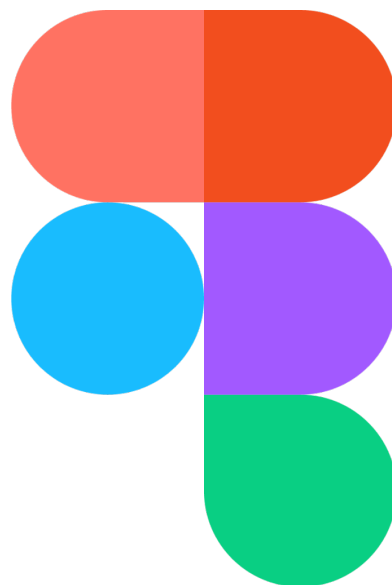




A Beginner's Designer UI / Front-End

handbook

FIGMA

FREE EDITION

Août 2024

Sommaire

A Beginner's Designer UI / Front-End <i>handbook</i>	0
FIGMA.....	0
Sommaire.....	1
1. Brève intro UX/UI.....	2
2. Introduction Figma.....	3
3. Installation.....	3
4. Nouveau document.....	4
5. Les frames.....	4
6. Les calques.....	4
7. Les groupes.....	5
8. Les formes.....	6
a. Exercice : Prototype d'une app contact.....	6
9. Les alignements.....	6
10. La grille.....	6
a. Exercice : Proto app de contact.....	7
11. La plume.....	7
12. Les pages.....	7
13. Introduction aux variables.....	8
13.1 Qu'est-ce qu'une variable.....	8
13.2 Différences entre les variables et les styles dans Figma.....	9
13.3 Pourquoi les vars sont-elles si importantes.....	10
13.4 Comment créer une variable ?.....	11
14. Comment créer des variables <i>numériques</i> dans Figma.....	38
15. Comment créer des variables booléennes dans Figma.....	50

1. BRÈVE INTRO UX/UI

*Au début ce fût à la charge du
webdesigner de gérer l'UI et l'UX.
Avec le temps le job s'est spécialisé
en deux partie, designer UX et designer UI.*

UX = User eXperience (expérience de l'utilisateur), basé sur un storytelling.

le but créer faire naître de l'émotion chez l'internaute. Son rôle est stratégique.

UI = User Interface (interface pour l'utilisateur), le designer UI, s'occuper du lien entre la machine et l'utilisateur, son rôle est de créer l'interface selon les normes techniques ainsi que la stratégie prédéfinie.

Persona (UX): un modèle d'utilisateur sur lequel on se base pour designer l'expérience.

Usabilité / utilisabilité : utilisation + habilité, faisant partir de L'UX, c'est la simplicité et l'ergonomie de l'interface.

Affordance : C'est l'évidence du design par rapport à l'audience défini par le persona.

Wireframe : Croquis filaire non cliquable, plan de base de l'architecture de l'information. Permet d'éliminer les incompréhensions du client à moindre frais. Plus **documentation** que du design. Basse fidélité.

Prototype : Basé sur le wireframe. Il apporte des interactions à tester par le client. N'est pas une documentation, mais plutôt un design interactif low def. Plus cher que le wireframe. C'est l'ossature des interactions et du design.

Mock-up : **Non interactif**, Design abouti, servant à récupérer des feedbacks et la validation du business (clients, parties prenantes).

Plus d'info :

<https://designmodo.com/wireframing-prototyping-mockuping/>
<https://www.ux-republic.com/criteres-ergonomiques-de-scadin-bastien/>

2. INTRODUCTION FIGMA

Figma est un outil de conception graphique en ligne, **Interface UI**, Prototype, Bibliothèques partagés de composants. Facile à utiliser pour les débutants grâce à une interface simple et intuitive , des tutoriels et des leçons pour apprendre les bases, une communauté active pour obtenir de l'aide et collaborer avec vos collègues en temps réel, des fonctionnalités pour exporter vos designs en HTML, CSS, JavaScript, React, Angular, Vue.js, etc... et des options pour personnaliser vos éléments de design.

3. INSTALLATION

1. Ouvrez un navigateur web et accédez à la page d'accueil de Figma
2. Cliquez sur le bouton "Get Started" pour commencer l'installation de l'application.
3. La page de téléchargement de Figma s'ouvrira dans votre navigateur.
4. Téléchargez le fichier d'installation de Figma en fonction de votre système d'exploitation (Windows, Mac ou Linux).
5. Une fois le fichier téléchargé, ouvrez-le et suivez les instructions de l'assistant d'installation pour terminer l'installation.
6. Une fois l'installation terminée, vous pouvez ouvrir Figma en utilisant votre compte Google ou en créant un nouveau compte.
7. Si vous utilisez un compte Google, connectez-vous avec votre nom d'utilisateur et mot de passe Google.
8. Si vous souhaitez créer un nouveau compte, choisissez un nom d'utilisateur et un mot de passe pour votre compte Figma.
9. Une fois que vous êtes connecté ou avez créé un compte, vous pouvez commencer à utiliser Figma immédiatement.

4. NOUVEAU DOCUMENT

Un nouveau document dans Figma. Vous devez sélectionner le type de fichier que vous souhaitez créer, entrer un nom et une description pour votre document, charger un fichier si nécessaire, modifier les paramètres du document en utilisant les outils disponibles dans le menu "File" ou en utilisant les raccourcis clavier (⌘+CTRL+N), puis sauvegarder vos modifications.

5. LES FRAMES

Les **frames** () sont des éléments de base de Figma qui permettent de créer des sections et des zones de votre document ainsi que des canevas par type d'appareils.

Ils peuvent être utilisés pour organiser votre travail, créer des mises en page complexes, créer des sections, des zones de contenu, des zones de navigation, des zones de recherche, etc.

6. LES CALQUES

les calques permettent de créer et appliquer des styles différents à vos éléments de design, de réutiliser ces styles, d'organiser votre travail, de simplifier la gestion des versions et d'améliorer la compréhension du design.

—**Créer des styles** : Les calques peuvent être utilisés pour créer des styles différents pour vos éléments de design, comme des polices d'écriture, des couleurs, des ombres, etc. Vous pouvez créer des styles pour différents types de éléments, comme des textes, des icônes, des images, etc.

—**Appliquer des styles** : Les calques sont utilisés pour appliquer des styles à vos éléments de design. Vous pouvez sélectionner un élément de votre document et appliquer un style à cet élément en utilisant le menu "Style" ou en cliquant sur l'icône du crayon dans la barre d'outils.

—**Créer des modèles** : Les calques peuvent être utilisés pour créer des modèles qui permettent de reproduire rapidement les mêmes éléments de design plusieurs fois. Vous pouvez créer un modèle en sélectionnant plusieurs éléments de votre document et en utilisant la commande « *Create a new page based on selection* » dans le menu "File".

—**Réutiliser des styles** : Les calques sont utilisés pour réutiliser les styles que vous avez créés précédemment. Vous pouvez sélectionner un élément de votre document et utiliser la commande « *Apply a style from the library* » dans le menu « Style » ou

en cliquant sur l'icône du crayon dans la barre d'outils pour appliquer un style à cet élément.

—**Organiser votre travail** : Les calques peuvent être utilisés pour organiser votre travail et faciliter la navigation dans votre document. Vous pouvez créer des calques pour différents types de éléments, comme des textes, des icônes, des images, etc., ce qui permet d'**éviter les conflits** entre les membres de votre équipe.

—**Simplifier la gestion des versions** : Les calques sont utilisés pour simplifier la gestion des versions de votre document. Vous pouvez créer un calque par version de votre document et ajouter de éléments de design qui ne changent pas entre les versions, ce qui permet d'éviter de modifier ce éléments chaque fois que vous apportez des modifications à votre document.

