



Manual de utilização da Marvel App.

Escrito e desenvolvido por **Tales Almeida Santos**

Mas o que são Mock-up's?

Bem vindos ao Manual Marvel App, para desenvolvimento de Mock-up's e protótipos de aplicativos para diversas plataformas.

Utilizaremos como modelo a criação de um aplicativo em uma plataforma Android, com suas principais funcionalidades, lembrando que não se tem apenas uma forma de se fazer todos os passos, mas mostraremos um dos diversos caminhos que podem ser seguidos em seu processo de criação.



Mock-up's são "aplicativos vazios", protótipos em tamanho real com as mesmas e/ou possíveis funcionalidades que serão apresentadas no produto final, mesmo que sem todas suas linhas de códigos e programações, servem para apresentar melhor a ideia de criação, economizando tempo e facilitando o entendimento do projeto.

O Marvel App é uma das plataformas atuais gratuitas mais completas e fáceis de se desenvolver e descrever ideias e projetos, criada com a metodologia **drag and drop** onde só é preciso arrastar e soltar para começar a desenvolver, e que com um pouco de paciência e um pouco de prática podemos criar e prototipar diversas aplicações. Veremos nas próximas paginas algumas de suas funcionalidades principais, onde não serão necessárias linhas e linhas de códigos e programação avançada para expor uma ideia.

Por que escolhemos o Marvel App?



Antes de iniciarmos nossa jornada pelo conhecimento e desenvolvimento de aplicativos e Mock-up's faça seu cadastro no site da <https://marvelapp.com>, é possível e recomendável e cadastrar com a conta google, para poder utilizar o DropBox no upload de imagens pré-prontas.



Create your free account

Full name:

Email address:

Password:

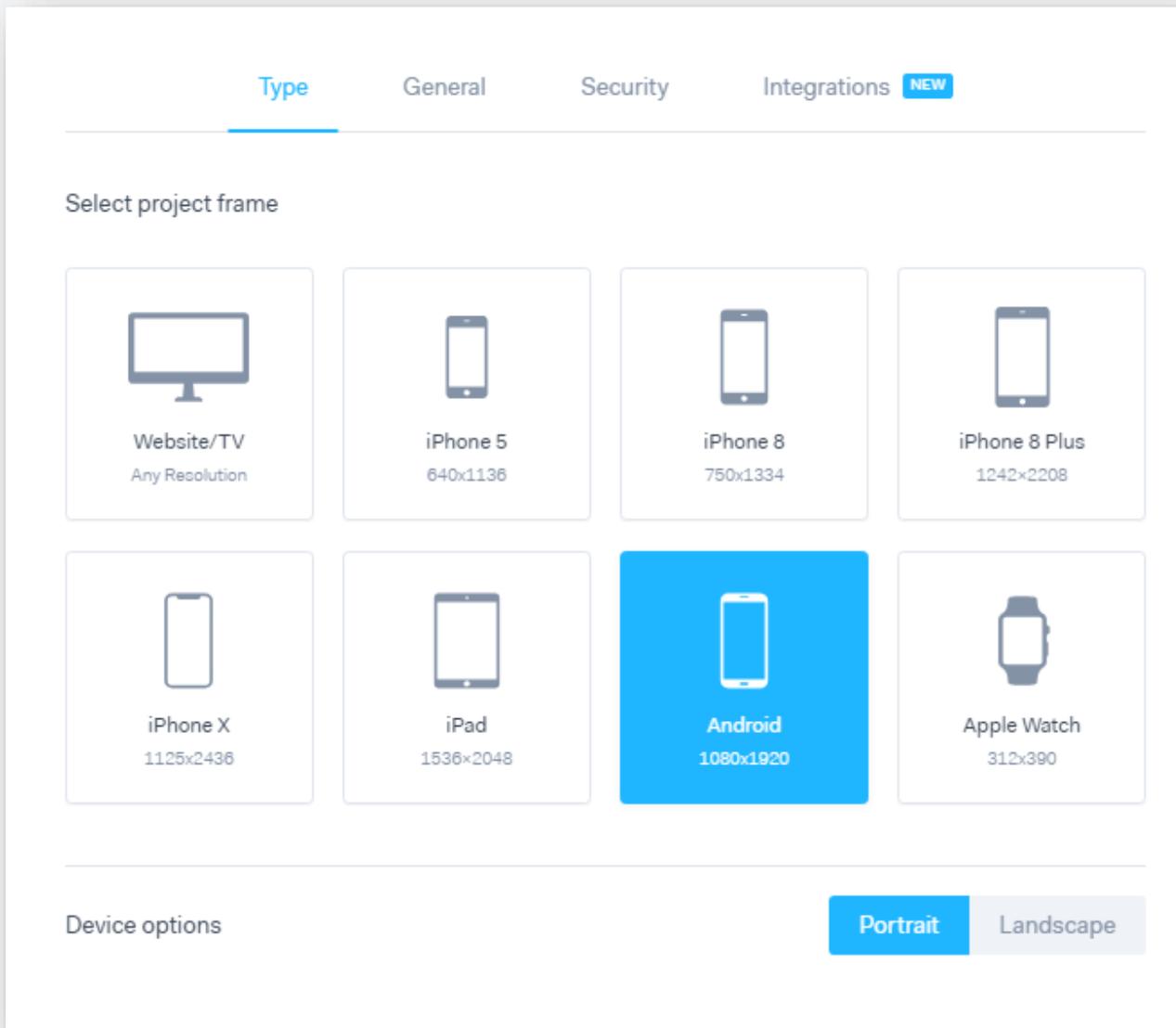
Company name (optional):

Create your free account

Or



Sign up with Google



Nesta tela, podemos escolher em qual tipo de plataforma desenvolveremos a aplicação. Podemos criar por vez, apenas um projeto na versão Free, porém conseguimos explorar todas as plataformas criando e alterando diversos aplicativos.



Para criar novas telas.



Design from scratch
Start with templates and assets

New Design

Para adicionar uma tela já pronta



Upload from computer
Or drag and drop your images

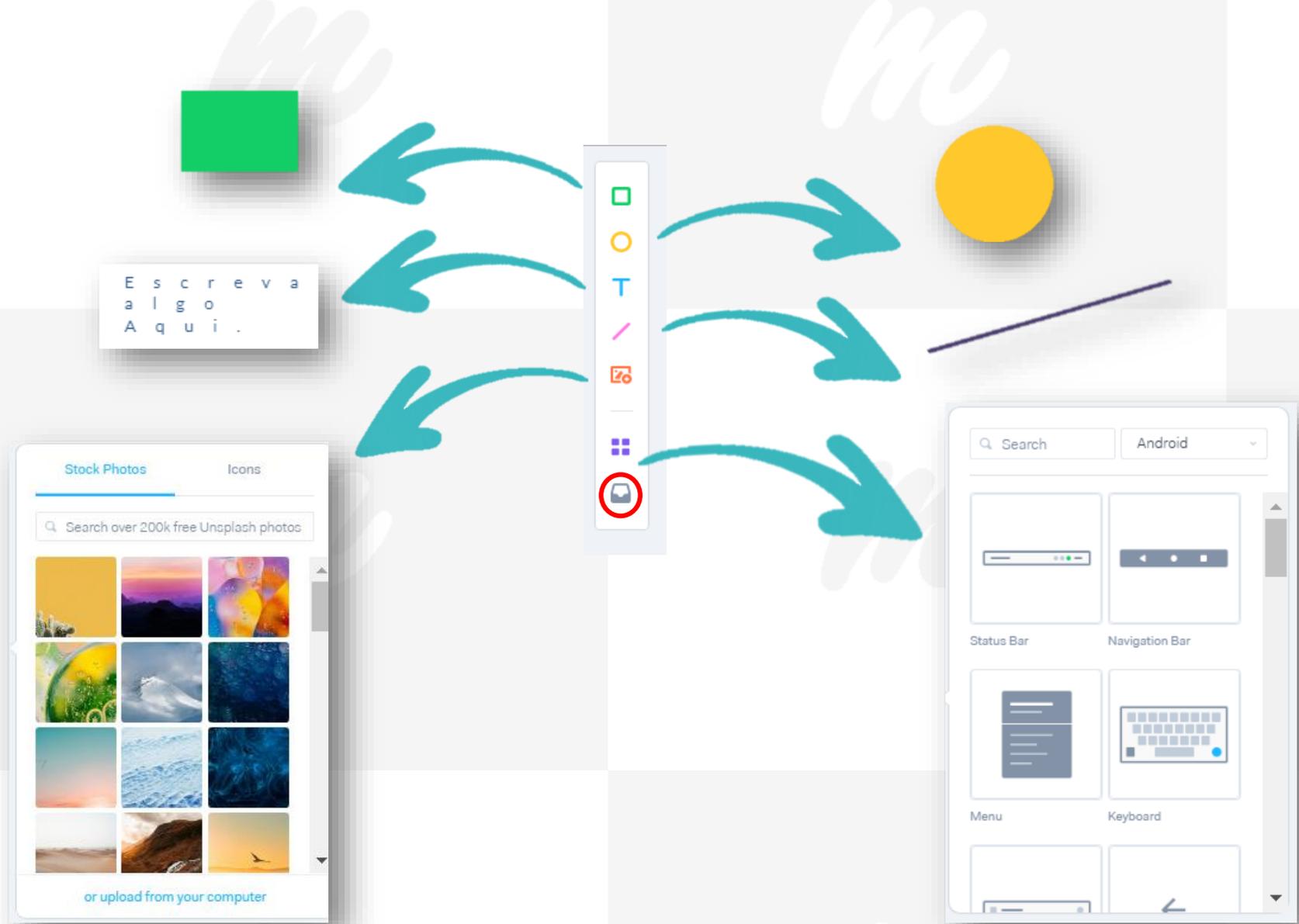
Add images

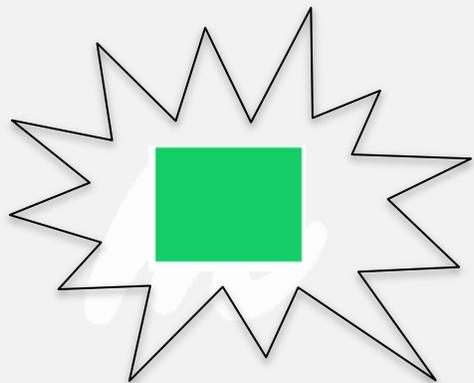
Nesta tela podemos selecionar se vamos iniciar um novo design de tela ou se iremos adicionar alguma imagem já pronta.



COMANDOS

Cada um desses botões criam formas ou imagens que serão adicionadas as telas de seus aplicativos, ou até algumas telas pré-prontas que poderemos utilizar para agilizar na criação do aplicativo.





Quando selecionamos a forma geométrica quadrática podemos escolher o que faremos com ela, alterando sua posição, forma, cor, borda, tamanho e rotação.



Forward – Traz os objetos selecionados para a frente.
Backward – Leva objetos selecionados para trás.

Altera a posição e o tamanho do objeto.

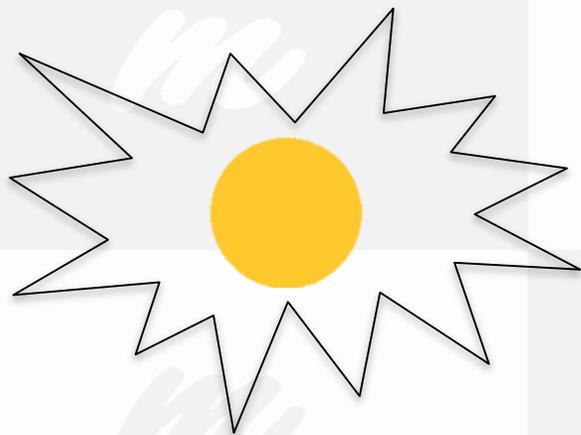
Altera a cor do objeto e da borda

Close Download
Unsaved changes - Save
Arrange
Forward Backward
Group Ungroup
Position 418 X 548 Y
Size 252 W 252 H
Rotation 0 °
Opacity 100 %
Fill color
Border 0 Size Solid
Add to Library

Group – Agrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las juntas.
Ungroup – Desagrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las individualmente.

Alterar rotação e transparência





Forward – Traz os objetos selecionados para a frente.
Backward – Leva objetos selecionados para trás.

Altera a posição e o tamanho do objeto.

Quando selecionamos a **forma geométrica circular** podemos escolher o que faremos com ela, alterando sua posição, sua forma, cor, borda e tamanho.



