

Exercício Figma Make · BatZen Advanced

Introdução

Este exercício orienta-te na criação, iteração e teste de um protótipo mobile ultra-secreto para o “BatZen” — a app anti-stress do Bruce Wayne. Irás:

1. Gerar o protótipo base com o **Batarang a girar**.
2. Inserir um **ecrã de segurança** que exige um código de acesso.
3. Desbloquear e desenhar um **formulário oculto** que activa o **Alfred AI**, um agente que responde a emergências (dados de vilões, desactivação de bombas, primeiros-socorros... e pequenos mimos para um bilionário cansado).

O exercício foi pensado para 45-60 min e pode ser realizado a solo ou em equipa.

Objectivos de Aprendizagem

- Praticar prompts “Custom” no **Figma Make**.
- Iterar rapidamente sobre um fluxo de alta fidelidade.
- Adicionar micro-interacções e conteúdos condicionais.
- Testar e validar o protótipo com o **Figma Play Mode**.

Pré-requisitos

- Conta Figma com acesso ao **Figma Make** (beta ou superior).
- Dispositivo móvel ligado para testes (ou Mirror App).
- Auscultadores, se possível, para avaliar feedback sonoro.

Fase 1 — Protótipo Base “BatZen Core”

1.1 Prompt de Geração

No Figma Make > **Custom Prompt**, cola:

```
Context: Design a stealth mobile app prototype for Bruce Wayne. The sole interaction is a rotating Batarang in the centre of the screen; dark mode only. Touch & drag increases spin speed with subtle haptics and metallic whoosh. Background ambience selectable via hidden radial menu (rain, cave, engine).  
Description: Create one full-screen frame called SpinnerView with auto-rotating Batarang SVG, Smart-Animate drag interaction, and style tokens (black, charcoal, bat-yellow). Include a hidden HUD revealed on top-edge tap.  
Platform: Android 10+, portrait.
```

Visual Style: Minimal, tactical, cinematic; font Gotham Rounded.
UI Components: Batarang SVG, drag hotspot, hidden HUD group.

Clica **Make it** e aguarda a geração.

1.2 Teste Rápido

- Entra em **Play**.
- Arrasta o Batarang → confirma aumento de velocidade e animação.
- Toca no topo → certifica-te de que HUD aparece.

Fase 2 — Ecrã de Segurança “LOCK-01”

2.1 Brief

Agora precisas de proteger o acesso à app com um **código de segurança**.

2.2 Prompt de Iteração

No projecto gerado, selecciona a raiz e, em **Make More**, cola:

```
Add a new entry screen named "LockScreen" before SpinnerView. It shows a numeric keypad (0-9), a title "ACCESS CODE", and a prompt "Enter Code". On correct code "J0K3R" navigate to SpinnerView; on wrong code shake the keypad.
```

2.3 Ajustes Manuais

- Liga a transição LockScreen ► SpinnerView com *Smart Animate* (fade & scale 105 → 100).
- Acrescenta feedback háptico (placeholder) ao erro.

Fase 3 — Formulário Secreto “Alfred AI”

3.1 Condição de Desbloqueio

O formulário só pode ser aberto depois do código correcto e de **manter o dedo no Batarang 3 segundos**.

3.2 Prompt “Make More”

```
After SpinnerView, create a hidden overlay called "AlfredAI_Form". Trigger: long-press 3 s on Batarang hotspot. Overlay slides up from bottom with blur background. Form fields:
```

- Issue Category (dropdown) → Villain Data, Bomb Defusal, First Aid, Ego Support
- Short Description (multiline input)

- URGENCY toggle (Low/High)
 - SEND button styled bat-yellow
- Header: small avatar of Alfred with label "Alfred AI - How may I assist, sir?"
- On SEND: toast "Message encrypted & sent to Bat-Server" then overlay dismisses.

3.3 Micro-interacções

- Ícone de avatar de Alfred balança subtilmente.
- Som suave "Yes, Master Wayne" (placeholder).

Fase 4 — Teste Completo

1. **Restart Play.**
2. Digita código errado → observar shake.
3. Digita **JOK3R** → entra.
4. Long-press 3 s → AlfredAI_Form surge.
5. Preenche e envia → confirmação.

Documenta bugs ou fricções (latência, clareza visual, acessibilidade AA).

Desafio Extra (Opcional)

- Adiciona um **Modo Joker** que inverte rotações e cores ao introduzir a palavra "joker" no LockScreen.
- Implementa navegação de retorno segura (pressão 5 s no fundo).

Critérios de Avaliação

Critério	Peso
Fluxo funcional sem erros	30 %
Clareza das micro-interacções	25 %
Organização de componentes e naming	20 %
Fidelidade visual à estética DC/Batman	15 %
Criatividade extra (Modo Joker, easter eggs)	10 %

Recursos Rápidos

- Figma Smart Animate Guide
- DC Brand Style (consultar tons exactos)

- Tutorial Figma - Loops e easing

Boa construção, Agente Ghost! Quando terminares, partilha o link do protótipo para revisão.