7. LES GROUPES

Le raccourci : « **Ctrl + G** » (Windows)

Améliore la **compréhension du design** et sa gestion **en groupant** des éléments et leurs **calques** en seul groupe.

Par ex : groupe de boutons, groupe de champs d'un formulaire, groupe images, etc...

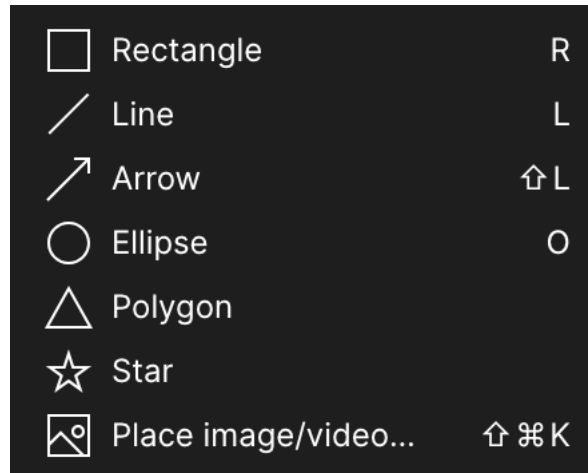
Permet de mettre en place une structure claire des calques du design.

Les groupes peuvent être aussi dupliquer afin de **gagner du temps**.

8. LES FORMES

Outils vectoriel :

- Rectangle
- Ligne
- Flèche
- Ellipse
- Polygone
- Étoile



a. EXERCICE : PROTOTYPE D'UNE APP CONTACT.

- 1 - Un nouveau document, puis créer une 'frame' SmartPhone.
- 2 - Créer une zone pour le Header, Main, et Footer.
- 3 - Créer le composant List.
- 4 - Dupliquer l'instance de List plusieurs fois afin d'avoir une liste de composant List.
- 5 - Créer le second état de la liste, c à d, le résultat du composant List après avoir cliqué dessus.
- 6 - Prototyper les deux états.

9. LES ALIGNEMENTS

Équivalent à toutes les applications de design. La gestion des alignements consiste à placer des éléments selon différents alignements



10. LA GRILLE

Permet de créer une grille, tels que la grille de bootstrap en 12 colonnes par exemple.

<https://www.figma.com/fr/best-practices/everything-you-need-to-know-about-layout-grids/>

a. EXERCICE : PROTO APP DE CONTACT

Sur le layout récemment créer.
Ajouter une grille bootstrap5 ou une grille custom en css au layout.
Placer les éléments selon la grid.

11. LA PLUME

Outil vectoriel, équivalent à Illustrator, Sketch , Ink, etc....
Permet de tracer manuellement des vecteurs.

12. LES PAGES

Chaque page dispose **de son propre canevas**, qui vous offre encore plus d'espace pour créer et explorer vos idées.
On utilise les pages pour :

- **gérer** les designs par étape ou par statut
- **organiser** les composants
- **conserver** une ébauche des idées
- **archiver** d'anciens design

13. INTRODUCTION AUX VARIABLES

Dans ce chapitre, vous apprendrez quelles sont les variables de Figma, et comment créer et implémenter différents types de variables lors de la conception dans Figma.

13.1 Qu'est-ce qu'une variable

Le mot "variable" contient de nombreuses définitions. dictionnaire Oxford définit le mot « *variable* » comme « *qui n'est pas cohérent ou qui a un modèle fixe ; qui est susceptible de changer* ». Une autre définition dit : « *un élément, une caractéristique ou un facteur qui est susceptible de varier ou de changer* ». Les définitions ci-dessus nous disent simplement que les variables sont des éléments dynamiques et sujets au changement.

Avec ces définitions, nous pouvons maintenant définir ce qu'est une variable dans Figma.

Dans Figma, une variable stocke des valeurs réutilisables comme les valeurs de **couleur** et de **texte** que vous pouvez appliquer à différents types de propriétés de conception et de prototypes.

13.2 Différences entre les variables et les styles dans Figma

Compte tenu de la définition des variables ci-dessus, vous commencez peut-être à voir des similitudes entre les variables et les guides de style.

Bien que ces deux éléments aient pour but d'améliorer votre travail, il convient de garder à l'esprit quelques différences essentielles :

—Les *variables* constituent une fonctionnalité plus avancée et vous permettent de définir et de réutiliser des valeurs telles que les couleurs, le texte et l'espacement dans vos designs.

En revanche, les *styles* sont des ensembles prédéfinis de propriétés de conception telles que les styles de texte, les styles de couleur et les styles d'effet.

—Les *variables* permettent de modifier les designs lorsqu'ils sont utilisés dans différents contextes, en raison de leur nature dynamique, contrairement aux *styles*. Par exemple, vous pouvez faire passer vos designs du mode clair au mode foncé ou modifier les valeurs de remplissage lorsque vous concevez des designs pour différents appareils.

Les variables sont donc utiles pour créer des systèmes de conception avec des composants adaptables.

—Les *variables* offrent un processus de conception plus souple lors de la création de composants de conception flexibles, en particulier lorsque vous souhaitez modifier des valeurs telles que le texte ou la couleur d'un bouton sur différentes instances du même composant.

Les *styles* sont généralement utilisés pour maintenir des éléments de conception cohérents tels que les styles de bouton, les titres de texte ou les palettes de couleurs.

—Les *variables* peuvent stocker des valeurs brutes, uniques, tandis que les *styles* stockent des ensembles de valeurs.

13.3 Pourquoi les vars sont-elles si importantes

L'utilisation de variables est importante pour un certain nombre de raisons.

Tout d'abord, les variables permettent de maintenir la **cohérence** d'un système de conception (*design system*).

En définissant des variables pour les **couleurs**, la **typographie**, l'**espacement** et d'autres éléments de conception, vous vous assurez que ces éléments ont une apparence **uniforme** tout au long de votre projet. Cette cohérence est cruciale pour l'image de marque et l'expérience de l'utilisateur.

Les variables rendent également les conceptions **adaptables**.

Les concepteurs peuvent rapidement expérimenter différentes valeurs, telles que les combinaisons de couleurs ou les tailles de police, en ajustant les variables. Cette adaptabilité est précieuse lors de la création de designs pour différentes plateformes ou appareils.

Les variables sont également très efficaces.

Lorsqu'une variable est **mise à jour**, toutes les instances de cette variable dans le dessin sont automatiquement mises à jour. Cela permet d'économiser du temps et des efforts et d'éviter de devoir mettre à jour manuellement chaque instance d'un élément spécifique.

Les variables sont particulièrement utiles dans **les grands projets** ou systèmes de conception en raison de leur évolutivité et de leur facilité de maintenance.

Elles permettent aux concepteurs de faire évoluer leurs dessins et modèles sans en perdre le contrôle.

Étant donné que les projets se développent et que les systèmes de conception évoluent au fil du temps, les variables peuvent être **ajustées globalement** pour répondre à de nouvelles exigences.

Les variables constituent également un **point central pour la mise à jour** de ces changements, ce qui garantit que tous les éléments de conception sont modifiés de manière cohérente.

Enfin, les variables peuvent être **utiles aux développeurs** au cours du processus de transfert.

Les concepteurs peuvent fournir aux développeurs des valeurs précises pour les éléments de conception, ce qui réduit les risques de mauvaise interprétation et **rationalise le processus** de mise en œuvre.

13.4 Comment créer une variable ?

Les variables sont assez faciles à créer dans Figma. Ci-dessous, je vous explique les étapes de la création de différents types de variables dans Figma.