Altera a cor do objeto e da borda

Close Download

Unsaved changes - Save

Arrange

Forward Backward

Group Ungroup

Position 418 X 106 Y

Size 260 W 180 H

Rotation 0 °

Opacity 100 %

Radius 0 Size

Fill color

100 %

Border

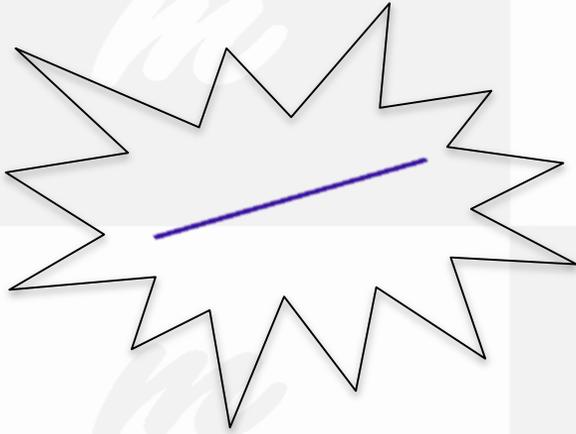
0 Size Solid

Add to Library

Group – Agrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las juntas.
Ungroup – Desagrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las individualmente.

Alterar rotação, quantidade de raios e transparência





Forward – Traz os objetos selecionados para a frente.
Backward – Leva objetos selecionados para trás.

Altera a posição e o tamanho do objeto.

Altera a cor do objeto e da borda

Quando selecionamos a linha podemos escolher o que faremos com ela, alterando sua posição, sua espessura, cor, borda e tamanho.

Close Download

All changes saved

Arrange

Forward Backward

Group Ungroup

From 50 X 393 Y

To 1014 X 798 Y

Length 1046

Opacity 100 %

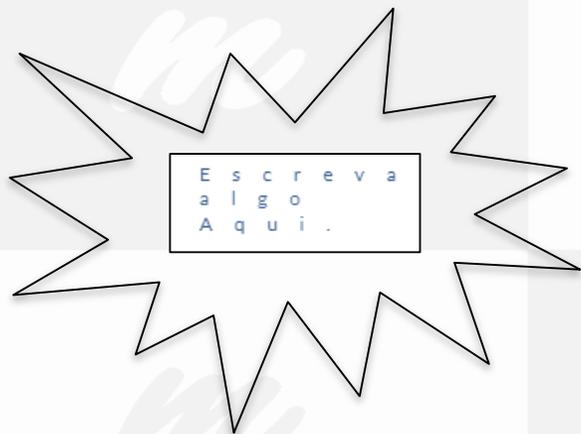
Border 6 Size Solid

Add to Library

Group – Agrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las juntas.
Ungroup – Desagrupa uma seleção de imagens podendo alterá-las individualmente.

Alterar rotação e transparência





Quando selecionamos a **caixa de texto** podemos escolher o que faremos com ela, alterando sua posição, a fonte, o texto, a forma do texto, cor, borda e tamanho.



Forward – Traz os objetos selecionados para a frente.
Backward – Leva objetos selecionados para trás.

Altera a posição e o tamanho do objeto.

Altera a forma das letras, cor, tamanho, posição, espaço entre as letras e estilo.

The screenshot shows the 'Arrange' and 'Text' panels of a design tool. The 'Arrange' panel includes buttons for 'Forward', 'Backward', 'Group', and 'Ungroup'. The 'Text' panel includes settings for 'Typeface' (Lato), 'Style' (Regular), 'Color/Size' (black, 26 Px), 'Alignment' (left), and 'Spacing' (Auto Line, 29 Letter). Annotations with arrows point to these panels from the surrounding text boxes.

Group – Agrupa uma seleção de imagens podendo altera-las juntas.
Ungroup – Desagrupa uma seleção de imagens podendo altera-las individualmente.

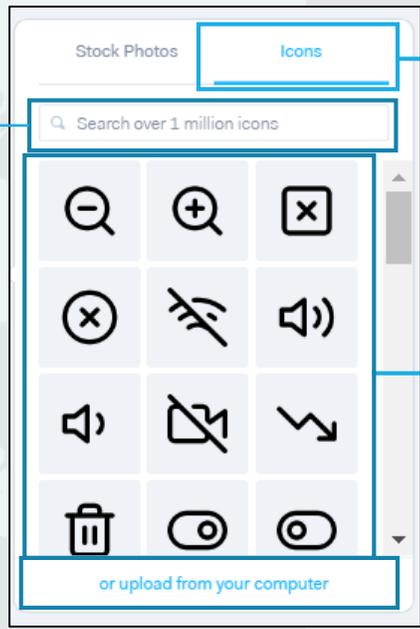
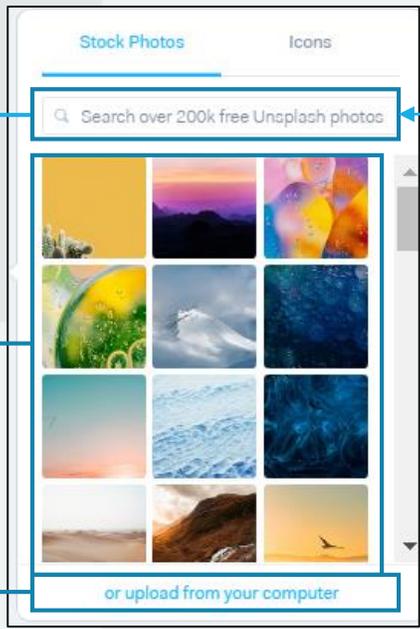
Alterar a transparência da caixa de texto



Local de pesquisa de possíveis imagens e ícones pré-gravados

Imagens que podem ser selecionadas.

Ou pode optar por selecionar imagens direto do Computador.



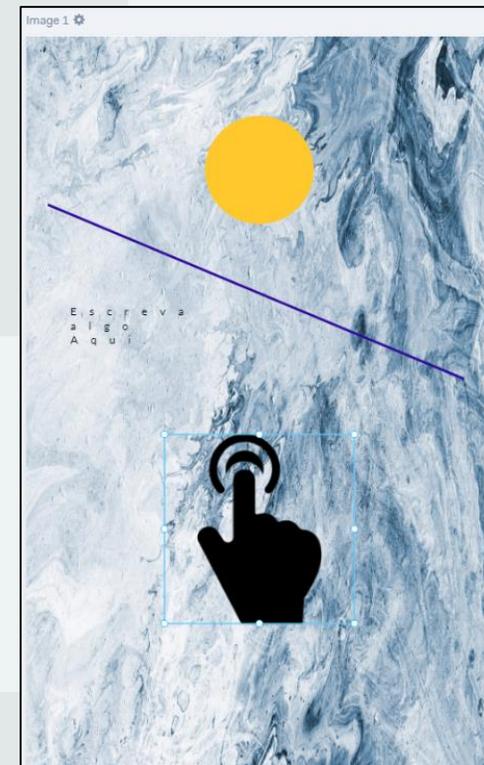
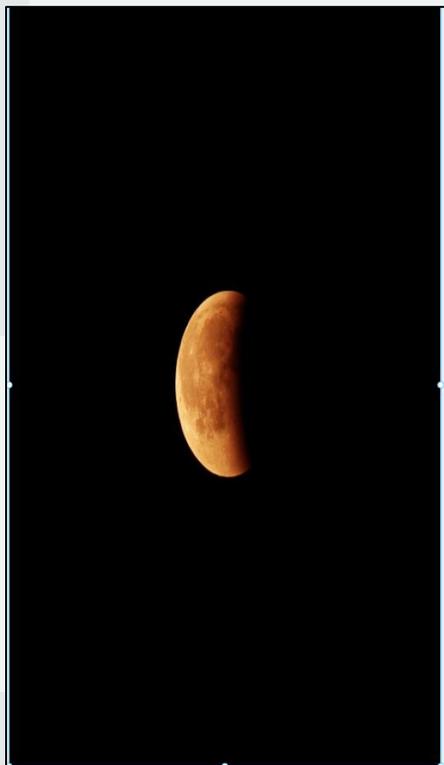
Ao invés de imagens podemos selecionar ícones pré-prontos para utilizar.

Ícones que podem ser selecionados.

Ao selecionar imagens, assim como objetos, conseguimos alterar sua forma, tamanho, adicionar outras imagens e selecionar ordem de organização.

Assim como as imagens, conseguimos alterar todas as propriedades dos ícones e sobrepor eles á outros objetos.





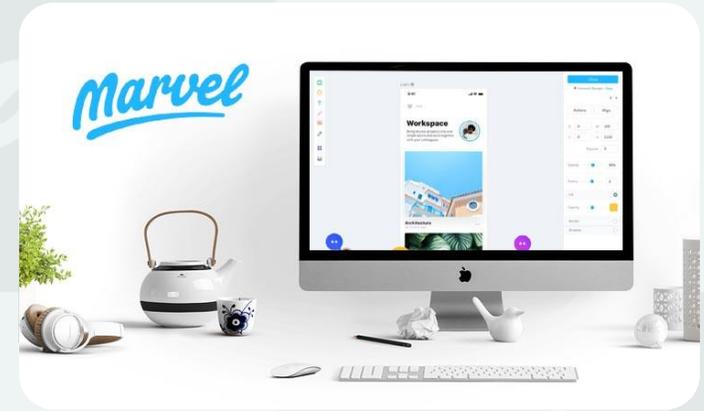
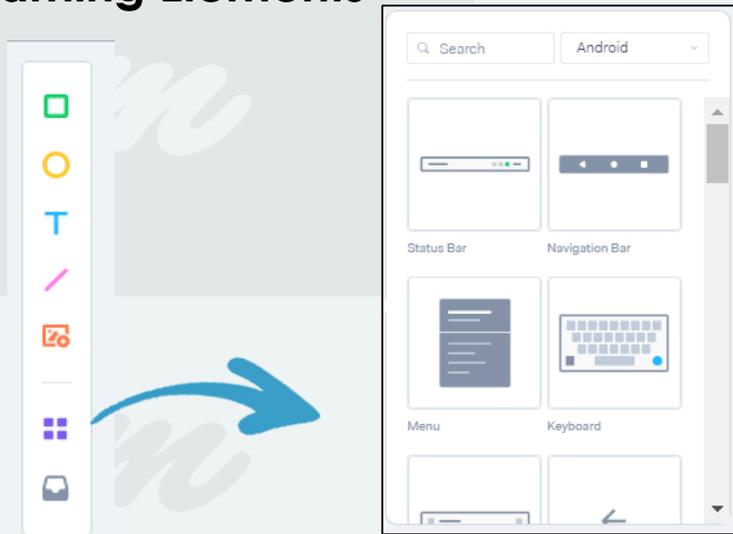
Aqui temos alguns exemplos de como podemos alterar as imagens e adicionar ícones sobre as elas, além de alterar seu dimensionamento, após adicionarmos ao ambiente de produção.



Todas as funções são realizadas apenas com cliques e arrastos.



Wireframing Elements

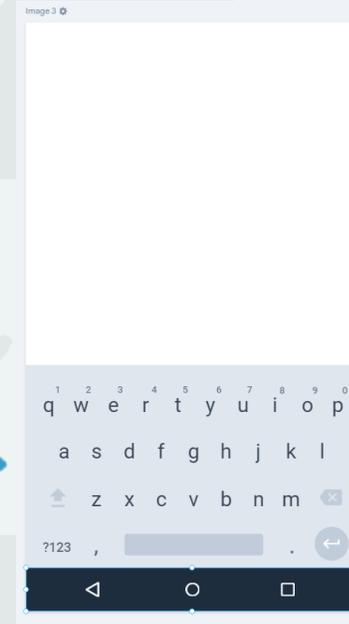
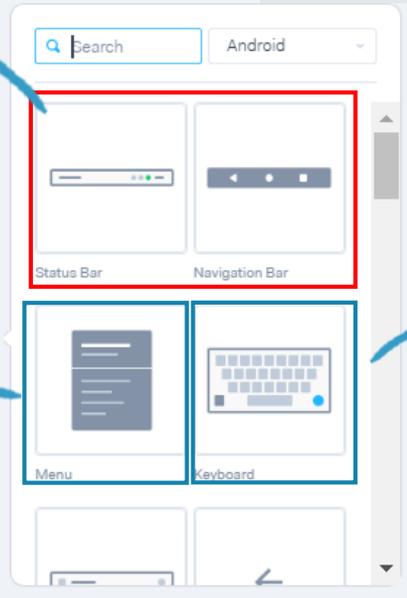
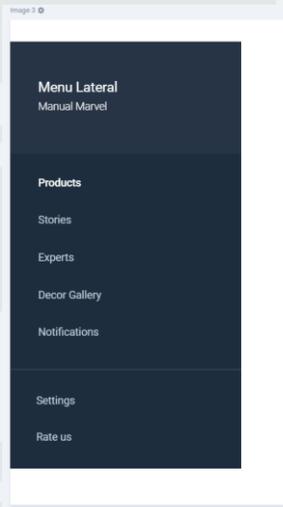
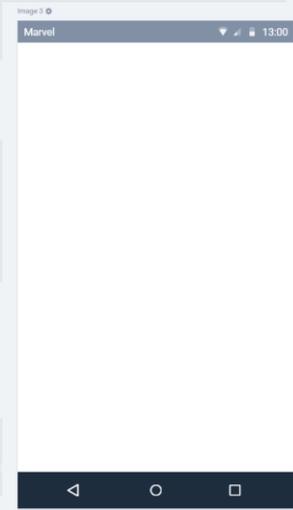


