

08

Construção de grids / abrindo o sketch

Transcrição

Download do projeto [aqui \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1208-sketch-2/02/Material-video2.4-Constr%C3%A7%C3%A3o+de+grids++abrindo+o+sketch.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/1208-sketch-2/02/Material-video2.4-Constr%C3%A7%C3%A3o+de+grids++abrindo+o+sketch.zip).

[00:00] Fala, pessoal. Bem-vindos a mais um vídeo aqui da Alura. Nessa aula, a gente vai falar um pouco sobre a construção de grid. Eu vou começar falando a primeira coisa sobre a área útil.

[00:10] Vocês estão vendo que eu criei um layout para a nossa aula, para exemplificar o que eu vou comentar. A área útil é onde fica todas as informações importantes, elas têm que estar incluídas dentro dessa área útil, é uma caixa delimitadora, digamos assim, onde tudo que é importante tem que estar dentro desse local.

[00:29] Eu vou passar aqui só para vocês darem uma olhada, a minha área útil é nada mais, nada menos do que esse retângulo aqui, essa largura toda aqui da minha interface. Estão vendo aqui que alguns elementos podem vazar a área útil? Aqui o meu menu, a minha imagem, porém todas as informações importantes estão contidas nela.

[00:48] Por que a gente utiliza a área útil? Porque, pensa comigo, esse meu monitor ele tem 1920 de largura, é uma largura grandona, eu vou e faço minha interface, entro lá no Sketch, tal, projeto minha interface para ser vista em 1920 de largura. Aí eu jogo uns elementos aqui para o lado, não respeito tanto a área útil e jogo para o ar.

[01:11] Aí imagina um usuário que agora vai entrar no meu site e o monitor dele é 1440 de largura, e aí? Ele vai perder algumas informações que vão ficar para o canto, vão ficar escondidas e ele não vai conseguir ver, não vai ser visualizado.

[01:23] Então, a área útil é, basicamente, isso pessoal, ela serve para isso, para garantir que todas as informações importantes vão ser vistas por todos os meus usuários porque, hoje em dia, existem diversos tamanhos de monitores diferentes e é um grande desafio para os designers saber como lidar com isso, com tantos tamanhos diferentes, como fazer com que seja bem visualizado em todos os tamanhos

[01:43] A área útil garante que todas as minhas informações importantes fiquem contidas dentro dessa caixa delimitadora.

[01:50] Alguns padrões de tela são de largura 1920, 1660, 1440, 1200 e alguma coisa, menor do que isso já começa não ter tanto monitores nesse mercado, só monitores mais antigos.

[02:08] Então, eu acho que uma largura bem interessante para utilizar é 1200 px que garante que praticamente todos os monitores vão ver nossa arte, a gente não vai ficar preso por um tamanho pequenininho que quase nenhum monitor tem, então é uma área útil bastante interessante, inclusive, é essa aqui que foi criada de 1200 px de largura.

[02:26] Pessoal, mas vocês podem também ter notado que existe algum outro site, por exemplo, esse aqui o Behance, que eu não sei se vocês conhecem, mas é uma rede social para designer e tals, se vocês não conhecem é bem bacana para a gente buscar referências.

[02:38] Vocês podem ver, meu monitor como eu comentei tem 1920 px de largura e aqui vocês estão vendo que tem um pouquinho só aqui para os lados, estão vendo pessoal? Está quase chegando nos cantos, isso significa que os usuários com monitores menores, por exemplo, vão ver essa arte, como é que vai acontecer?

[02:58] A gente pode ver isso fazendo assim, a gente vem aqui no canto da tela e aí arrasta, vocês estão vendo que os elementos vão mudando de tamanho e posição, conforme o tamanho da tela? Isso é bem interessante pessoal. Esse aqui é um exemplo de um site que não utiliza uma área útil, a área útil dele é variável.

[03:21] É bem bacana também, existe esse tipo de trabalho a ser feito, de tipo de site mesmo que pode ocorrer isso, vocês tem que julgar pelo projeto que vocês estão trabalhando, se é mais interessante utilizar uma largura variável, uma área útil variável ou uma área útil fixa.

[03:37] Na minha opinião, essa metodologia de ser variável é bastante interessante quando e o designer e o programador, o desenvolvedor do site tem uma comunicação bem alinhada porque se o desenvolvedor for fazer sozinho, ele não tem tanto olhar de designer que sabe ver as proporções exatamente e tal. Então, é bem bacana se os dois estiverem alinhados.

[04:01] O designer pode ir comentando "Ah, aqui ficou um pouco desproporcional", vai mexendo um pouco nessa fonte, e assim, sempre mantendo um tamanho bacana para todas as resoluções.

[04:12] Aqui, nós temos um outro exemplo, que eu já mostrei pra vocês da área útil que é o do Mercado Livre, o Mercado Livre vocês estão vendo? Tem maior bordão aqui para os cantos, é exatamente isso, eles usam a área útil, eu posso fazendo aqui que vai se mantendo fixo. Eles usam uma área útil fixa.