Pour l'instant, nous disposons de quatre types de variables dans Figma :

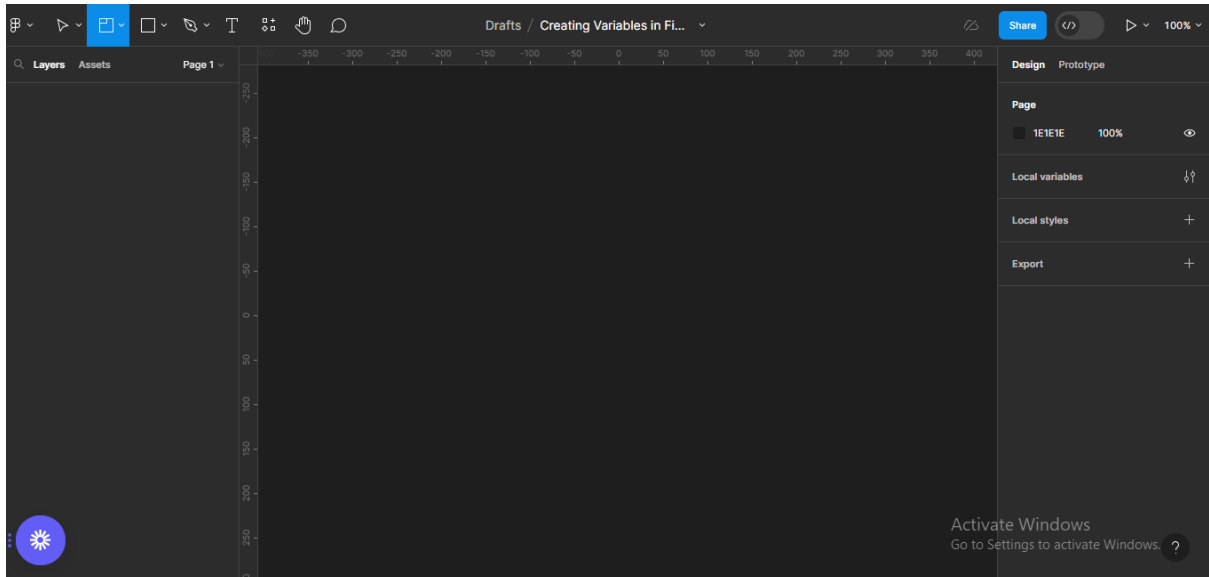
- **Couleur** : utilisée pour les remplissages en couleur.
- **Number** : utilisé pour les dimensions, le rayon d'angle et les propriétés de mise en page automatique.
- **String** : utilisée pour les texte et leurs variantes.
- **Booléen** : utilisé pour basculer la visibilité du calque.

*Nous créerons et mettrons en œuvre chacune de ces **variables** dans Figma, et nous les utiliserons également pour le **prototypage avancé**.*

Étape 1 : Ouvrir un nouveau fichier Figma

Supposons que vous souhaitiez créer des **variables de couleur** pour un nouveau projet de conception sur lequel vous allez commencer à travailler, comme le site web d'un magazine par exemple.

La première chose à faire est d'ouvrir **un nouveau fichier Figma**.

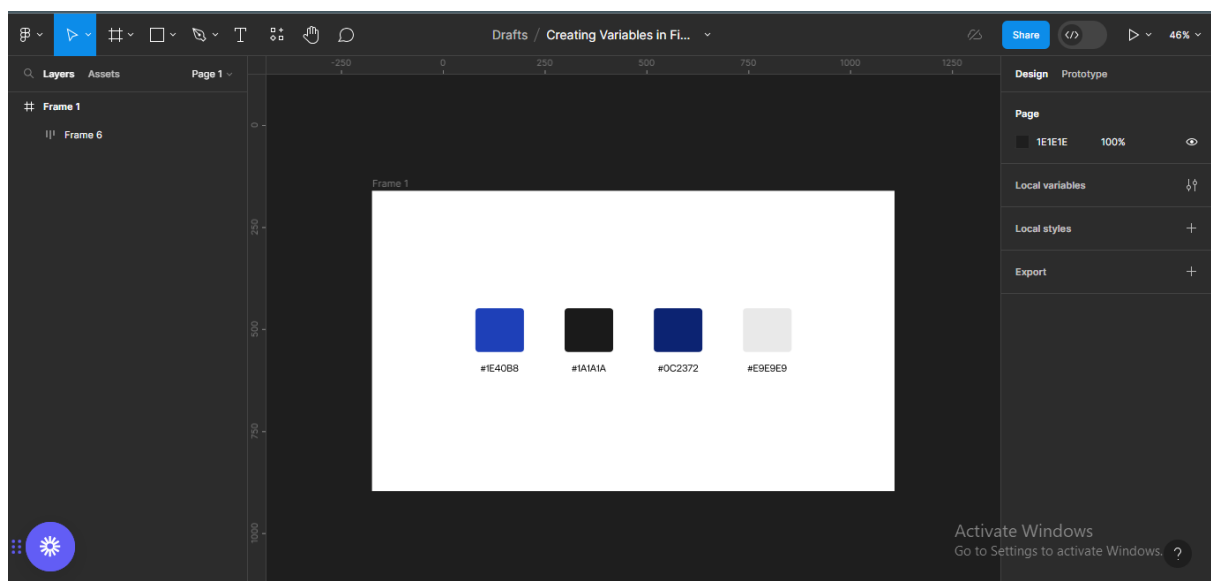


Étape 2 : Choisir une palette de couleurs

L'étape suivante consiste à choisir une palette de couleurs pour le projet.

Chaque projet de conception comporte un ensemble de couleurs utilisées de manière répétée pour établir une cohérence — par exemple, pour les en-têtes et les arrière-plans, pour attirer l'attention sur un bouton principal, etc.

Vous devez choisir des couleurs qui se complètent pour votre projet. Si vous avez besoin d'aide, vous pouvez lire cet article sur la règle des 60-30-10 (<https://www.freecodecamp.org/news/the-60-30-10-rule-in-design/>) en matière de design.



Créer une palette de couleur.

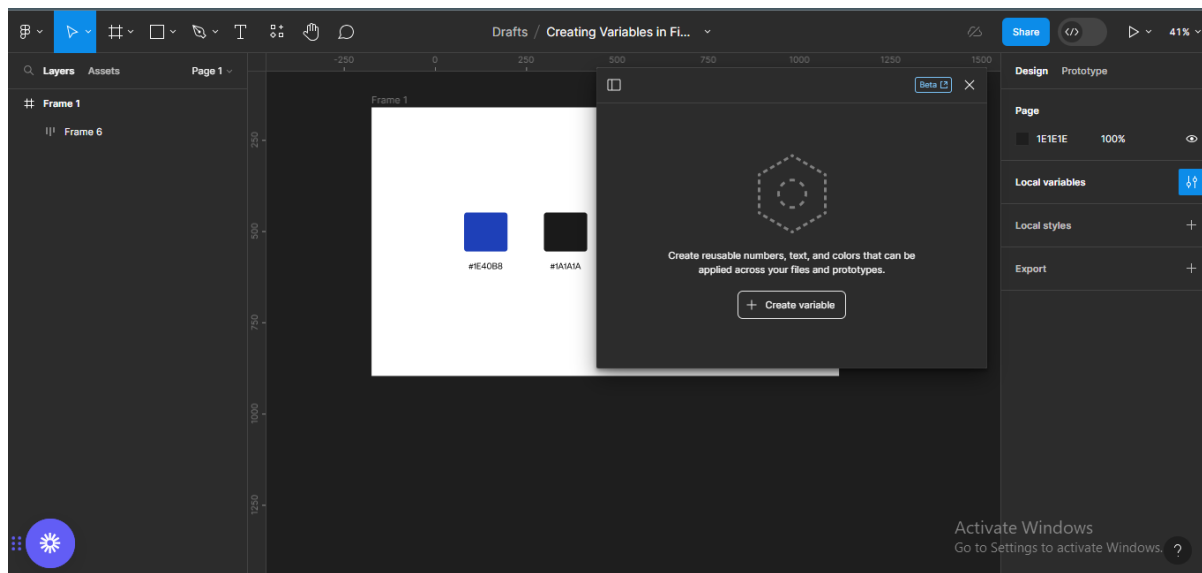
Liens

<https://coolors.co/>
<https://color.adobe.com/fr/>

Étape 3 : Créer des variables pour chaque couleur

Ensuite, nous allons créer des variables pour chaque code couleur de la palette. Allez dans le panneau de droite et cliquez sur variables locales.

