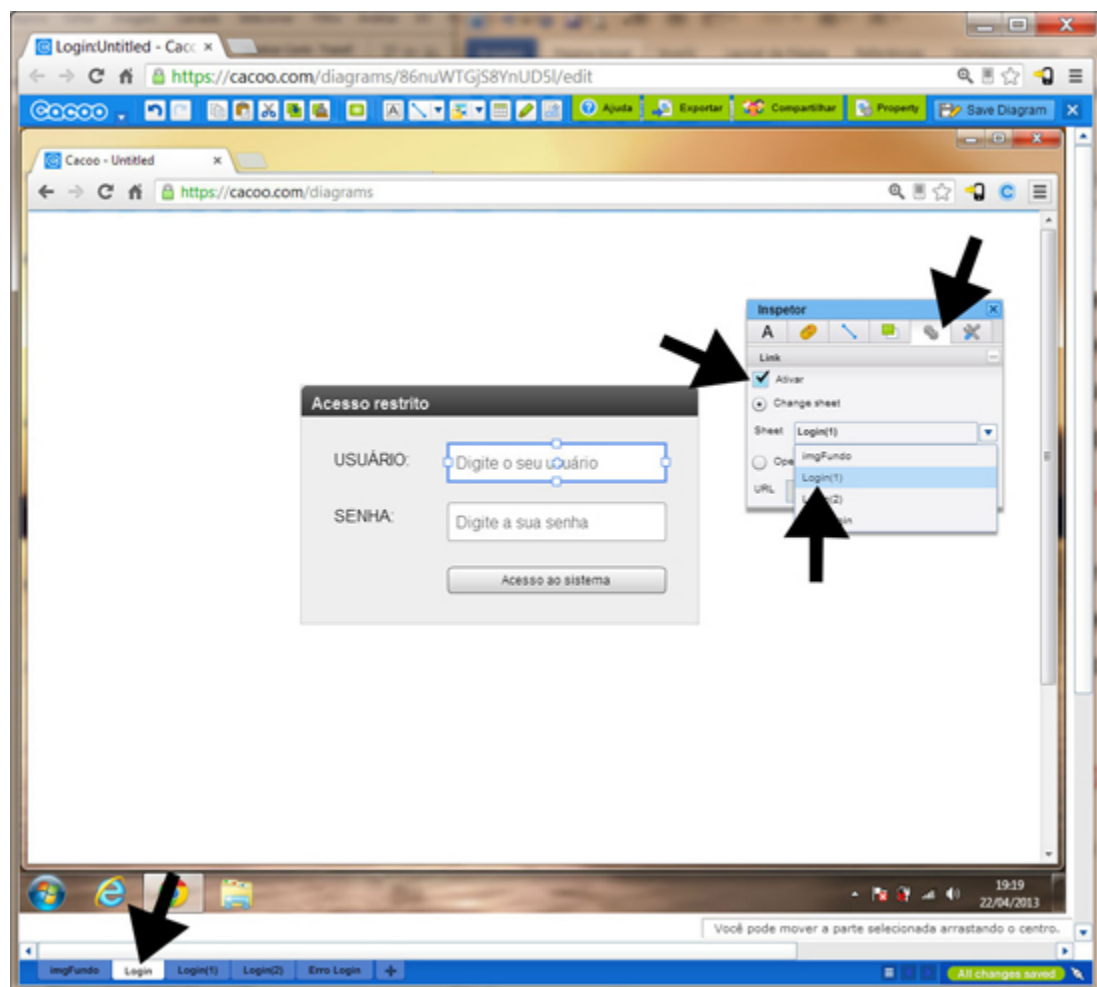
Legenda: ABA LOGIN

Vá para a aba Erro Login; vamos inserir o link no botão "Retornar", para isso, selecione-o, na aba Inspetor ative o checkbox em Sheet e selecione na lista a opção Login. Assim, já habilitamos o retorno para a aba Login quando pressionado o botão de retorno.