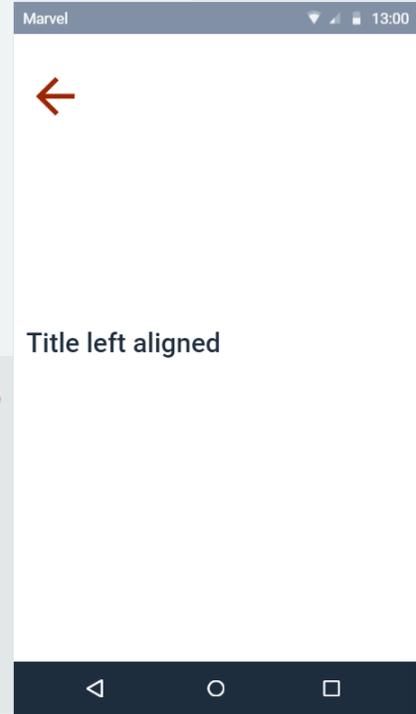
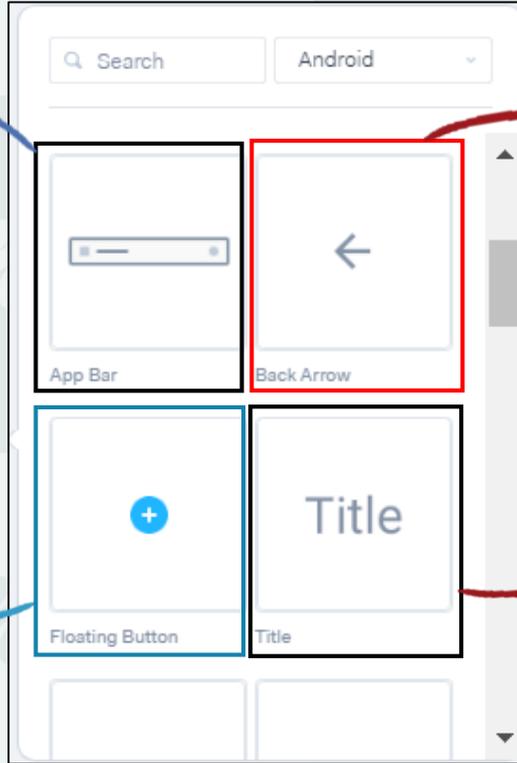
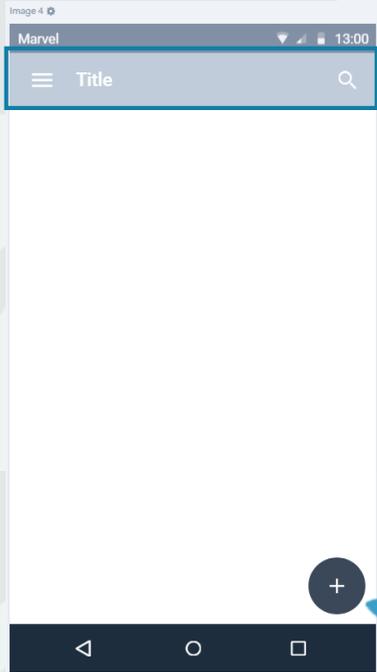
Os Wireframing Elements, são modelos de telas customizáveis, com algumas aparências bem comuns que facilitam na hora de desenvolver a aplicação.

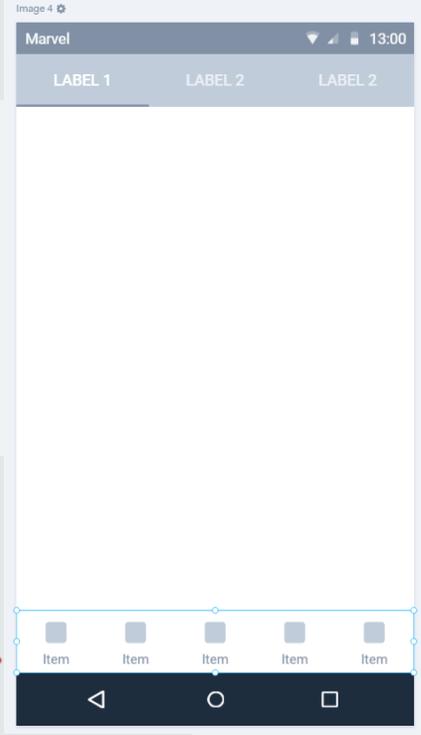
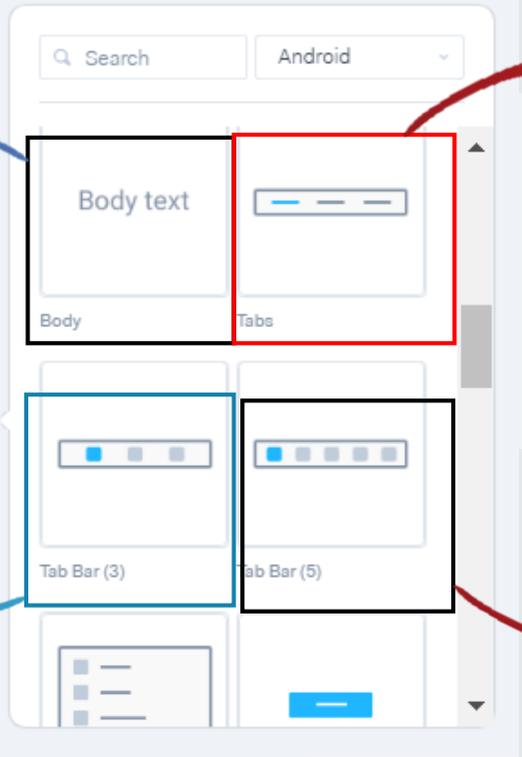


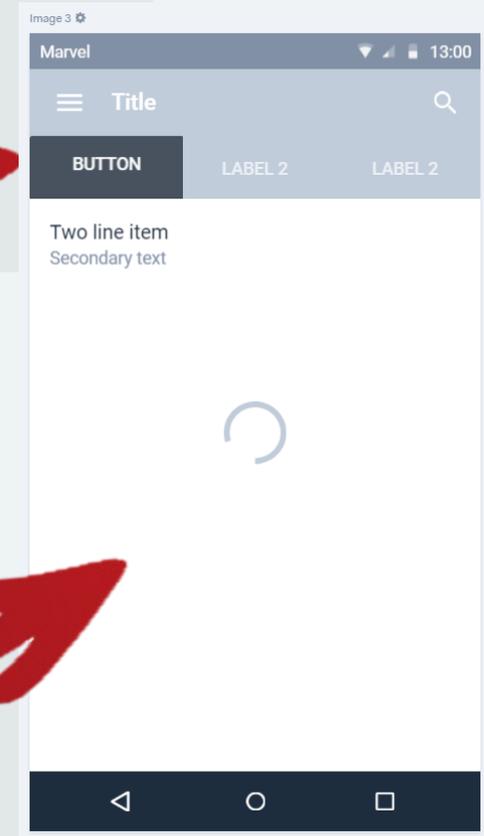
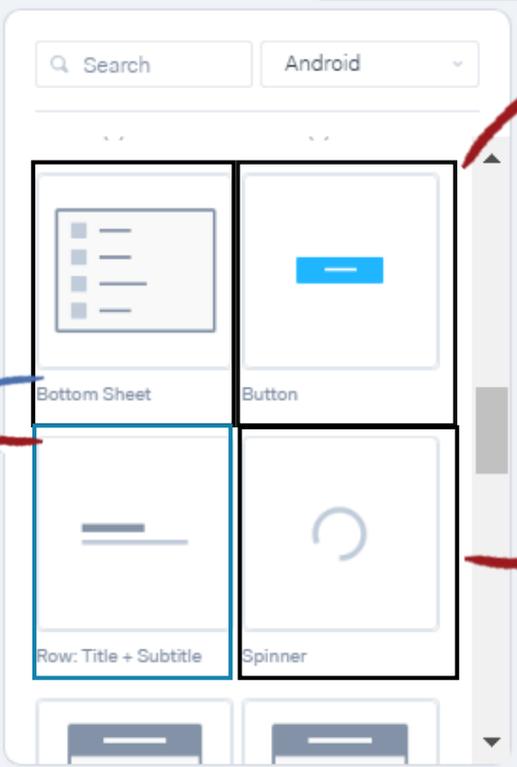
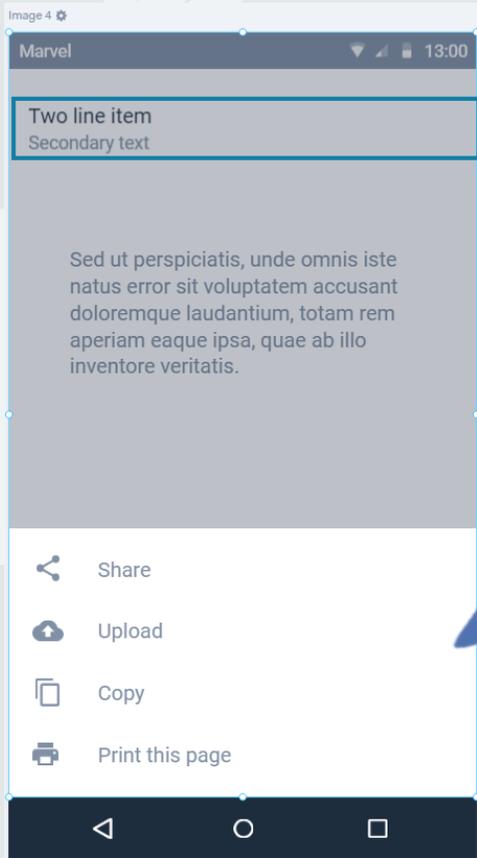
A seguir exemplos de como ficam as telas com alguns dos elementos de Wireframing, suas funcionalidades são para facilitar a utilização e evitar retrabalho.

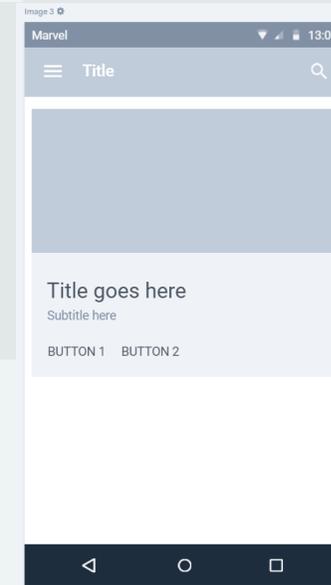
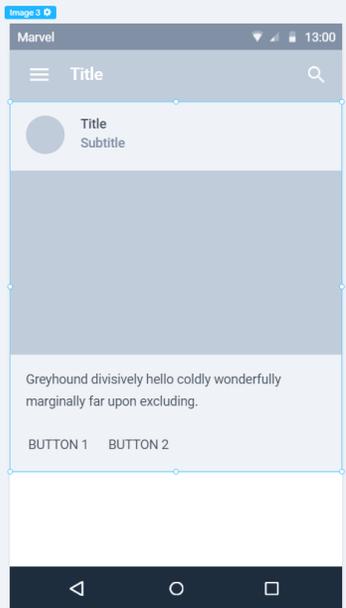
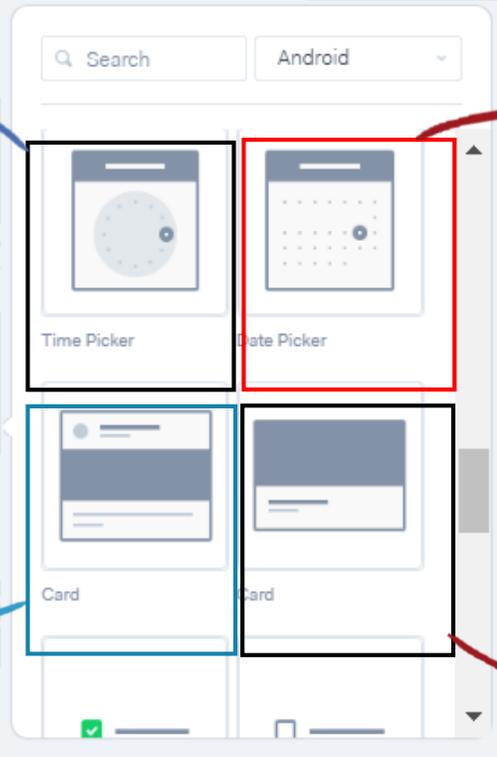
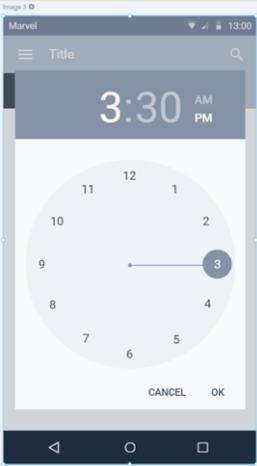


