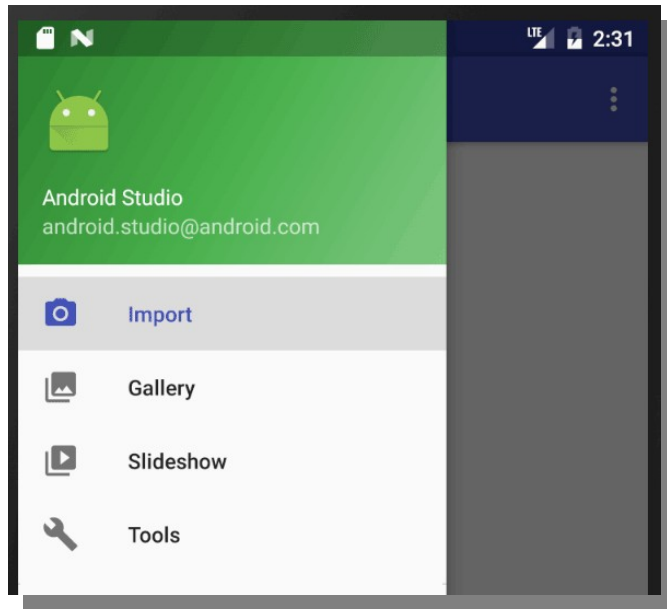


Navegabilidade

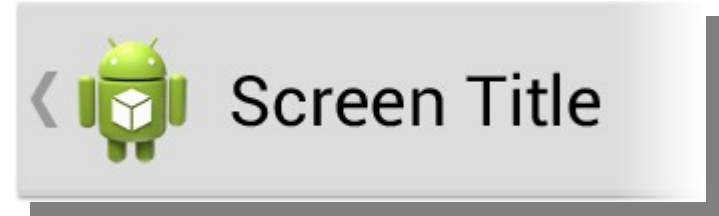
Planejando o fluxo do aplicativo

Navegando pela interface do App

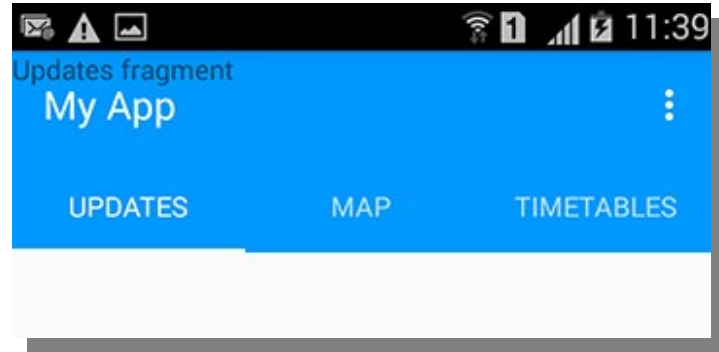
Navigation Drawer



Up e Descendent



Swipe views com Tabs



Planejamento

1. Conteúdo

Antes de qualquer outro passo é necessário organizar a informação, agrupar os conteúdos segundo o seu contexto e/ou forma de apresentação.

2. Diagramação (wireframe)

Tem por objetivo criar um projeto básico da interface com o usuário. A ideia é realizar um planejamento de quais componentes serão utilizados e qual o seu posicionamento.

3. Navegação

Define como será o fluxo de uma tarefa a ser realizada pelo usuário.

Nesta etapa planeja-se a sequência de transições entre as telas, definindo quais interfaces ou elementos gráficos deve transportar o usuário a quais outras.

É importante considerar as opções de retorno ao conteúdo já visitado, para que sejam feitas as atualizações após qualquer alteração realizada ao longo da tarefa.