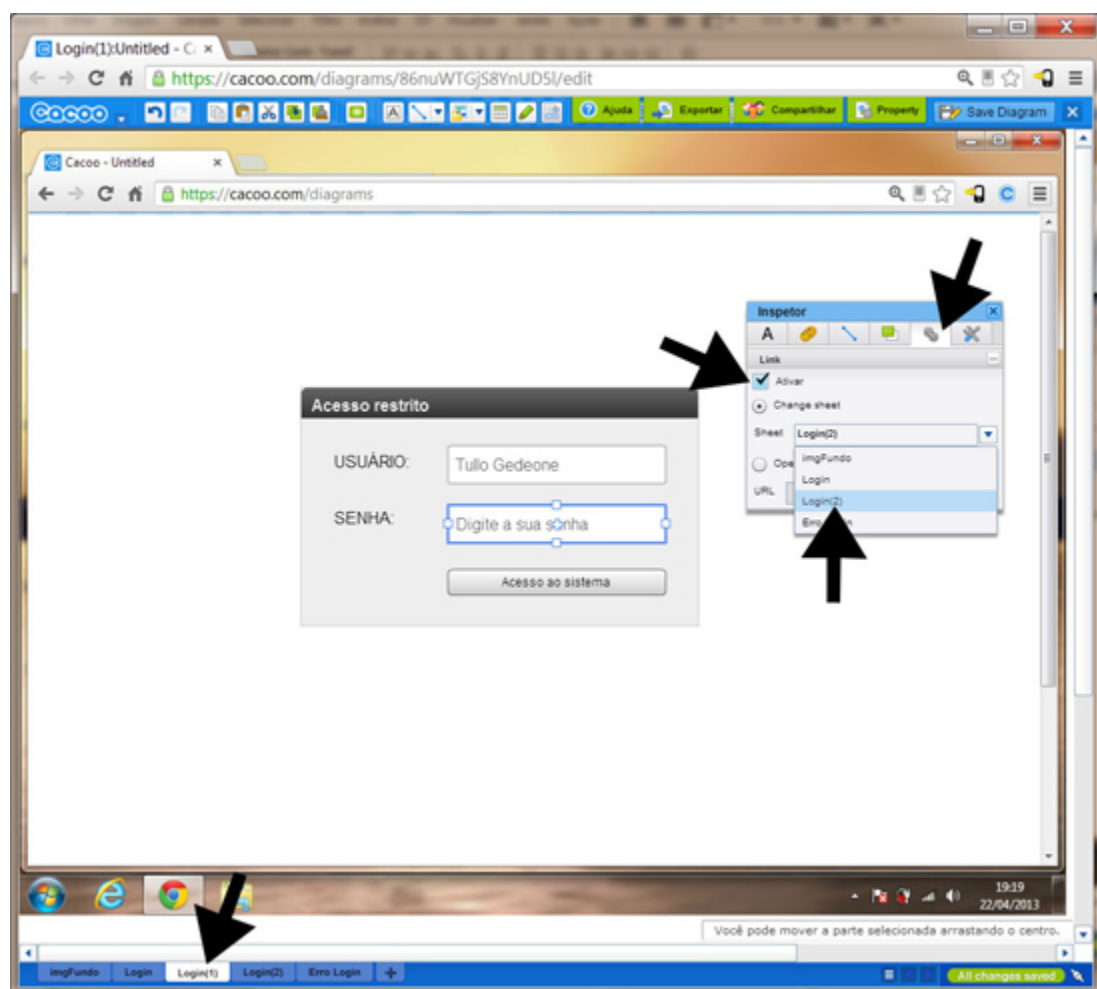
Legenda: ABA ERROLOGIN

Agora, volte a aba Login, selecione a caixa de texto do usuário, na janela inspetor, ative o checkbox para habilitar o link, escolha na lista Sheet a opção Login(1). Isso fará com que, ao clicar na caixa de texto do usuário, redirecione para a tela onde o nome foi preenchido, simulando o preenchimento do campo.