Par **variables locales**, on entend toutes les **variables** qui se trouvent dans le **fichier de conception**.

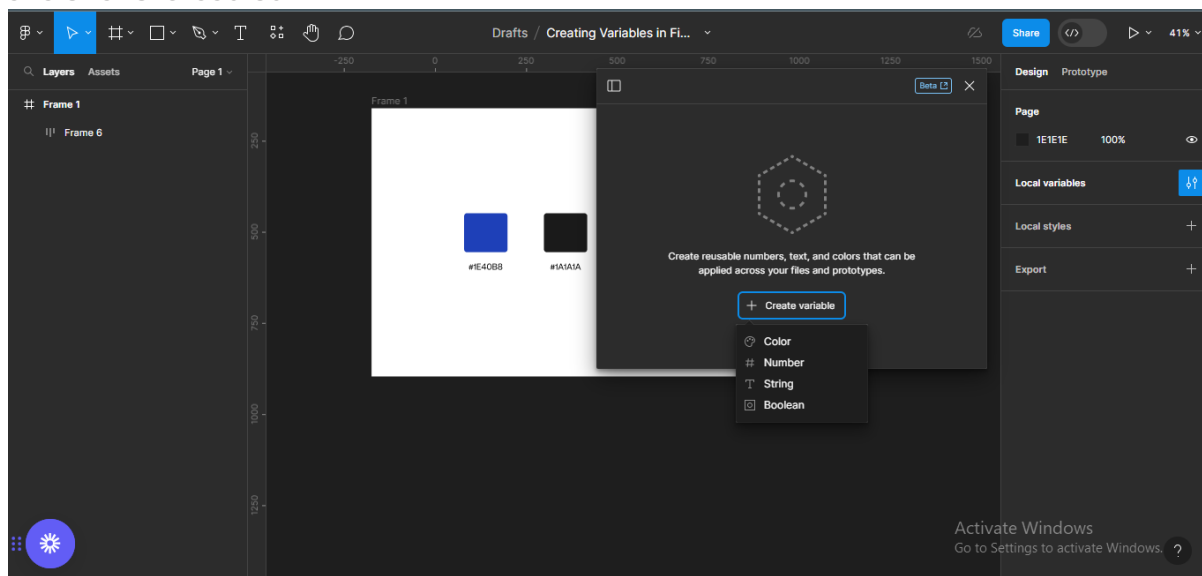


Cliquez sur local variable

Cliquez sur créer une variable pour créer la première variable du fichier.

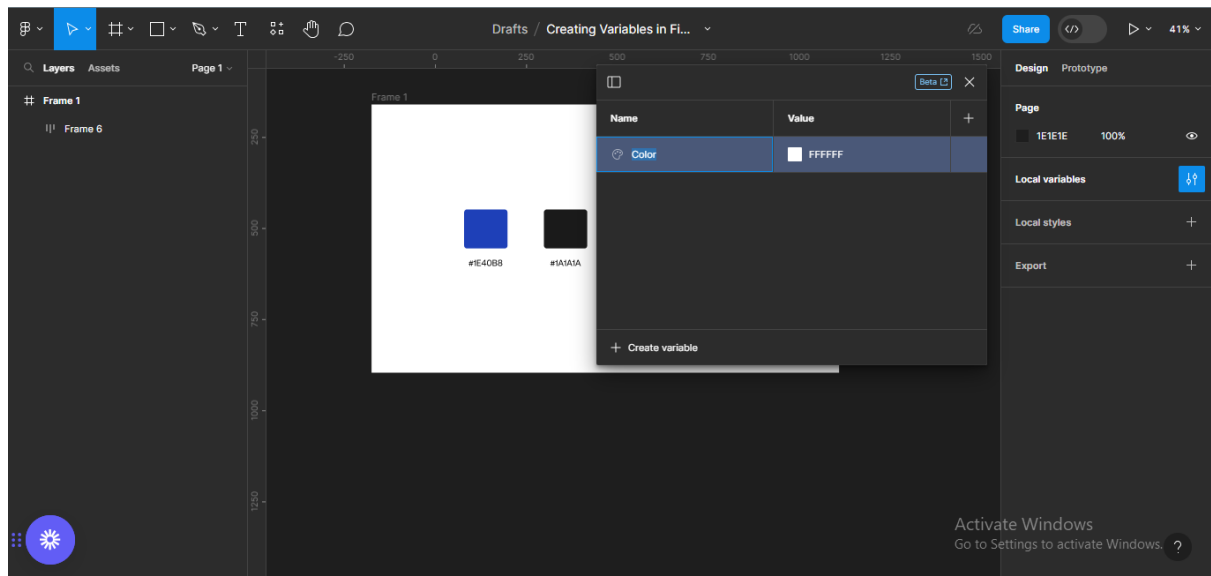
Une liste déroulante contenant les quatre types de variables que j'ai expliqués précédemment apparaît.

Puisque nous essayons de créer des variables de couleur dans cette section, nous choisirons la couleur.



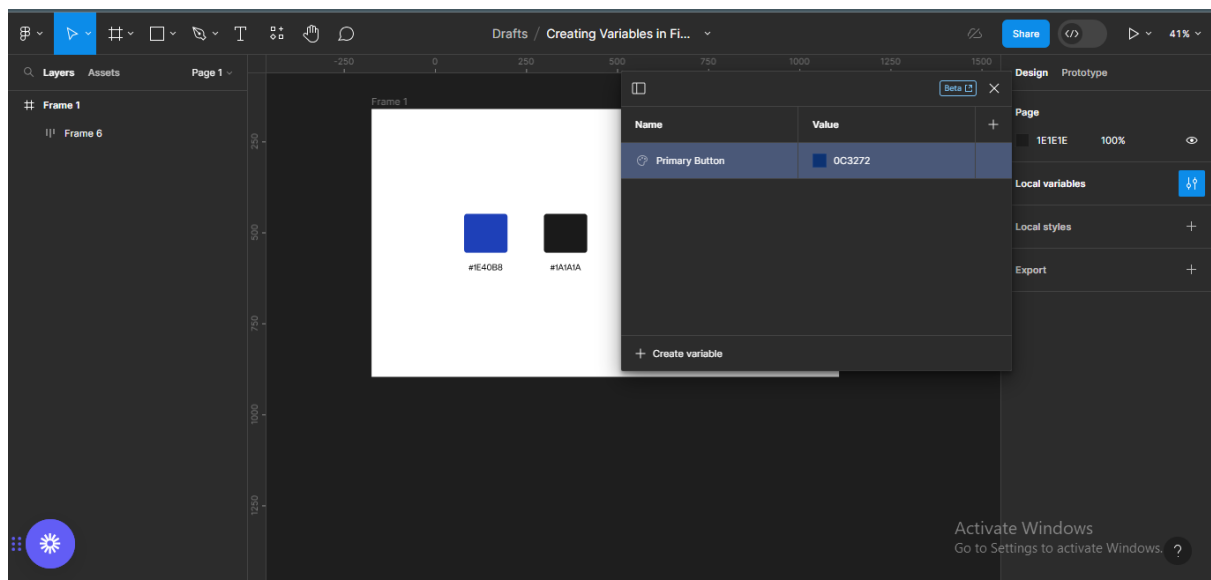
Créer une variable de couleur

Une section de variable créée apparaît, avec deux colonnes : le titre de la variable (*Couleur*), et la valeur de la variable (le code couleur `#FFFFFF`).

