

TAREA 3

Tarea Guiada: Creación de un Botón Interactivo con Variantes en Figma

1. Objetivo de la Tarea

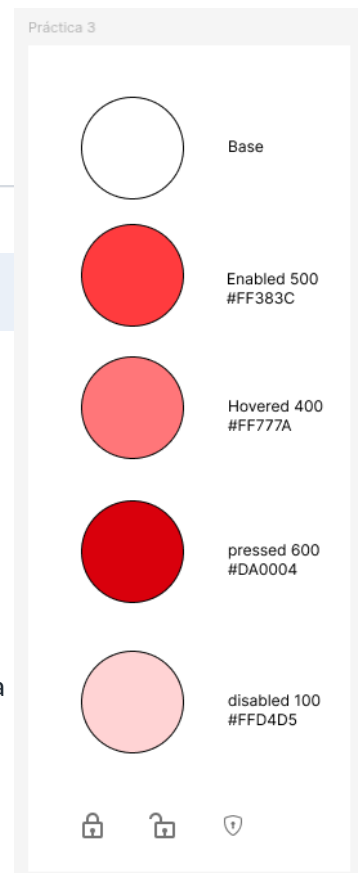
Aprender a construir un componente de botón interactivo y reutilizable en Figma aplicando Auto Layout, variantes de estado, propiedades del componente y conexiones de prototipado.



2. Paso a Paso

Paso 1: Estructura Base y Auto Layout

- 1. Previos:** Crea una página denominada **componentes/guía de estilos (si pusiste otro nombre en la práctica anterior, mantén ese)** donde definas los colores a utilizar y los iconos a utilizar. Para los iconos, añade el plugin de Iconify por ejemplo para acceder a una biblioteca de iconos.
- 2. Crea una segunda página** denominada **diseño** donde crearemos el botón interactivo (en caso de mantener el mismo proyecto que en las prácticas anteriores, crea un frame que se denomine "Práctica3")
- 3. Creación del texto:** Crea una capa de texto con la palabra "**botón**" y nombra la capa internamente como "**texto**". Genera un Auto Layout y nombra el contenedor resultante como "**botón**".



4. **Agregar icono:** En la pestaña Recursos, arrastra una instancia de un icono de los agregados en la página componentes.
5. **Configuración de estilos y espaciados:**
 - Aplica al contenedor el color principal (500 Main color) y asigna color blanco tanto al texto como al icono. Tamaño del contenedor principal 100x60. Tamaño del texto 16px
 - Establece el margen interno izquierdo y derecho (padding left y padding right) en 24 px.
 - Define la separación entre el texto y el icono en 12 px.
 - Configura el redondeo de bordes (corner radius) en 16 px.

Paso 2: Componente y Variantes de Estado

1. **Convertir en componente:** Selecciona el contenedor y conviértelo en un componente.
2. **Crear variantes:** Genera 4 variantes dentro de una propiedad nombrada estado:
 - **enable:** Estado habilitado por defecto con el color principal (500).
 - **hovered:** Estado al pasar el ratón por encima, con una tonalidad un poco más clara (400).
 - **pressed:** Estado al hacer clic, con una tonalidad un poco más oscura (600).
 - **disable:** Estado inhabilitado, con una tonalidad clara/atenuada (100).

Paso 3: Definición de Propiedades

1. **Propiedad de Texto:** Selecciona el texto de los cuatro botones y crea una propiedad de texto llamada texto con el valor predeterminado "botón".
2. **Propiedad de Instancia de Icono:** Selecciona los iconos y crea la propiedad de instancia icon (configurando por defecto el icono de "candado cerrado").
3. **Propiedad Booleana:** En la sección Layer, añade la propiedad Mostrar icono y establécela como oculta por defecto.
4. **Reordenar propiedades:** Desde el panel Properties, mueve la propiedad icon debajo de Mostrar icono para que al activar la casilla se despliegue automáticamente el selector de icono.

Paso 4: Conexiones de Prototipado Interactivo

1. Conexión al sobrevolar (Hover):

- Abre la pestaña Prototype y selecciona la variante habilitada (enable).
- Crea una conexión hacia la variante sobrevolado.
- Configura el disparador en al sobrevolar (while hovering) y la transición en disolver (dissolve) a una velocidad de 5 ms.

2. Conexión al presionar (Press):

- Selecciona la variante sobrevolado y conéctala hacia presionado.
- Configura el disparador en al presionar (while pressing) y la transición en disolver (dissolve) a 75 ms.

3. Comportamiento automático: Figma gestionará automáticamente los retornos al dejar de sobrevolar o soltar el clic. La variante desactivado se deja sin conexiones.

Paso 5: Demostración y Prueba

1. Crea un frame llamado prototipo 2 y arrastra instancias del componente.
2. Personaliza las instancias desde el panel lateral (por ejemplo, activa "Mostrar icono", cambia textos a "salidas" o "llegadas", o establece el estado "desactivado").
3. Ejecuta la vista del prototipo para verificar que al pasar el ratón el botón cambie a un tono más claro y al presionarlo se vuelva más oscuro.