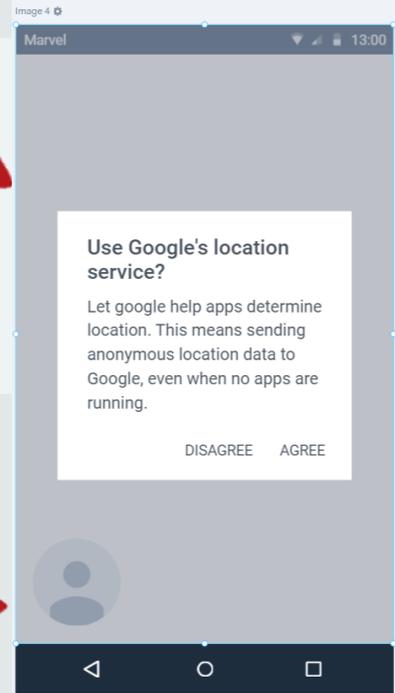
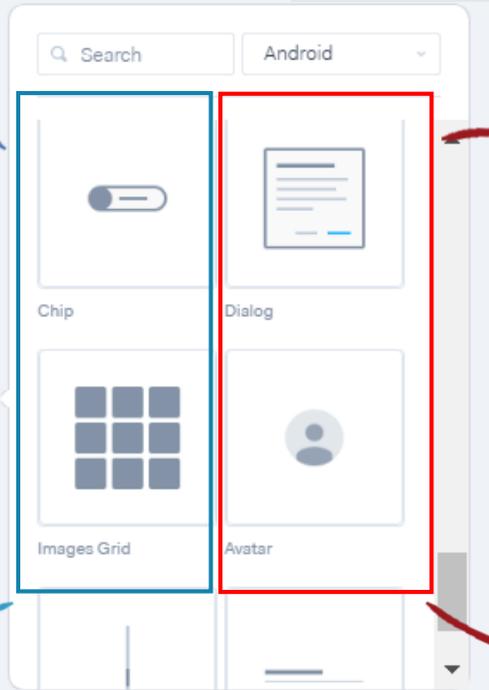
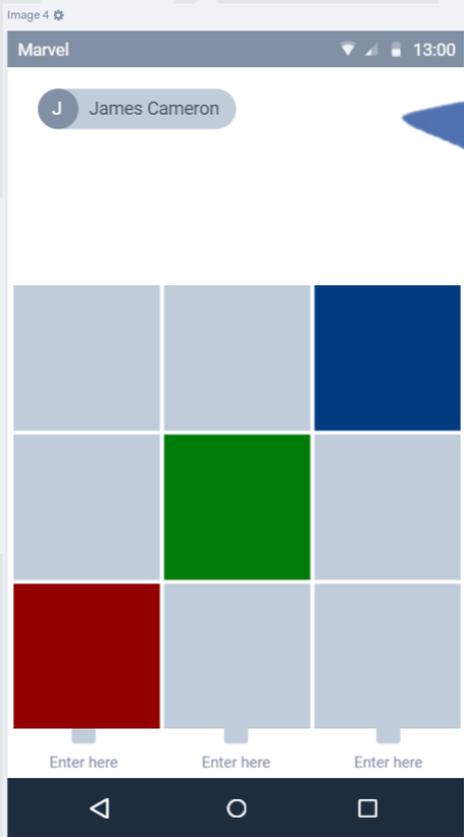


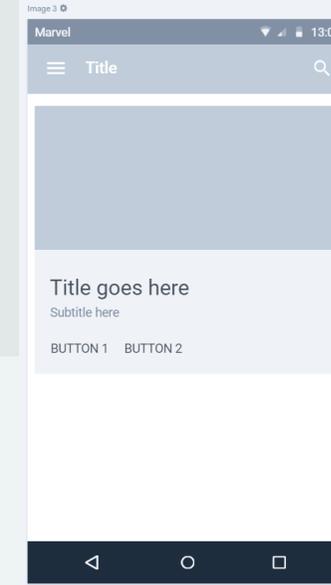
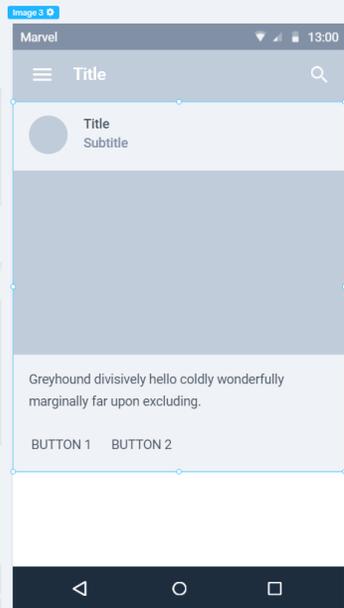
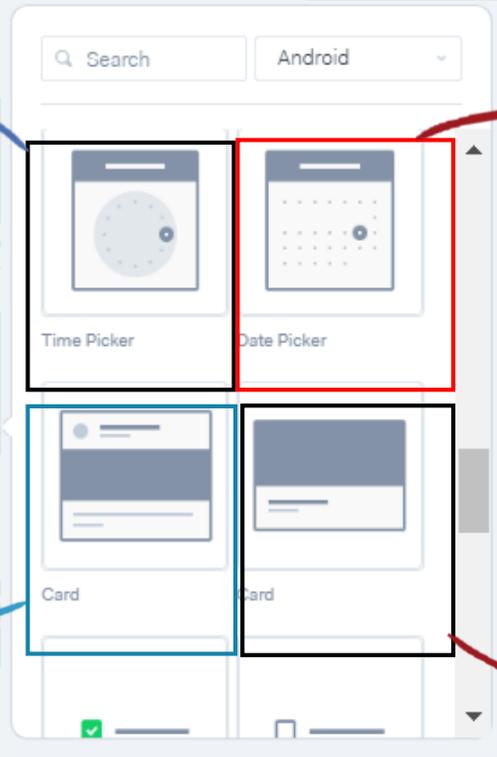
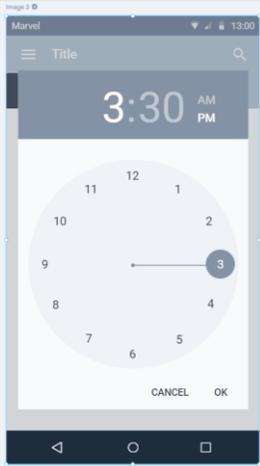


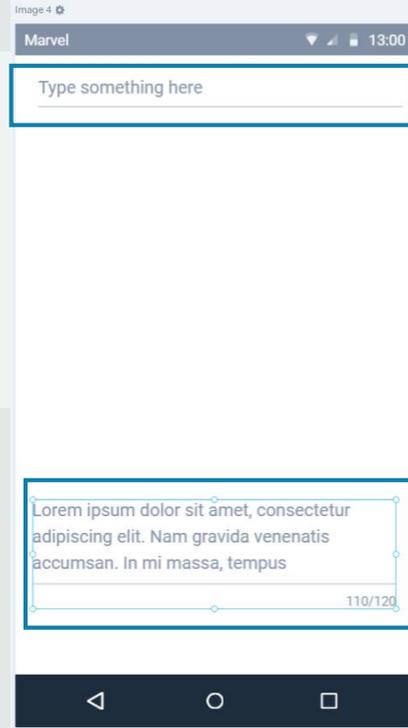
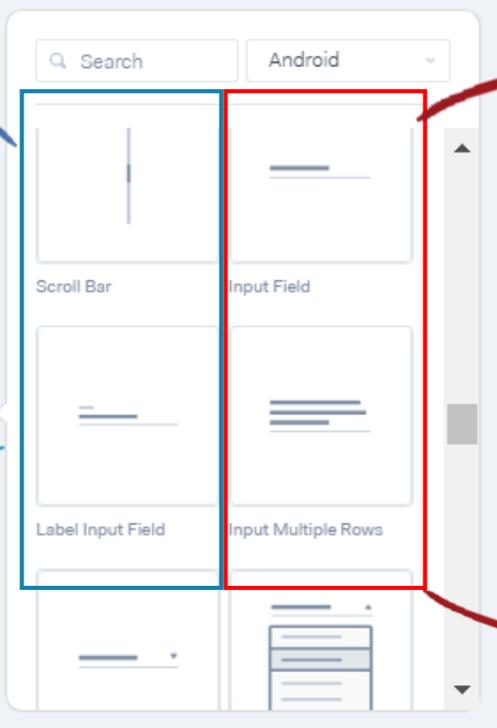
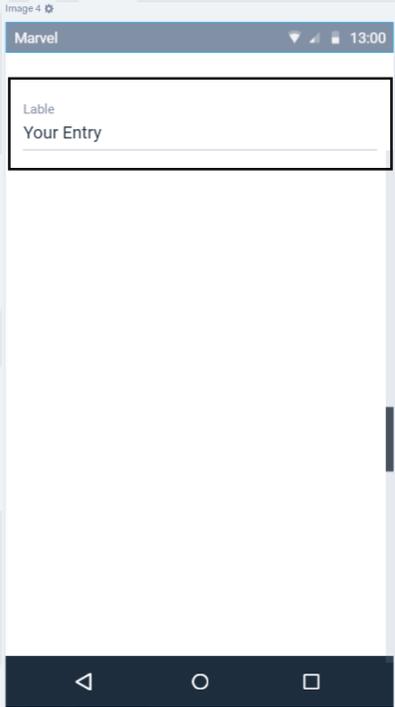


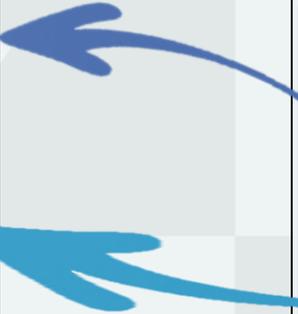
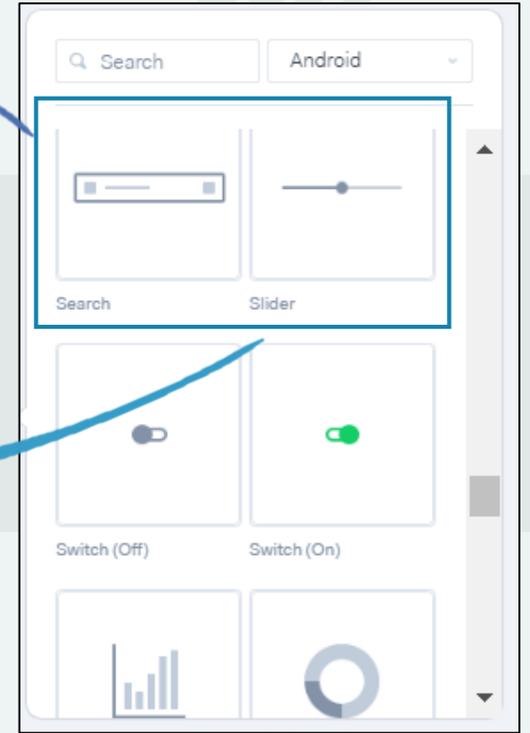
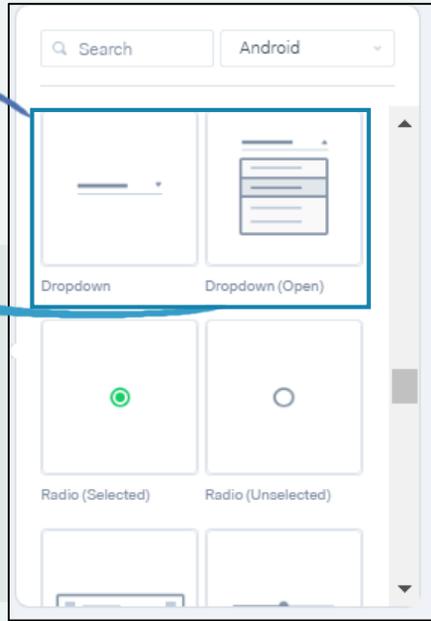
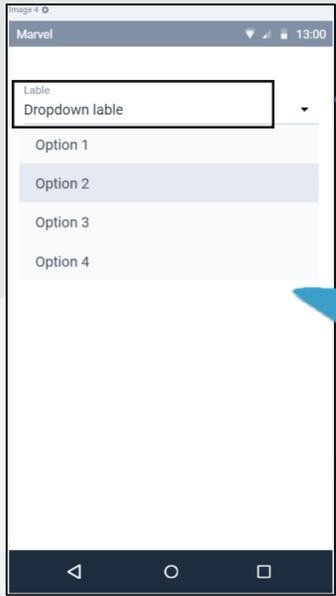