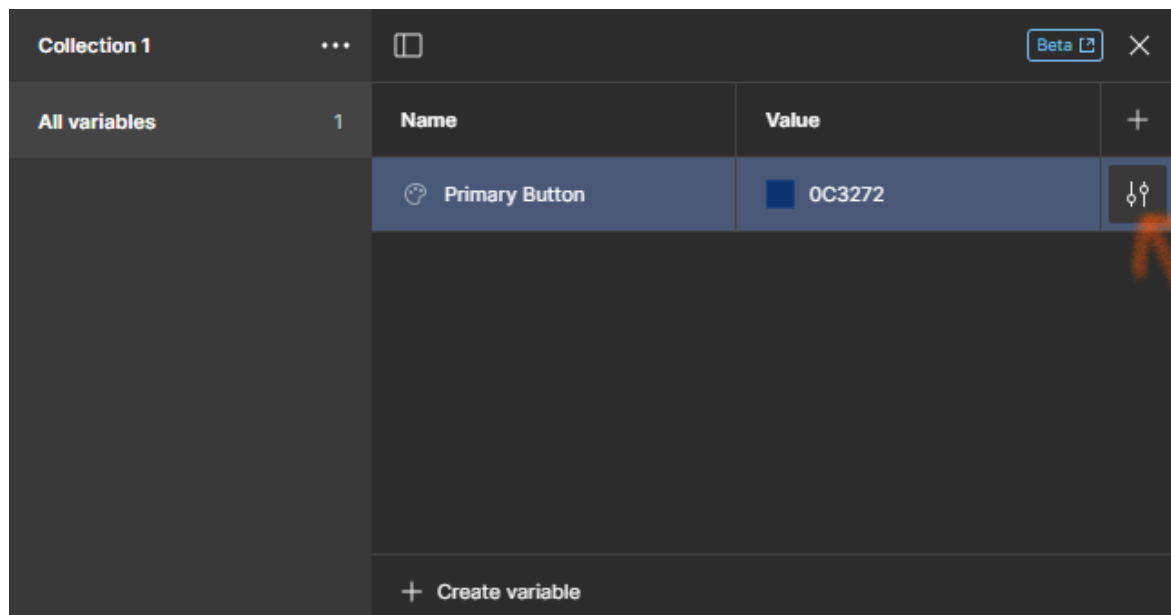


Choisir une variable de couleur

Donnez un nom à votre nouvelle variable — vous pouvez utiliser le **rôle** de la couleur, Primary-Button par exemple.
Dans la colonne suivante, tapez le code de la couleur ou utilisez un sélecteur de couleurs.

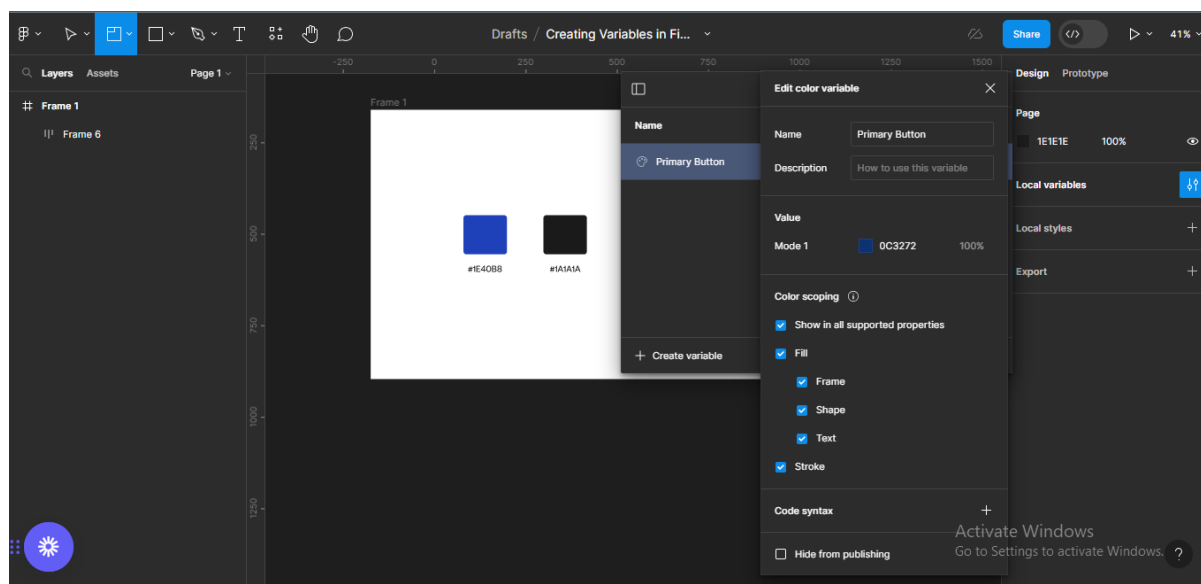


Et voilà, vous venez de créer votre première variable de couleur !
 Pour afficher d'autres options d'édition, survolez la ligne de la variable.
 Une icône de **modification** de la variable apparaît.



Edition de variable

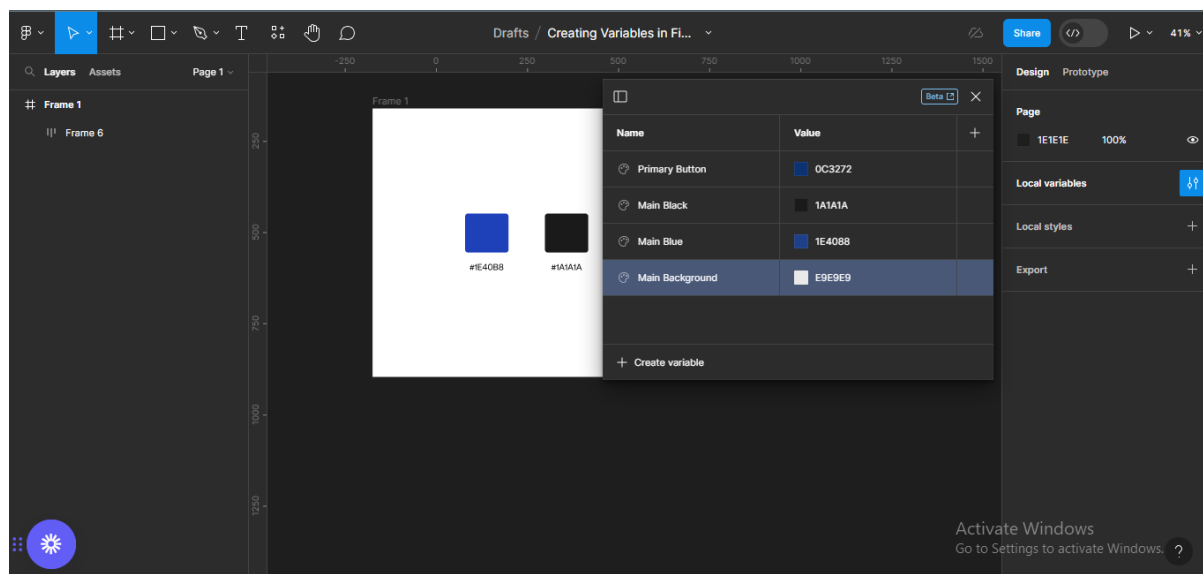
Cliquez dessus pour modifier la variable de couleur à votre goût.