Legenda: LOGIN

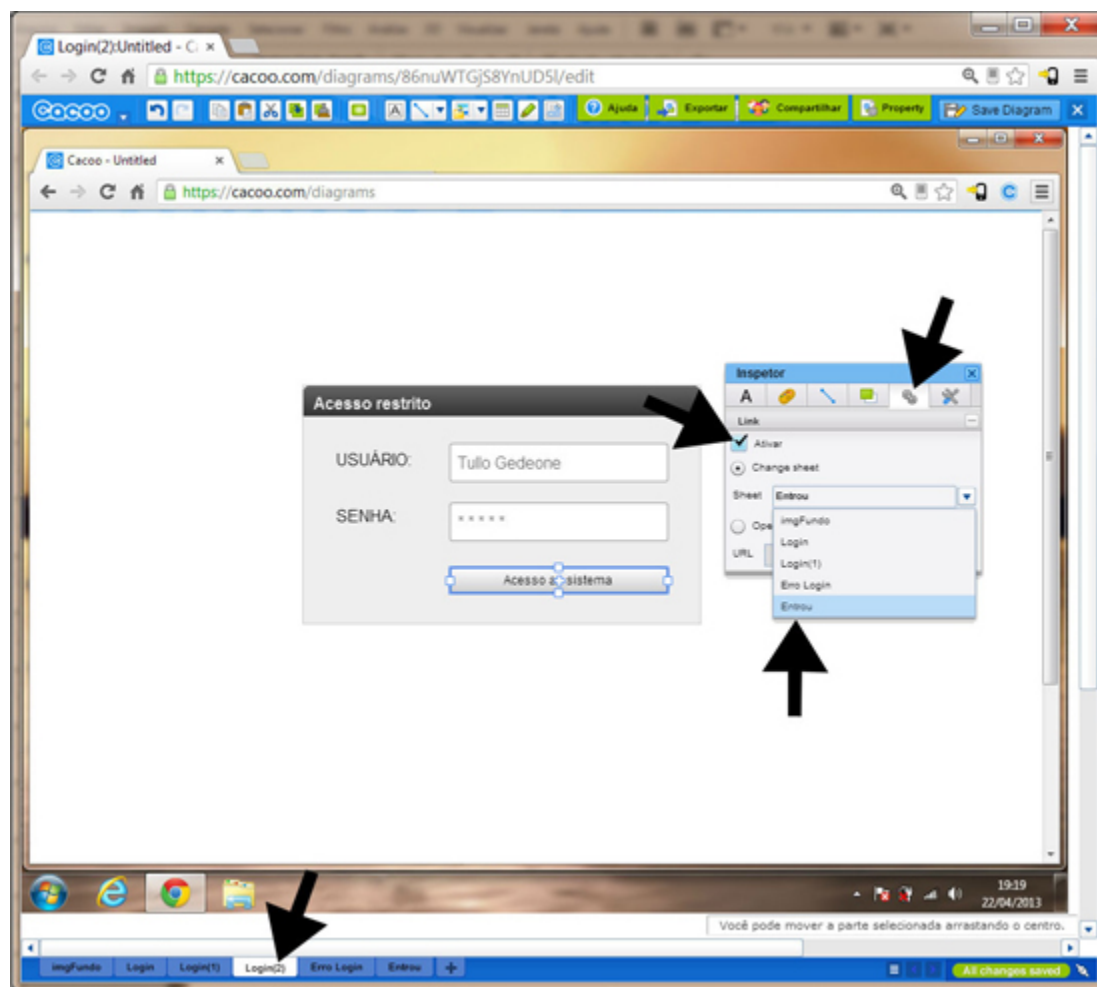
Na aba Login(1), selecione a caixa de texto "Senha". Na janela Inspetor, ative o link e escolha, na lista Sheet, a opção Login(2). Assim, quando o usuário clicar nesta caixa de texto, será levado à próxima tela onde haverá a simulação do preenchimento do campo senha.



Legenda: ABA LOGIN(1)