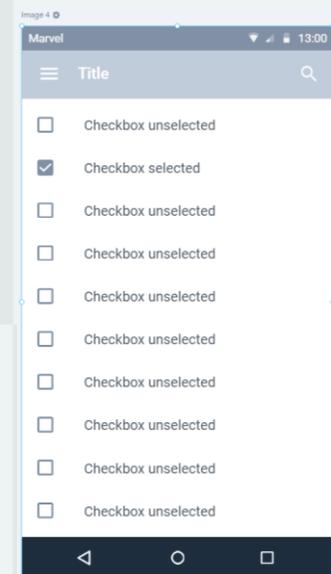
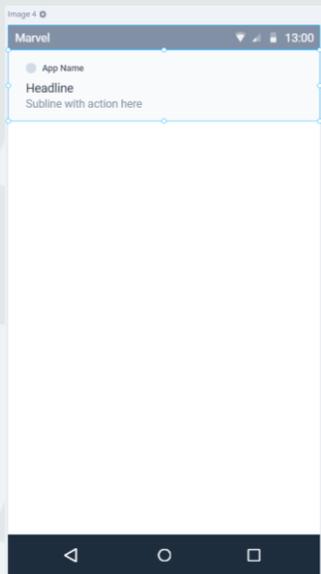
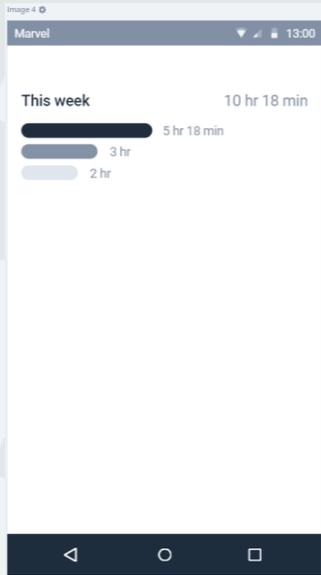


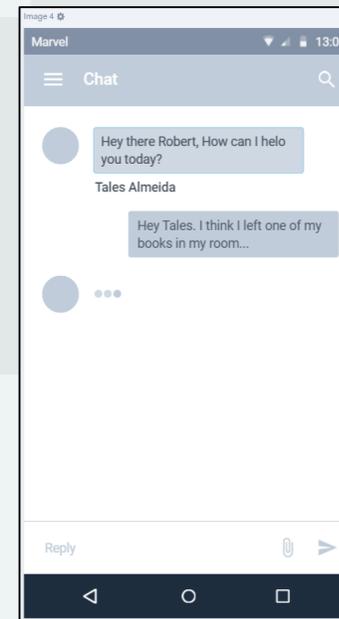
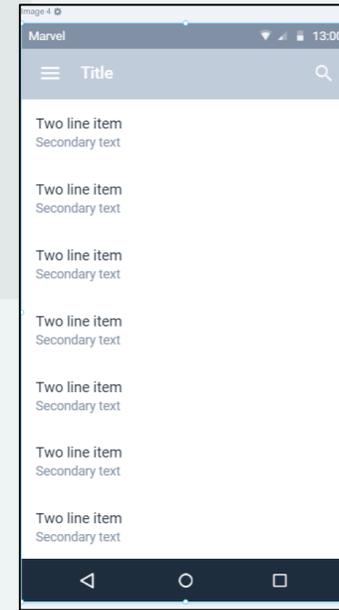
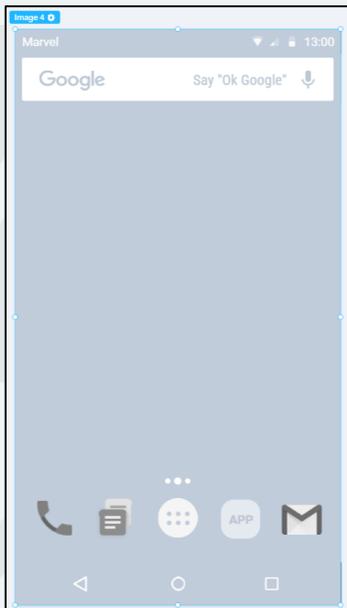
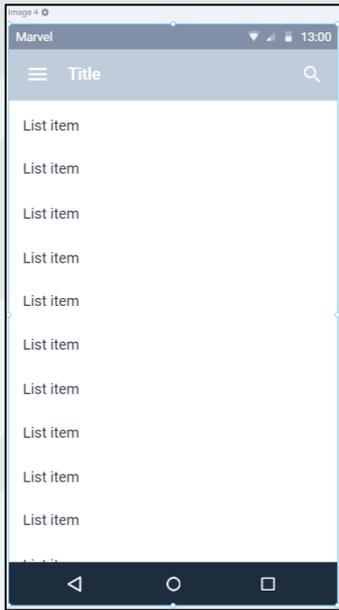


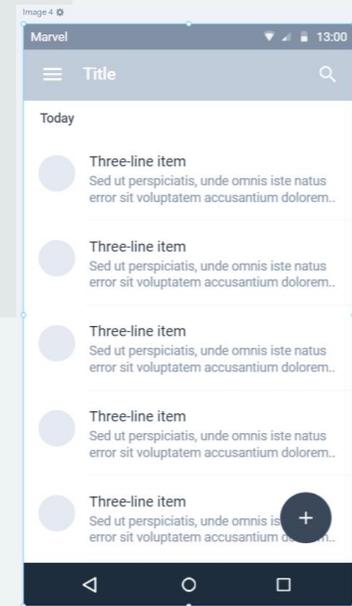
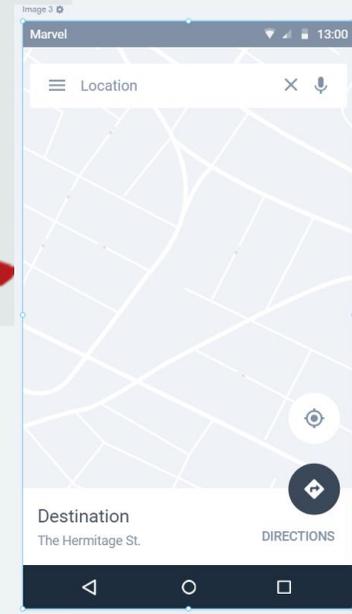
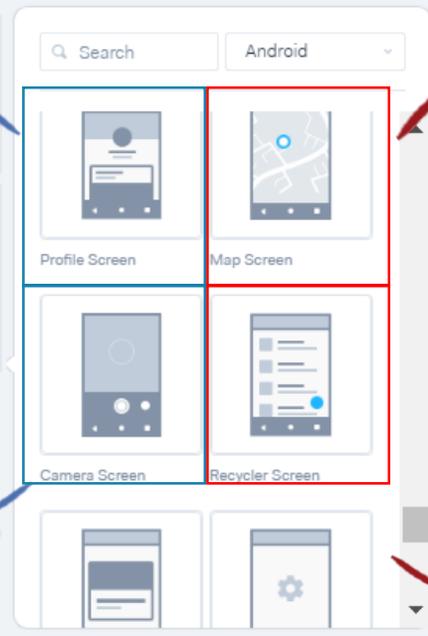
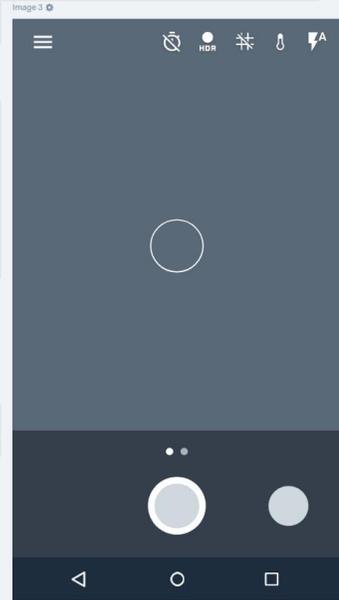
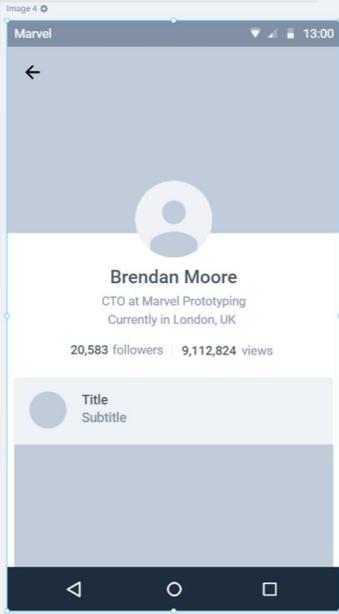


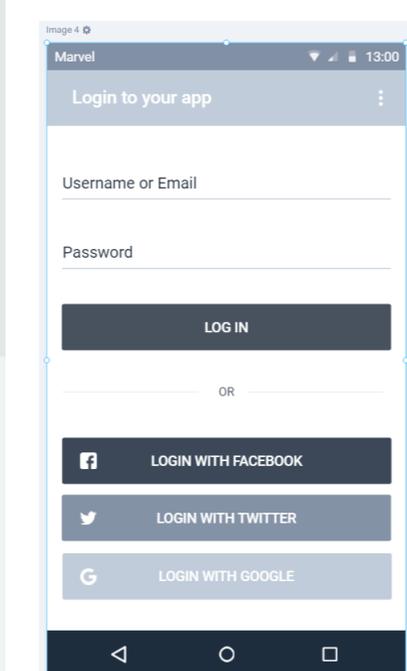
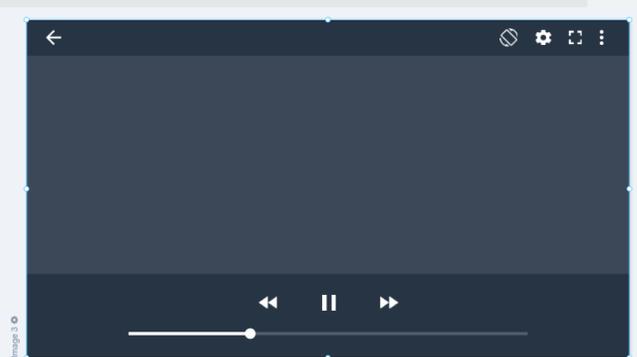
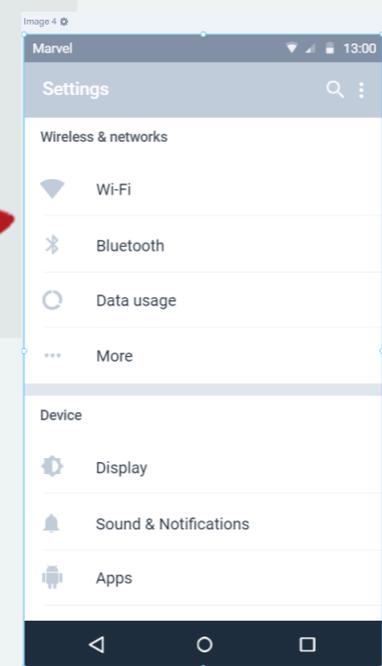
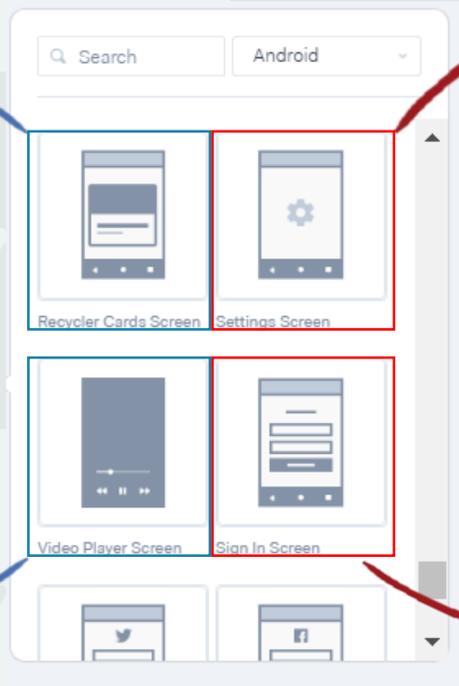
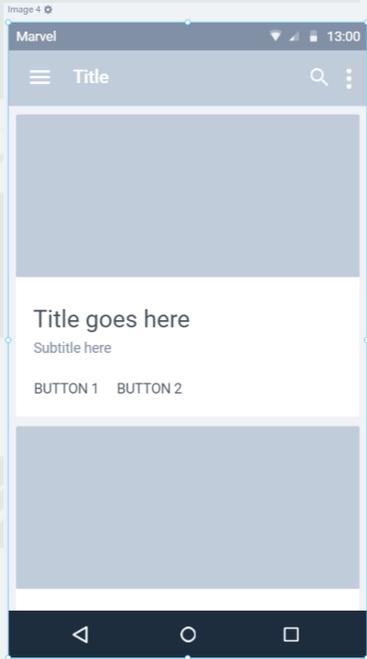