Diagramação usando Wireframe

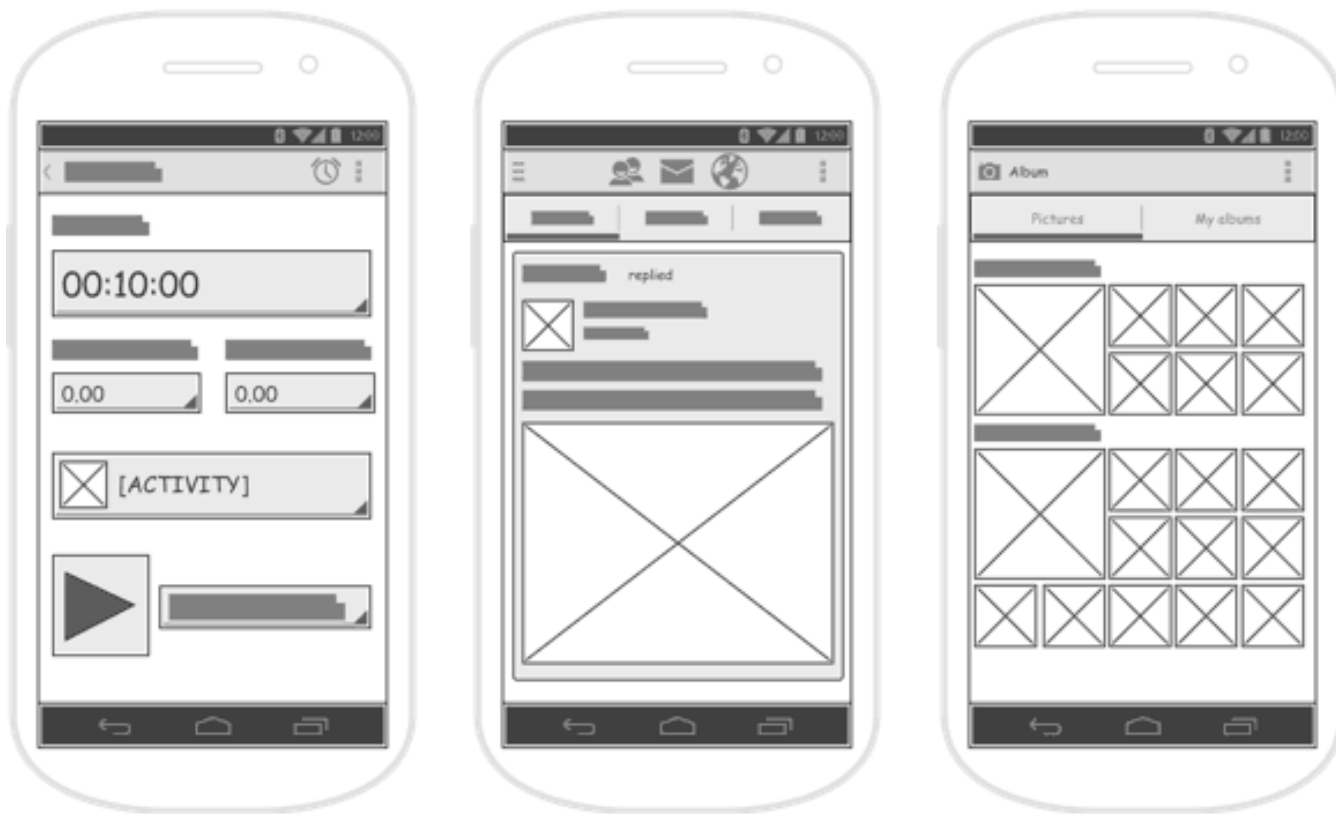
O objetivo do wireframe é indicar quais componente serão usados para apresentar a informação e em qual posição eles deverão ficar, fornecendo uma visualização prévia de como ficará a UI.

<https://moqups.com/>

<https://ninjamock.com/>

<https://wireframe.cc/>

<https://mockflow.com/>



Navegação

Tem por objetivo modelar as transições que envolvem cada um dos fluxos de tarefa da aplicação, evidenciando quais são as UI's envolvidas, além dos possíveis retornos e/ou ciclos operativos entre as tarefas.

Num nível maior de detalhamento, faz-se o mapeamento dos componentes ou eventos que ocasionarão nas transições entre as UI's da aplicação.

O plano deve buscar maximizar a velocidade de navegação e minimizar a quantidade de toques para acessar os dados, enquanto mantém a interface intuitiva e consistente com as melhores práticas no Android.

Note que talvez seja necessário fazer escolhas diferentes para cada tipo de dispositivo (smartphones e tablets, por exemplo).