Modifier la variable couleur / ajouter une description

Dans la section d'édition, vous pouvez ajouter une description de l'utilisation de la variable, masquer la publication, etc.

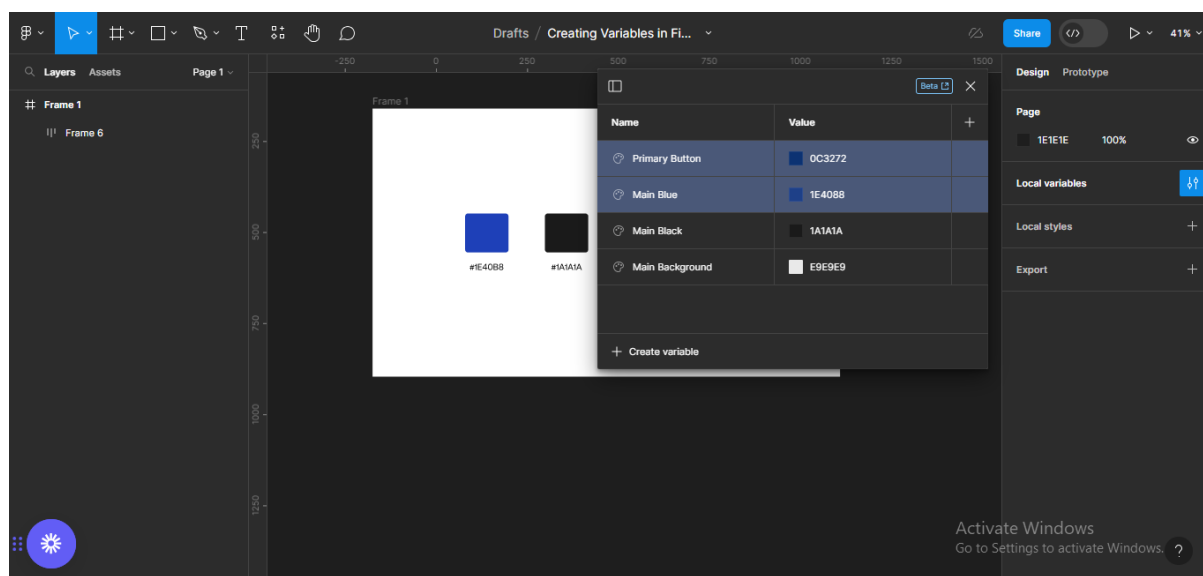
Ensuite, suivez les étapes ci-dessus pour créer des variables pour les autres couleurs de la palette.



Créer des variables pour d'autres couleurs

Vous pouvez également organiser vos variables en groupes.

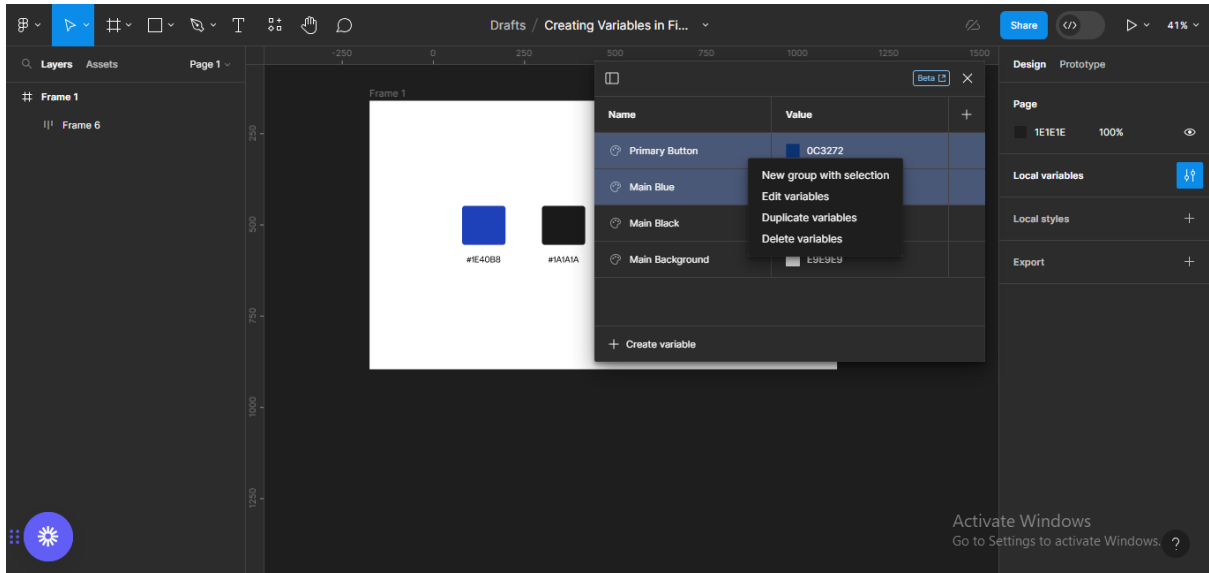
Pour ce faire, sélectionnez les variables de couleur que vous souhaitez regrouper (en maintenant la touche MAJ enfoncée) et cliquez avec le bouton droit de la souris.



Regrouper les variables de couleur

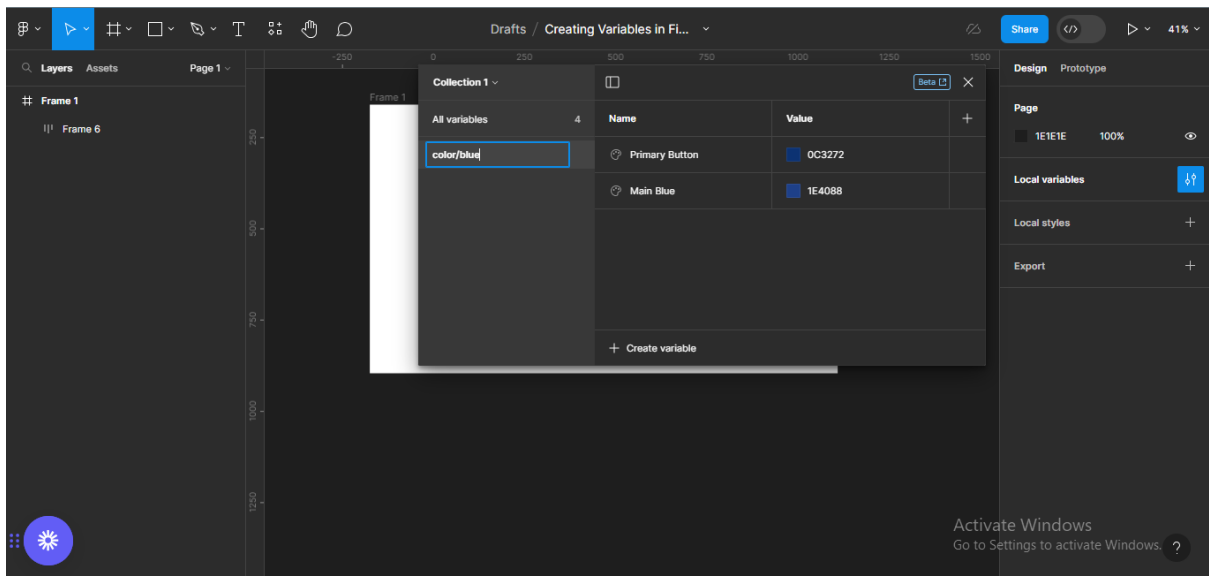
Quelques options s'offrent alors à vous :