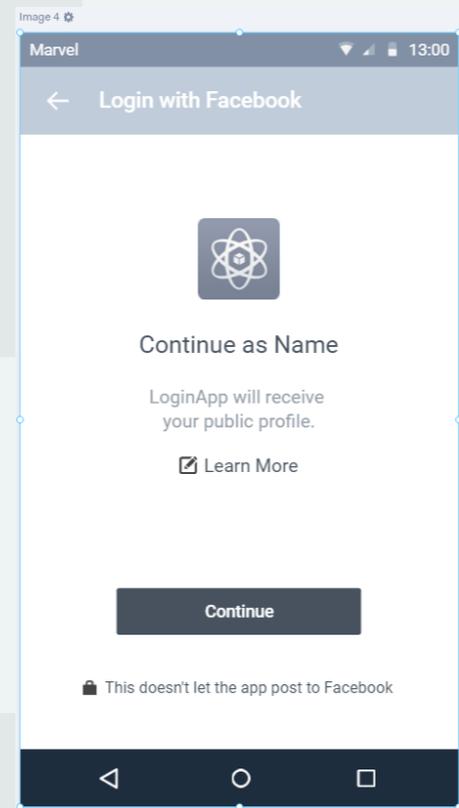
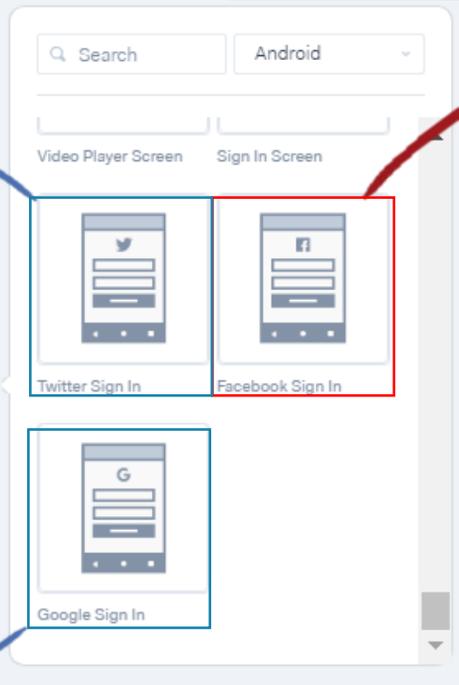
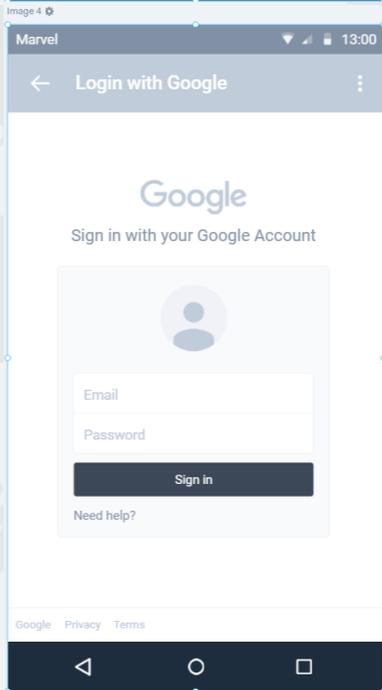
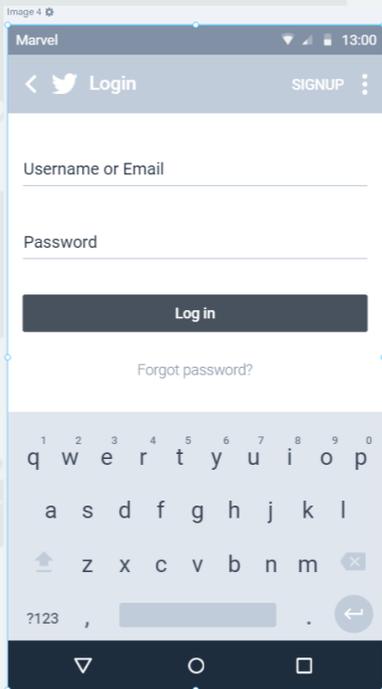












← → ↻ 🏠 <https://marvelapp.com/project/3998963/canvas/56485531/> 🔍 ☆ 🗨️ 📄 🌐 🌐

📄

🔍 Search Android

Switch (Off) Switch (On)

Chart Graph

Notification Table Screen

Image 1 🌐



Após Encerrar as alterações na imagem, basta clicar em Close e retornar a tela inicial, com todos os desenhos e telas que tiverem sido preparados.

Close Download

Unsaved changes - Close

Arrange

Forward Backward

Group Ungroup

Position x y

Size W H

Rotation

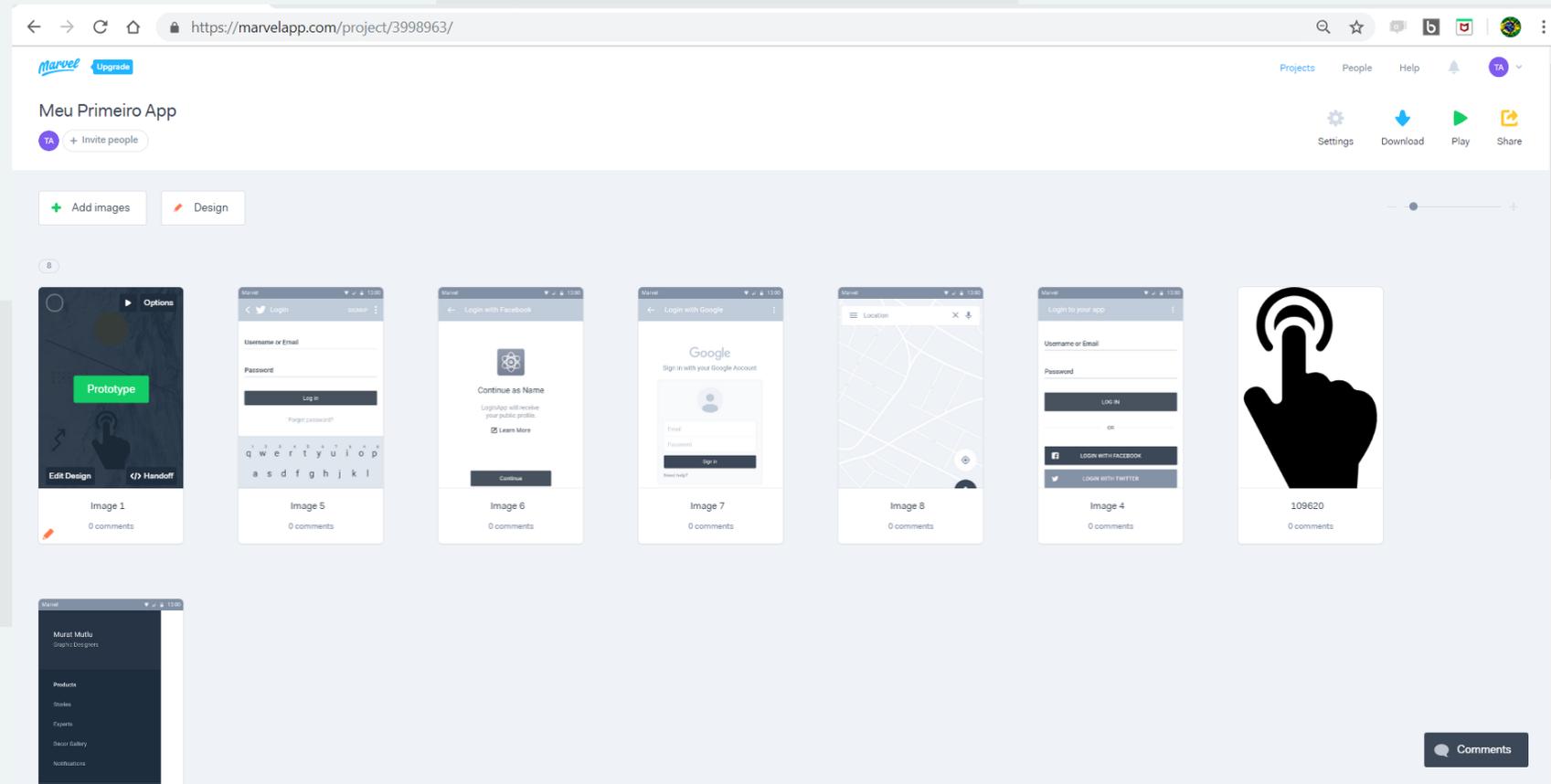
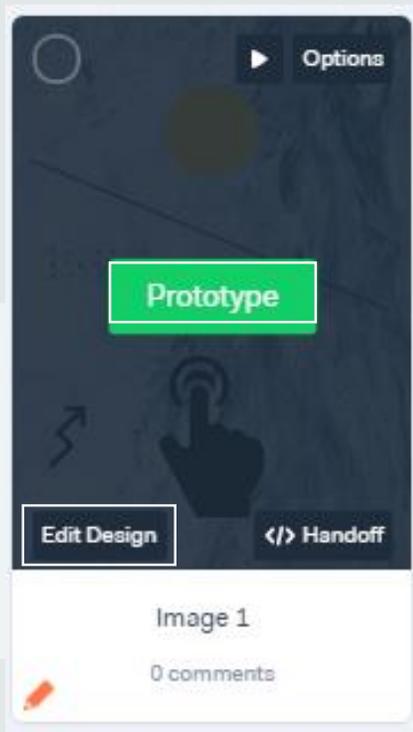
Opacity 0 100

Fill color

⏪ ⏩ + Add design - 50% + ?

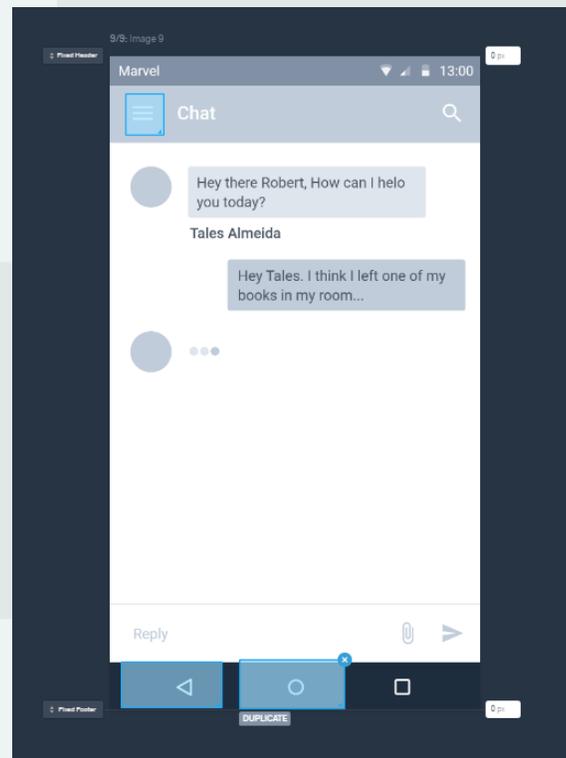
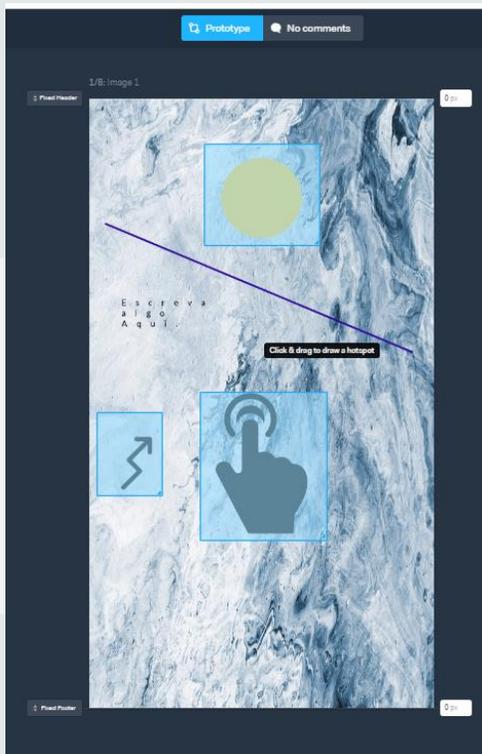
⏪ ⏩





Já na tela inicial, quando quiser alterar informações ou partes das imagens clique sobre a imagem que precisa e clique em **Edit Design**, caso queira criar os caminhos clique em **Prototype**, se quiser testar essa tela e suas transições clique no símbolo de **Play** (ele iniciará o teste de aplicação, aguardando seus comandos), se quiser deletar ou fazer uma copia clique em **Options**.