Esquemas: Descendente e Lateralmente

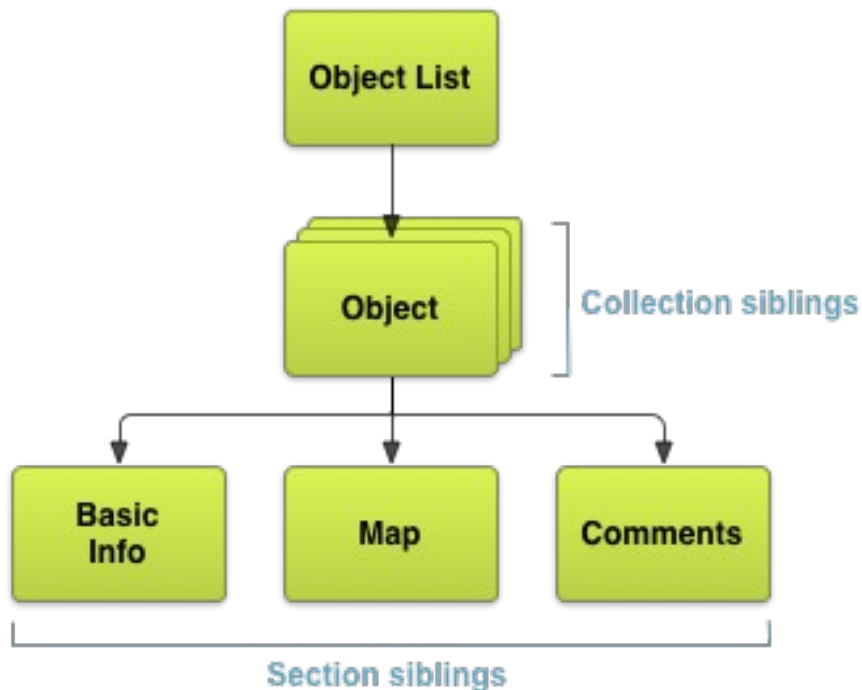
Estrutura hierárquica

Uma forma bastante adequada é explorar a estrutura hierárquica do modelo, escolhendo os padrões de acordo com a relação que os envolve:

Ex: Descendência (nodos pai e filho) e lateralidade (nodos irmãos)

Implementação:

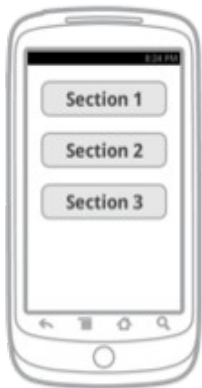
Botões, listas, tabs e outros padrões de interface com o usuário



Padrões de navegação: dashboard

Alvos simples (simple targets):

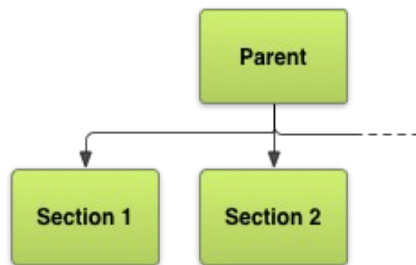
Para telas que acessam diferentes seções de aplicativos a partir de um nível superior, através de toques em componentes ou no teclado.



Simple Buttons



Dashboard



Ao selecionar um destes alvos a tela filha é aberta, substituindo o contexto atual por completo.

O uso de botões, textos ou outros elementos simples (como links, por exemplo) raramente são usados para representar itens em uma coleção.

Use o padrão **Dashboard** (painel)

Uma grade de botões grandes e icônicos que constituem a totalidade ou a maior parte da tela principal.

A grade geralmente tem 2 ou 3 linhas e colunas, dependendo do número de seções de nível superior no aplicativo.

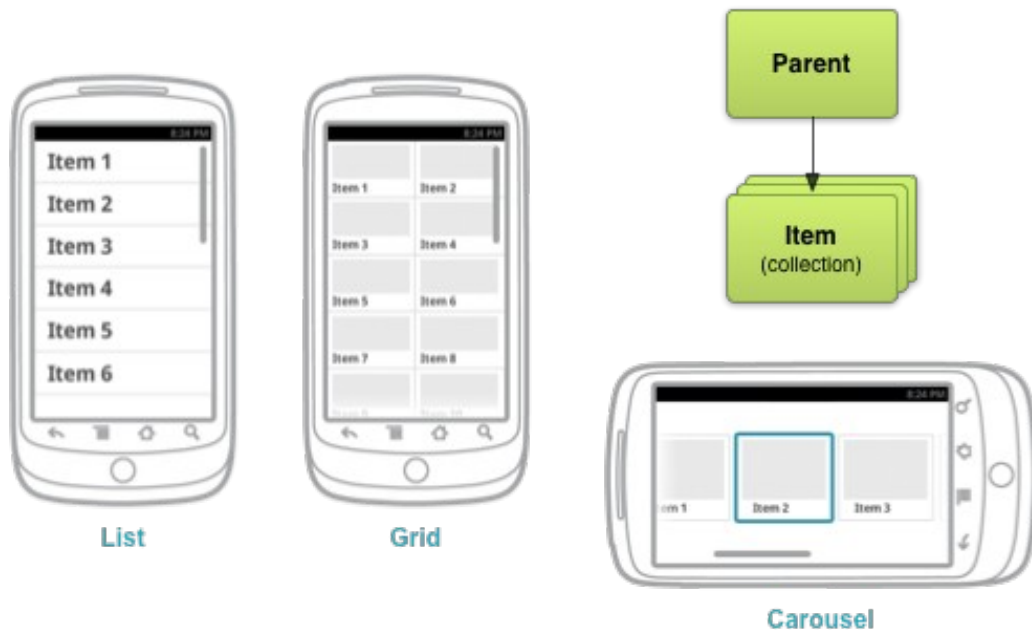
Padrões de navegação: Lista, Grid, Carrosel e Pilha

Coleções:

Em telas relacionadas a coleções de itens, as listas de rolagem vertical costumam ser o tipo de interface mais direto e familiar.