- Nouveau groupe avec sélection
- Modifier les variables
- Dupliquer les variables
- Supprimer des variables



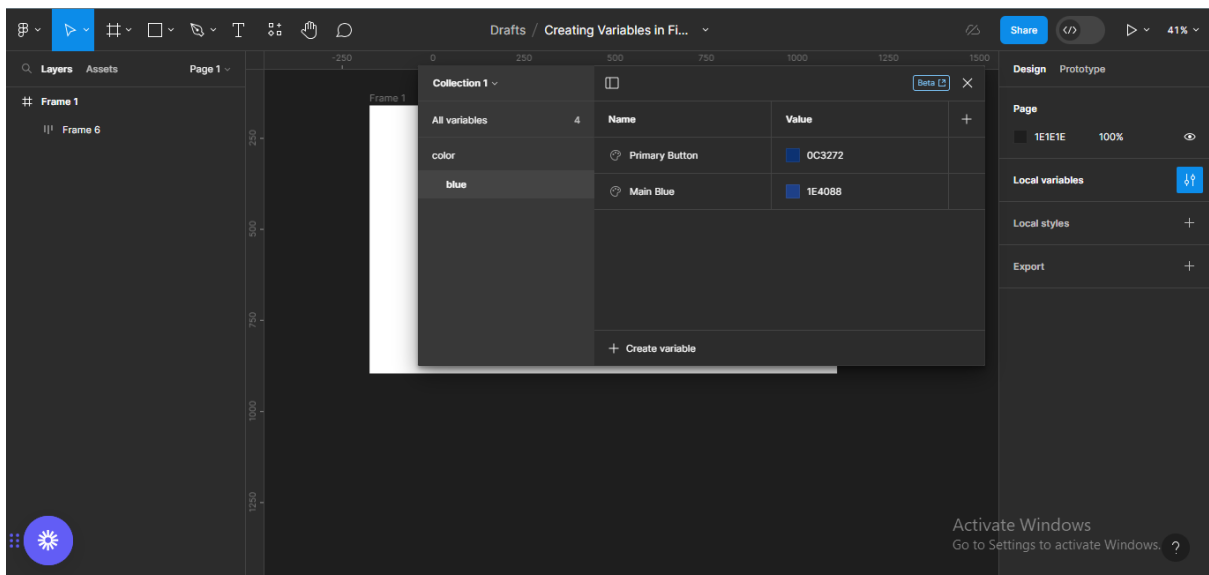
Nouveau groupe avec sélection

Choisissez Nouveau groupe avec sélection, double-cliquez sur le nom du groupe et renommez-le en couleur/bleu.



Renommer le groupe

Vous pouvez regrouper vos variables de couleur comme vous le souhaitez - par exemple, couleurs d'arrière-plan, couleurs d'en-tête, différentes nuances d'une couleur particulière, etc.

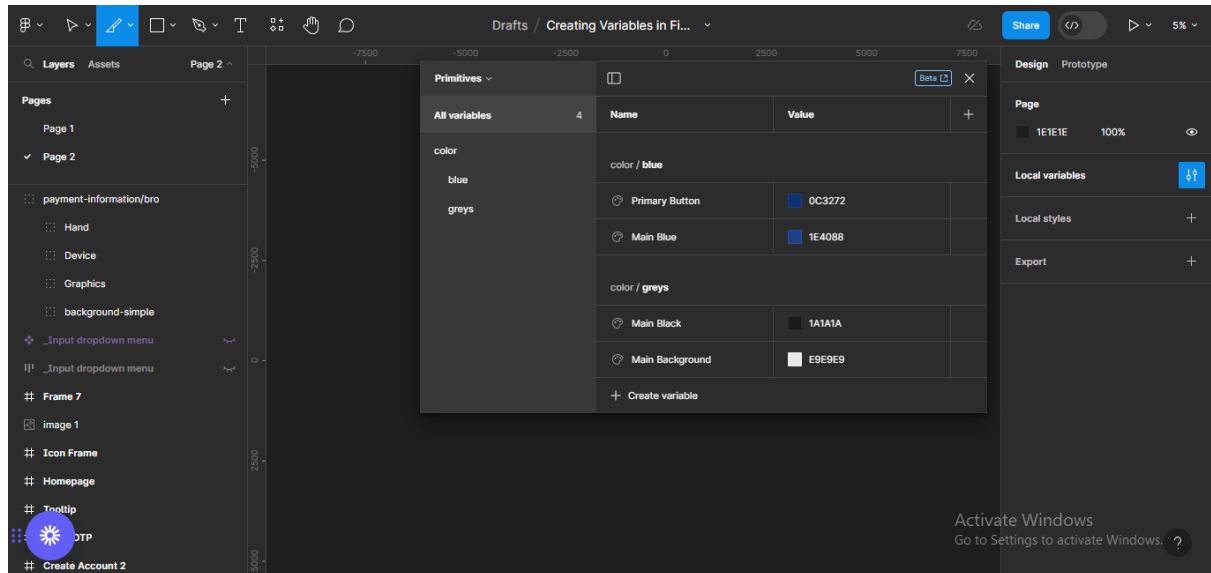


Renommer la collection

Vous pouvez renommer cette collection de primitives.

Primitives signifie basique.

Vous pouvez également décider de renommer ou non vos collections.
Le choix vous appartient.

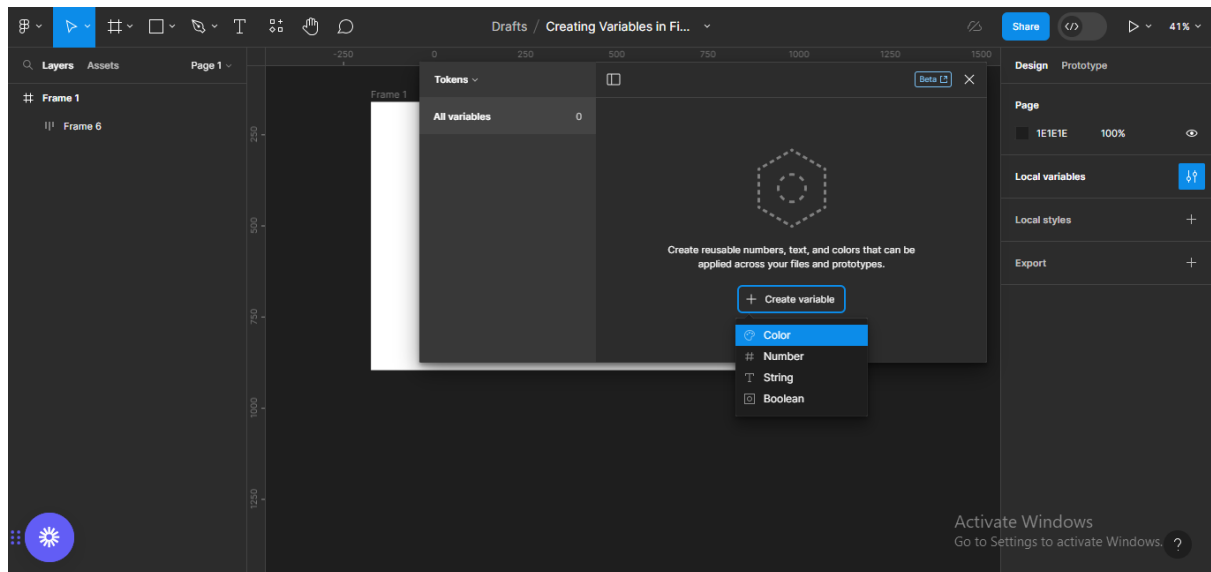


Collection de primitives renommée

Comment créer des variables de couleur pour les jetons (tokens)

Nous allons maintenant créer des variables de couleur pour le texte, les surfaces (telles que les arrière-plans) et les bordures dont nous avons besoin pour le projet. Nous voulons assigner différentes fonctions à la palette de couleurs (variables) que nous avons créée précédemment.