Ao entrarmos em **Prototype**, conseguimos selecionar qualquer parte da tela para se tornar “Clicável”, atribuindo funções para esses locais.



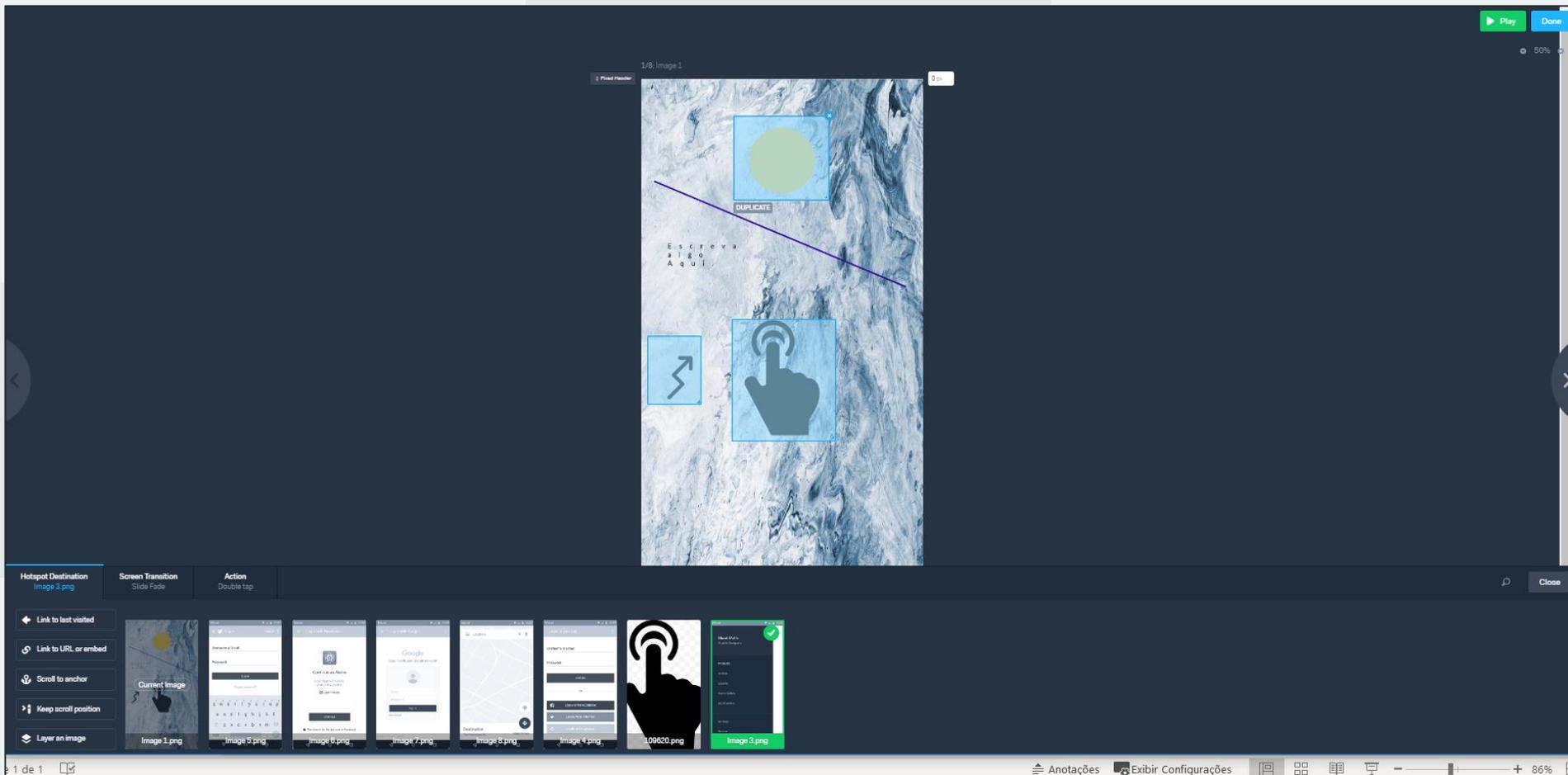
Lembrando que todas as funcionalidades tem que ser atribuídas, mesmo em wireframings aparentemente completos. PS: Quem esquece de colocar botão de volta acaba ficando preso em telas do aplicativo.



me

me

me



Após selecionar a área que terá uma ação podemos selecionar para qual tela será direcionada a transição ou qual função deverá seguir o clique.



me

me

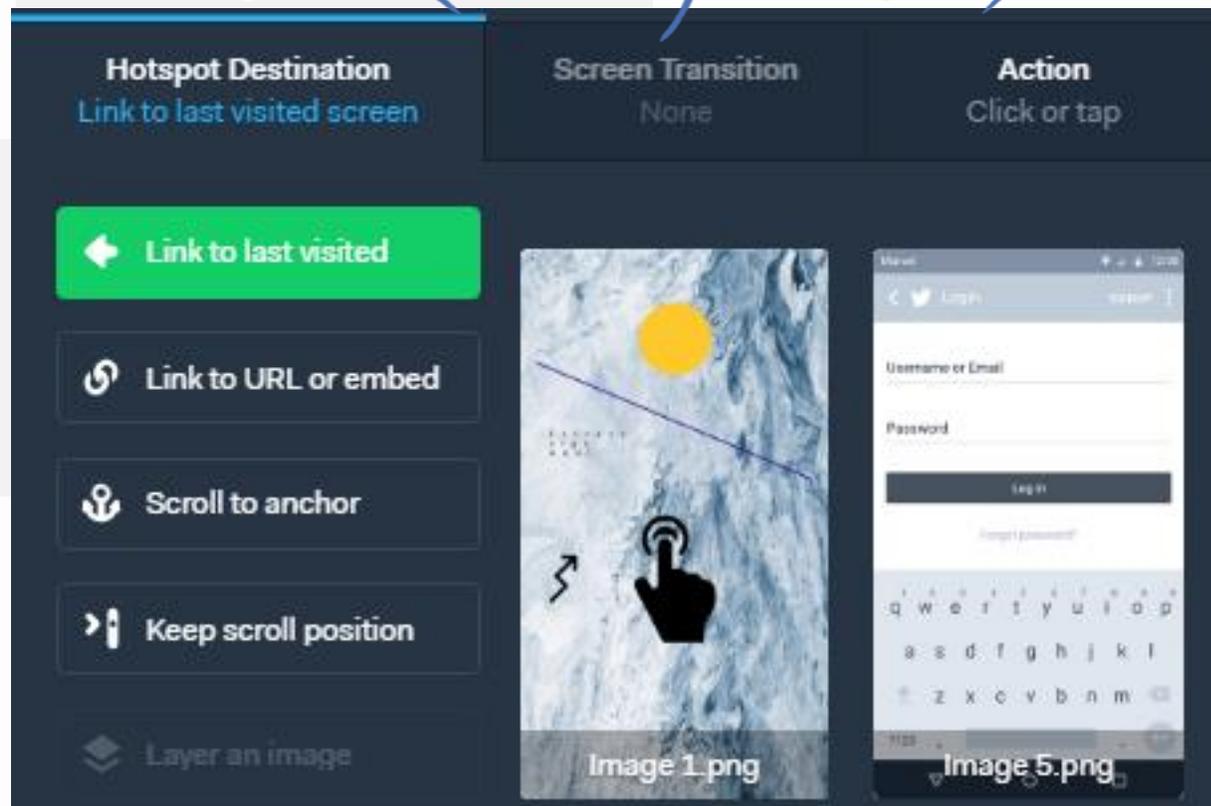
me

me

Opções de direcionamento de telas, para outras telas, para links externos ao app ou em uma pagina da internet.

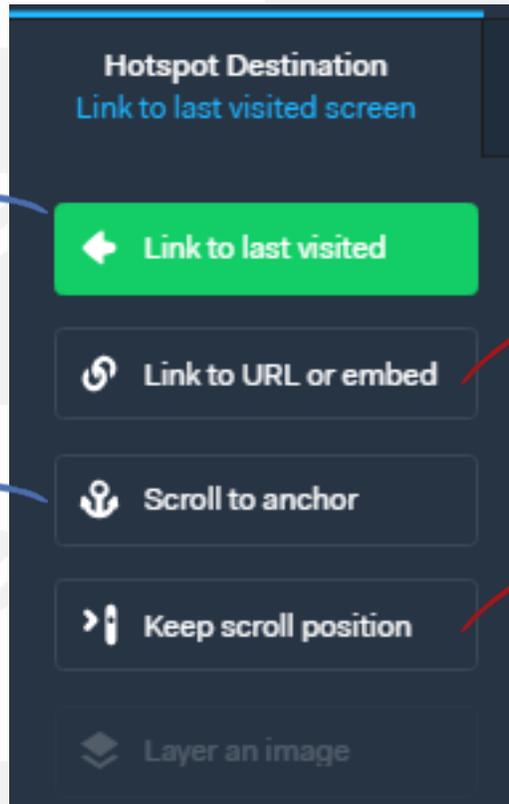
Opções de transição de telas. Como a tela vai sair pra entrar outra.

Local das ações que serão escolhidas para utilizarmos tanto em aplicativo mobile, como em uma plataforma Web.



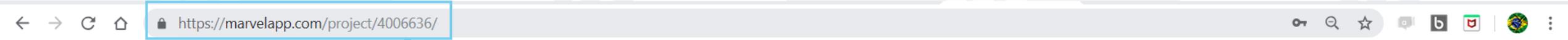
Ultima tela/link visitado,
quando selecionado.

Opção de manter o
Scroll(botão de rolagem)-
Lateral selecionado no
momento.

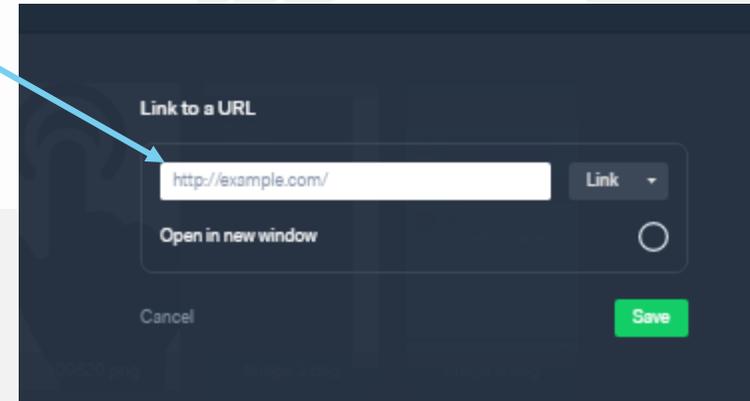


Link de site especifico para
acessar dentro ou fora do
aplicativo.

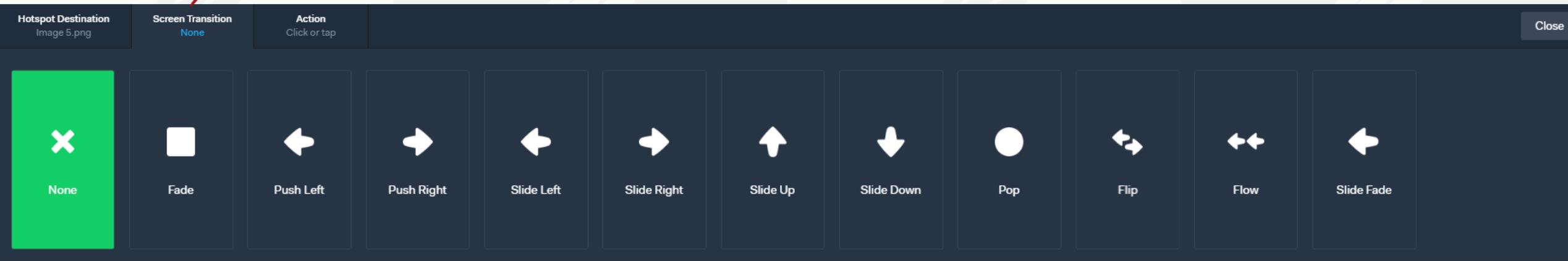
Opção de manter o
Scroll(botão de rolagem)
selecionado no momento..



Quando for adicionar o link de algum site, vídeo, mapa ou imagem, basta copiar as informações que estão descritas no navegador, colocar nesse campo e salvar.