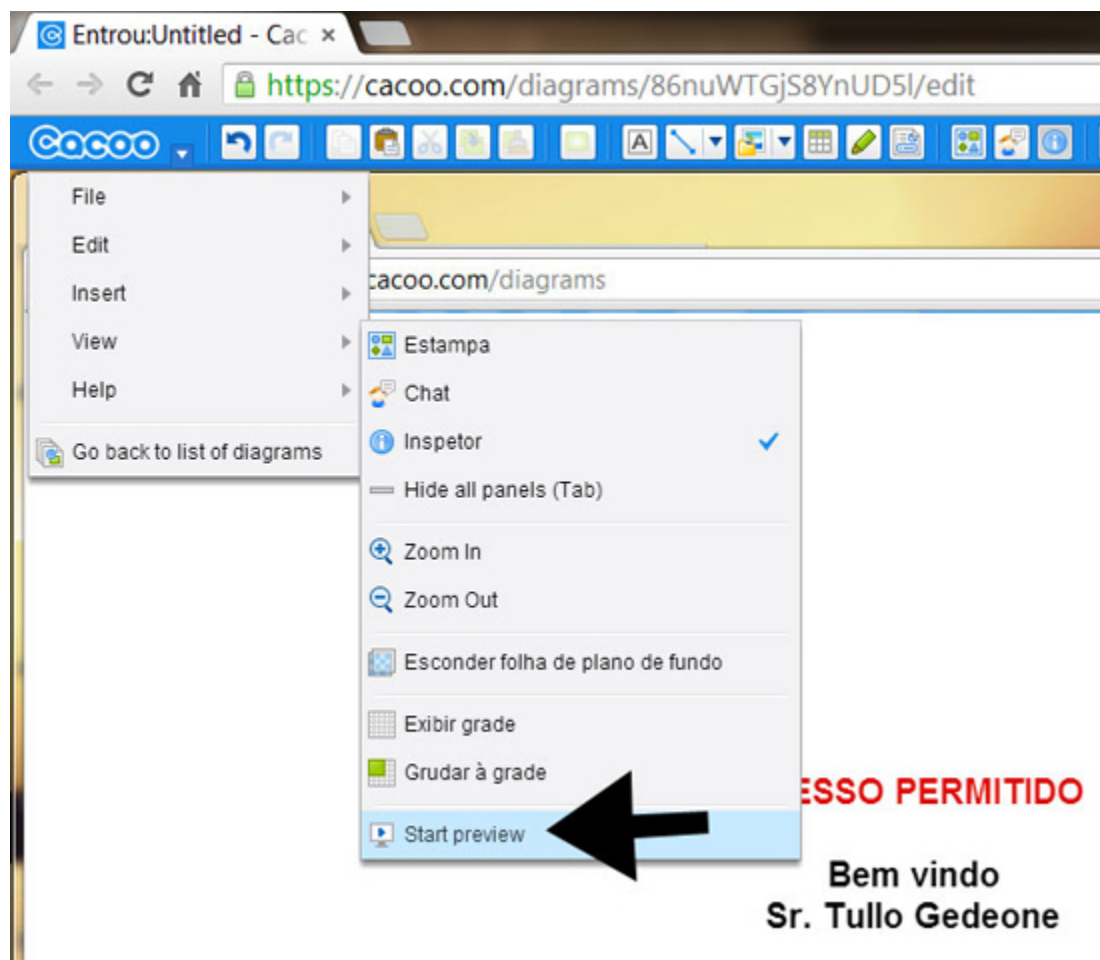
Ainda na aba Login(1), selecione o botão Acesso ao sistema e repita os passos da Figura 16, em que também este botão deve ser ativado para retornar a tela Erro Login, pois não será permitido prosseguir sem o preenchimento dos campos obrigatórios.

Acesse a aba Login(2), clique no botão Acesso ao sistema, no inspetor aba link, ative o checkbox e escolha na lista de Sheet a opção Entrou.



Legenda: ABA LOGIN(2)

Agora só falta testar a Interface que desenvolvemos, então clique sobre o logo do Cacoo, no sub menu em View e na opção Start Preview.



Assim, finalizamos a construção de nossa interface de login em alta resolução.

Para compreender mais sobre como construir interfaces no Cacoo, assista aos vídeos abaixo. Estes vídeos fazem parte da sequência desta aula e, portanto, são essenciais para a aprendizagem.

VÍDEO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a15v01_dinter80_100.htm)

VÍDEO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/web/_g/dinter80_100/a15v02_dinter80_100.htm)

Próxima aula

Vimos, nesta aula, como podemos criar interfaces em alta resolução. Não perca a próxima lição, na qual conheceremos os métodos para avaliar e testar uma interface.

Chegamos ao fim desta aula. Para melhor compreensão, desenvolva o exercício proposto. Em caso de dúvidas, divida-a com seus colegas e professor.

Agora que você já estudou esta aula, resolva os exercícios e verifique seu conhecimento. Caso fique alguma dúvida, leve a questão ao Fórum e divida com seus colegas e professor.

EXERCÍCIO (https://ead.uninove.br/ead/disciplinas/impressos/_g/dinter80_100/a15ex01_dinter80_100.pdf)

REFERÊNCIA

CACOO: online diagram, 2013. Disponível em: www.cacoo.com (<http://www.cacoo.com>). Acesso em: 10 abr. 2013.

CACOO: *support*. Disponível em: blog.cacoo.com. (<<http://blog.cacoo.com/help/>) Acesso em: 10 abr. 2013.