[04:25] Então, cabe a vocês nos projetos verem o que é mais interessante, se é utilizar uma área útil variável ou fixa. Vamos voltar aqui para a nossa apresentação e o próximo ponto que eu vou comentar é sobre as colunas, vamos ver?

[04:38] Aqui, dentro da minha área útil, eu dividi meu layout em 12 colunas, que é um padrão bastante utilizado pelo bootstrap. O bootstrap é como se fosse um plugin para o Sketch, pensa no plugin do Sketch, tem uma linguagem de programação chamada Javascript, e existe um framework desse Javascript que se chama bootstrap, é como se fosse um plugin para o Javascript.

[05:06] Esse framework tem várias guias de como criar os designs, como criar o seu layout, ele utiliza bastante esse padrão de doze colunas, isso é bem interessante. Pensa aqui na minha área útil de 1200 px, tem doze colunas, eu vou diminuindo o tamanho, vai ficando menorzinho, e eu vou diminuindo o número de colunas, então isso faz com o que o meu layout fique flexível.

[05:30] Por exemplo, aqui, vou até passar para vocês verem, eu criei um layout para o celular que utiliza 4 colunas, é o mesmo layout, então vocês veem antes em 1920 de largura, diminuiu para 360 que é isso aqui, diminuiu também o número de colunas. Saiu de 12 para 4, isso é bem importante para a responsividade que a gente tanto comenta aqui, que é importante que nossa plataforma, nosso site seja responsivo, isso ajuda bastante que nosso layout seja flexível.

[05:58] Além de ajudar na responsividade, ele também nos ajuda a posicionar nossos elementos, então você vê aqui que meu título está posicionado em uma coluna, aqui, os meus cards, cada card ocupa três colunas, 3 vezes 4, nós temos 12 colunas aqui ocupas. Então, é bastante comum utilizar esse padrão de 12 colunas que nos ajuda a ter bastante variáveis dentro do nosso layout.

[06:23] Então, eu já mostrei para vocês o nosso layout aqui com quatro colunas, e o próximo passo agora vai ser a gente entrar no Sketch e já começar a criar o grid do nosso projeto, vamos lá pessoal?

[06:45] Já estou aqui com o Sketch aberto, vamos começar a criar o nosso grid nas nossas telas. Vamos começar, vocês lembram do último curso que a gente aprendeu como criar um artboard? Vamos apertar aqui o "A", ele vai mostrar aqui Android, vamos clicar aqui, beleza, já tenho minha primeira tela pronta com 360 de largura por 640 de altura.

[07:10] Vamos lá, eu vou aqui em View, como a gente já aprendeu também a fazer no nosso último curso e vamos em layout settings. Aqui, a gente vai ver que eu quero 360 menos 16 pixels são 344 e eu quero colocar um offset de 8 porque 16 dividido por 2 é 8, mais 8, vai dar 16 certinho que é a minha área útil, na verdade. Eu quero 16 px entre cada borda.

[07:42] Vamos vir aqui 8, aqui, 12 colunas não quero, como a gente já viu isso não é um site para desktop, é um aplicativo, nós vamos usar 4 colunas, como a gente acabou de ver e aqui nosso gutter width, o gutter é o espaçamento entre as colunas que a gente vai criar aqui, eu quero 16 pixels também.

[07:59] Vamos centralizar aqui, vamos dar um ok, se a gente quiser a gente pode mudar as cores aqui, eu quero manter essas cores mesmo, e vou... Na verdade, a gente pode vir aqui e clicar em "make default", assim, toda vez que a gente criar uma nova arte, ele vai criar já com esse grid. Então, vamos vir aqui, transformamos no default e damos ok. Beleza, já está pronto nosso grid, vamos aproveitar e ver todas as telas que a gente tem e já colocá-las.

[08:29] Vamos renomear clicando duas vezes para home, como a gente aprendeu, clicando Alt e segurando a gente consegue duplicá-lo. Aqui, eu vou pegar a cola no nosso wireframe para a gente ver as nossas telas.

[08:43] Home, estação, permitir acesso, QR Code. Agora estações durante a viagem e durante a viagem expandido. Meu perfil, meu perfil com pagamento e editar perfil. Editar cartão e eu adicionei mais duas que ficou faltando na nossa aula de wireframe que é o login e o cadastro.

[10:04] Então vamos lá, editar cartão, login, cadastro.

[10:24] Beleza, pessoal, temos aqui já nossas telas, todos já estão com o nosso grid pronto, lembra pessoal, que se a gente quiser habilitar ou desabilitar o grid, nós vamos aqui no View como a gente aprendeu no curso anterior, a gente pode ir aqui em "show layout".

[10:42] Então, pessoal, foi isso que a gente aprendeu aqui nessa aula, e na próxima aula, a gente vai continuar com o nosso layout, nós vamos ter agora todas as nossas aulas no Sketch mesmo, vamos começar a produzir nosso aplicativo e a próxima aula nós vamos ver sobre a navegação. Vamos incluir elementos de navegação já no nosso layout. Eu espero vocês lá, pessoal.