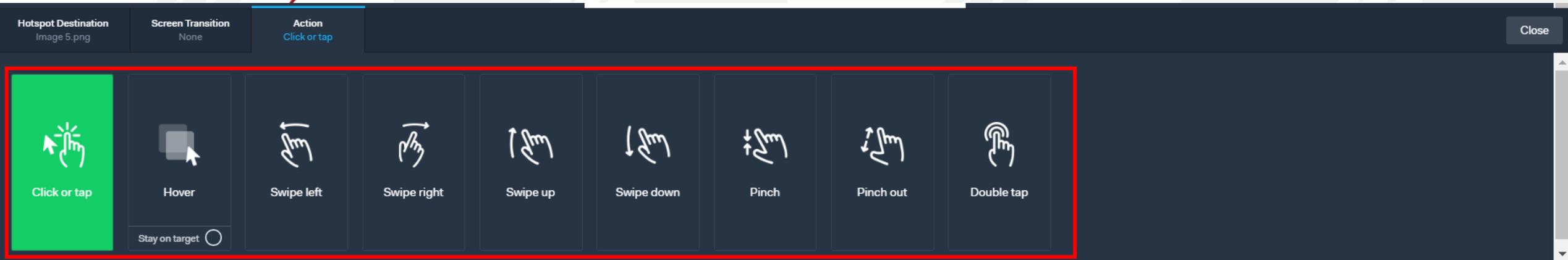


Aqui podemos escolher as transições de telas de nosso aplicativo.

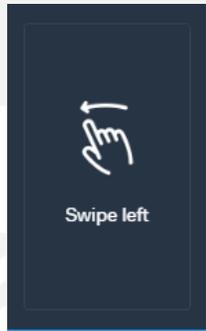
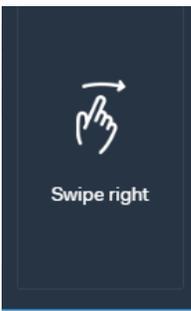
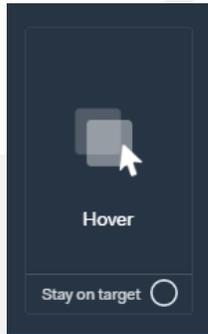
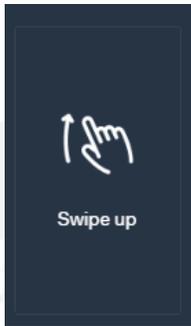
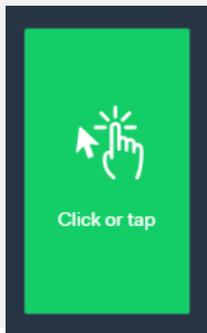
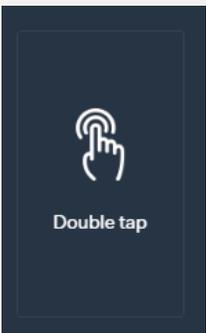


Cada uma dessas transições podem ser aplicadas a diferentes transições dentro de uma mesma tela, um para cada possível ação.

Aqui conseguimos definir que tipo de ação deverá ser realizada pelo usuário para ativar a transição de tela.



Todas as ações são padrões já conhecidos de aplicações moveis.



Podemos escolher a forma de selecionar e iniciar a ação de cada área clicavel, conforme essas opções, seja com clique duplo, ou pairando sobre a seleção.



Duplo Clique

Pinçar

Clique simples

Arrastar para Cima

Sobre a seleção

Abrir

Arrastar para a direita

Arrastar para Baixo

Arrastar para a esquerda

Swipe down

Swipe right

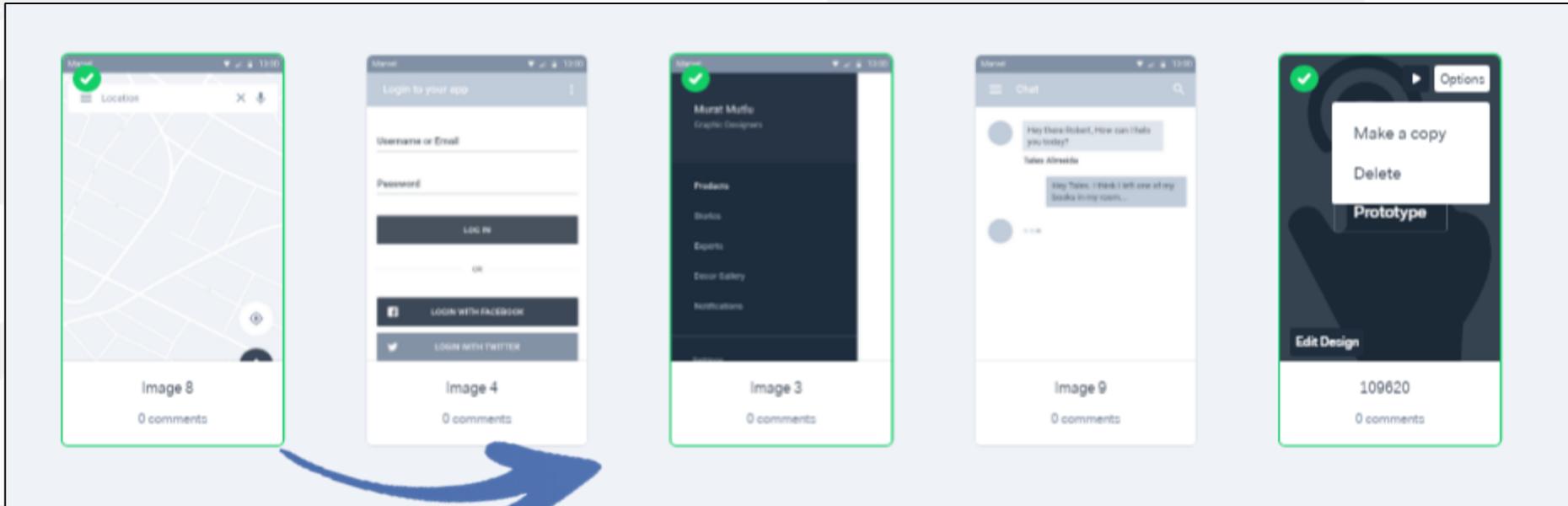
Swipe left

Pinch out

Swipe up

Hover

Stay on target



É possível alterar a ordem das telas, para facilitar a visualização, podendo também deletar elas e fazer cópias, para alterar pequenos detalhes de utilização.



É possível alterar as configurações em relação a aplicação por meio dessa opção, podendo alterar até o ícone que aparecerá no dispositivo.

Inicia o a aplicação com as telas em um emulador de plataforma.



Faz o download da aplicação para poder ser instalada e utilizada na plataforma de criação.

Inicia o compartilhamento através de link, email, sms, por código para algum blog ou site, entre outras formas que estão sendo desenvolvidas por eles.



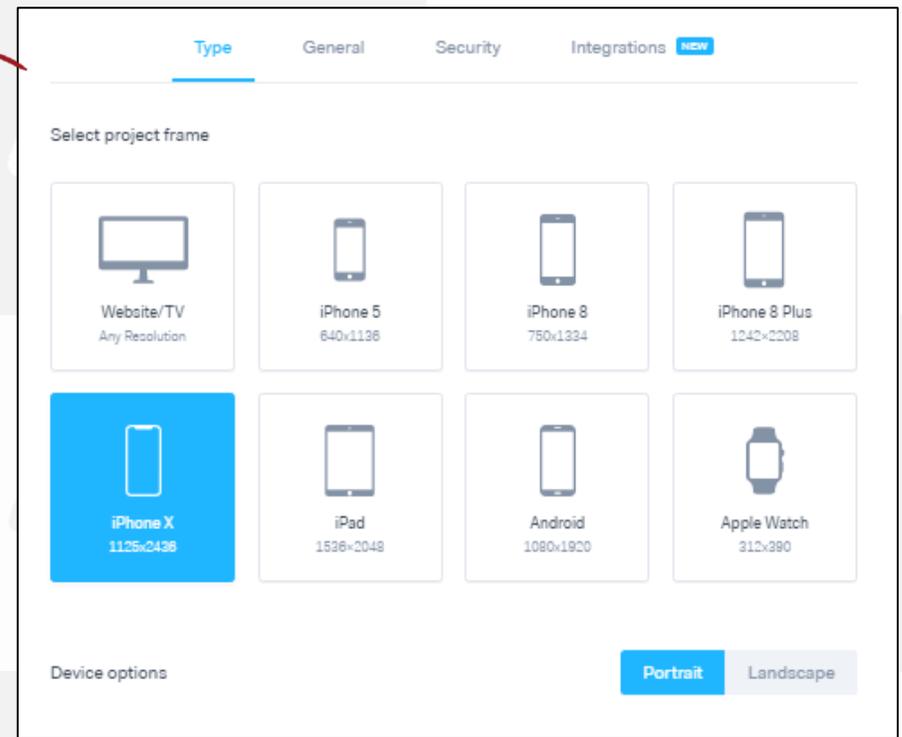
The screenshot shows the 'URL' tab selected in a navigation bar. Below the navigation bar, the text reads 'Your project sharing URL' followed by 'Once you have some screens in your prototype, you'll be able to use the URL to share it with friends and colleagues. Get stuck in!'. A text input field contains the URL 'https://marvelapp.com/5h9eh60'. Below the input field is a green button labeled 'Copy sharing URL'. A blue arrow points from the input field towards the explanatory text on the right.

Esse é o Link para poder compartilhar e acessar a aplicação como usuário. Vale lembrar que o link pode ser aberto em smartphones testando assim diretamente sem a necessidade de emular um novo smartphone

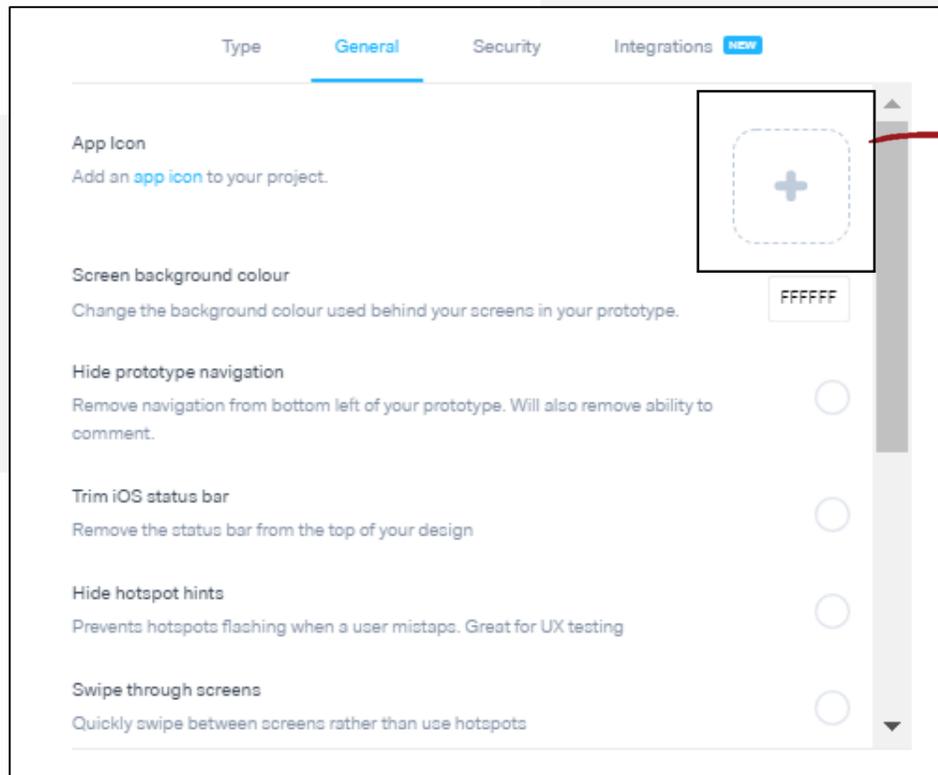
Neste campo é possível adicionar o e-mail ou o telefone ao qual receberá o link da aplicação.

The screenshot shows the 'Email & SMS' tab selected in a navigation bar. Below the navigation bar, the text reads 'Share via Email or SMS' followed by 'Send your prototype link directly to any computer, tablet or phone.'. There are two radio buttons: 'Email' (which is selected) and 'SMS'. To the right of the 'SMS' button is a text input field with the placeholder text 'Enter email address'. Below these elements is a green button labeled 'Send email'. A blue arrow points from the input field towards the explanatory text on the left.

Em configurações conseguimos alterar a plataforma que estamos desenvolvendo.



Para adicionar o Ícone é necessário adicionar uma imagem aqui de 24x24 pixels.



Quando clicamos em **Play** a Marvel emula a tela do aplicativo, com todas as funcionalidades que realizamos e descrevemos. O ponteiro do Mouse se torna a seleção assim como seria se o dedo estivesse sobre a tela.



Prontinho, agora sua prototipação está concluída e pronta para ser validada, divulgue para o máximo de conhecidos que puder para encontrar os possíveis erros e esquecimentos ocorridos, para poder corrigir e entregar em sua apresentação a peça chave do seu pitch.

Estou a disposição para elucidar quaisquer duvidas e questionamentos sobre a ferramenta em que eu possa ajudar.

Seguem meus contatos para tal:



talessantos@Hotmail.com.br

talessantos49@Gmail.com

(11) 98604-9048