Para conteúdo mais visuais ou ricos (fotos ou vídeos) as grades de rolagem vertical, listas de rolagem horizontal (carrosséis) ou pilhas (cards) podem ser usadas.

Geralmente empregados para apresentar coleções de itens ou grandes conjuntos de telas filhas (ex, lista de histórias, tópicos de notícias, feeds de redes sociais).



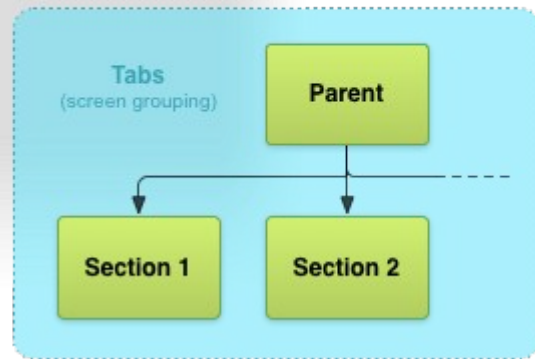
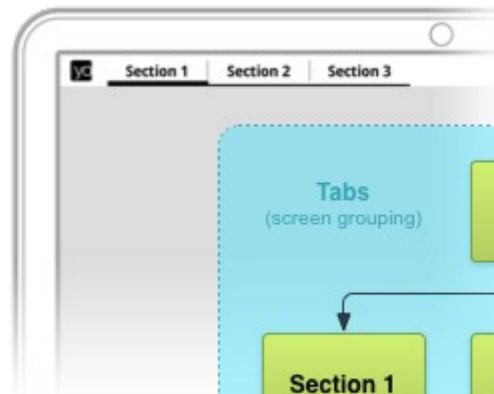
Padrões de navegação: Guias

Guias (ou Abas):

Solução bastante popular para navegação lateral, sendo mais apropriado para conjuntos pequenos (≤ 4) de telas relacionadas à seção.

Permite o agrupamento de telas irmãs, na medida em que o contêiner da guia na tela principal incorpora as telas filhas enquanto mantém o contexto.

É possível alterar entre abas, mas isso não é tratado como histórico por padrão (ação ligada ao botão voltar).

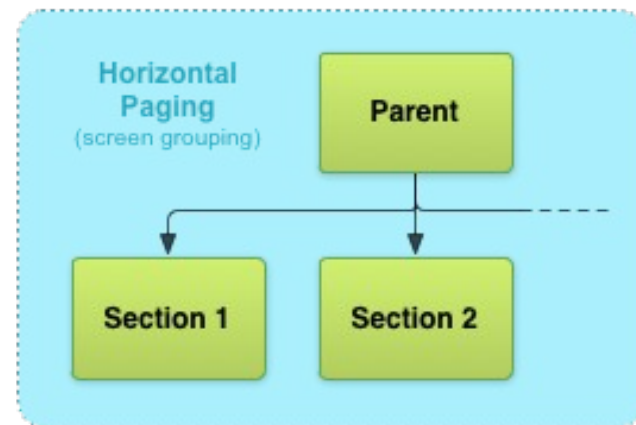
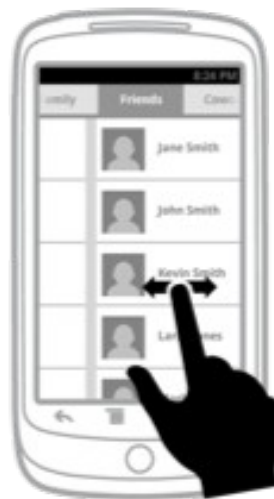


Padrões de navegação: Paginação Horizontal

Swipe View:

Numa paginação horizontal, uma tela filha é apresentada cada vez. O usuário podem navegar pelas telas irmãs tocando e arrastando a tela horizontalmente.

A interação gestual é complementada por outro elemento da UI, que indica a página atual e outras disponíveis.



Esta forma é mais apropriada quando há alguma similaridade no tipo de conteúdo e quando o número de irmãos é relativamente pequeno