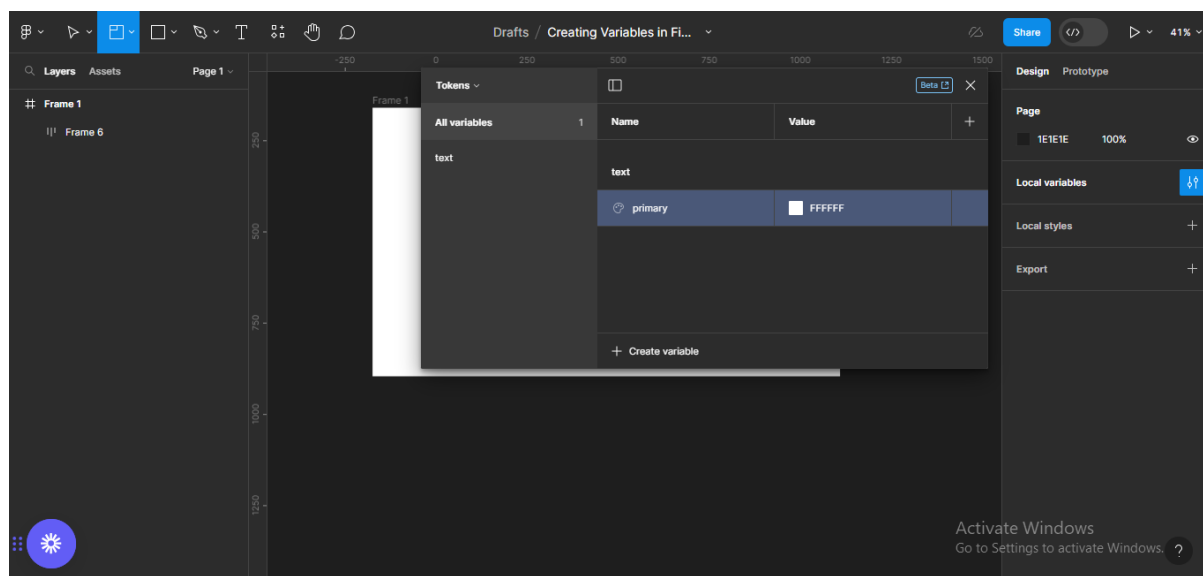
Cliquez sur variables locales et créez une nouvelle collection.
Vous pouvez l'appeler tokens.



Nouvelle collection

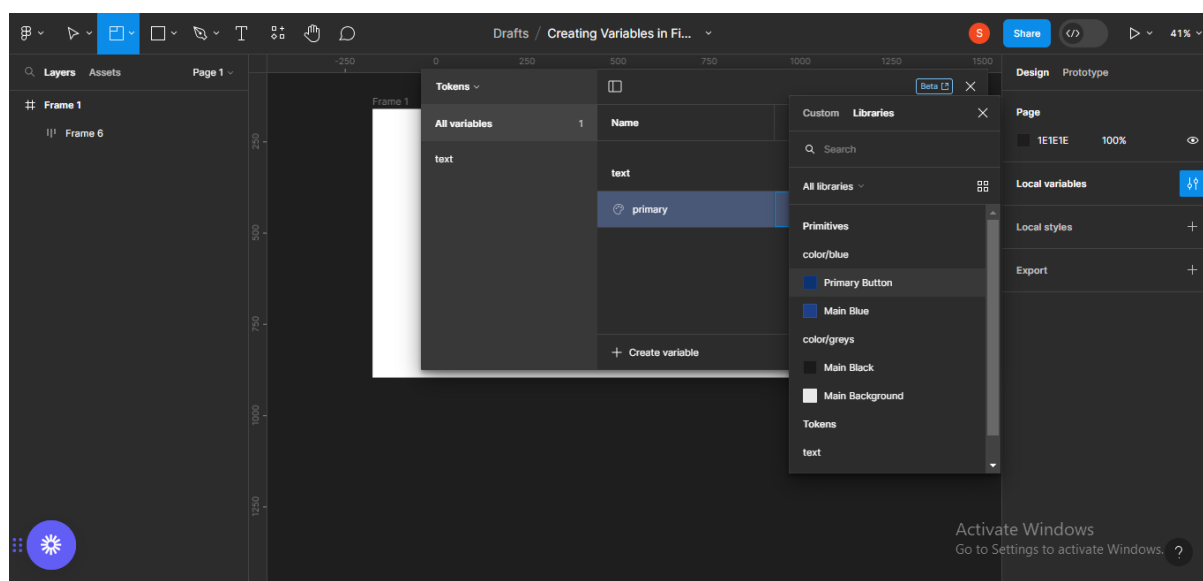
Créez une nouvelle variable couleur et renommez-la "primary".

Pour gagner du temps et regrouper vos variables au fur et à mesure que vous les nommez, renommez la variable "primary". Cela formera automatiquement un groupe.



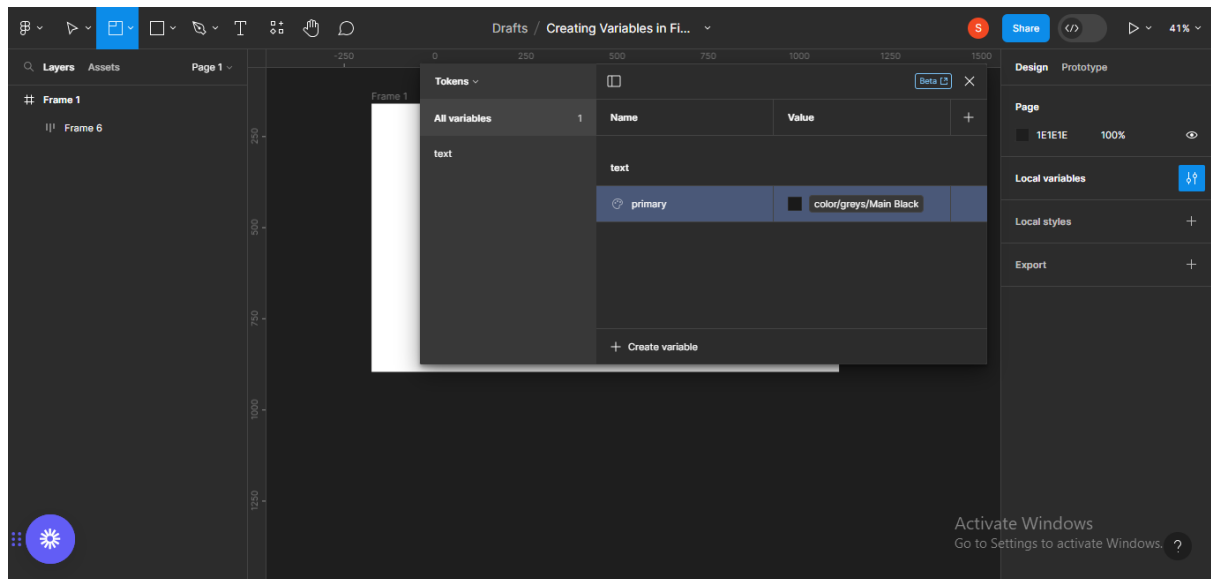
Création et regroupement de variables de texte

Cliquez sur la case de remplissage et allez dans **Bibliothèques** pour voir toutes les variables de couleur créées.



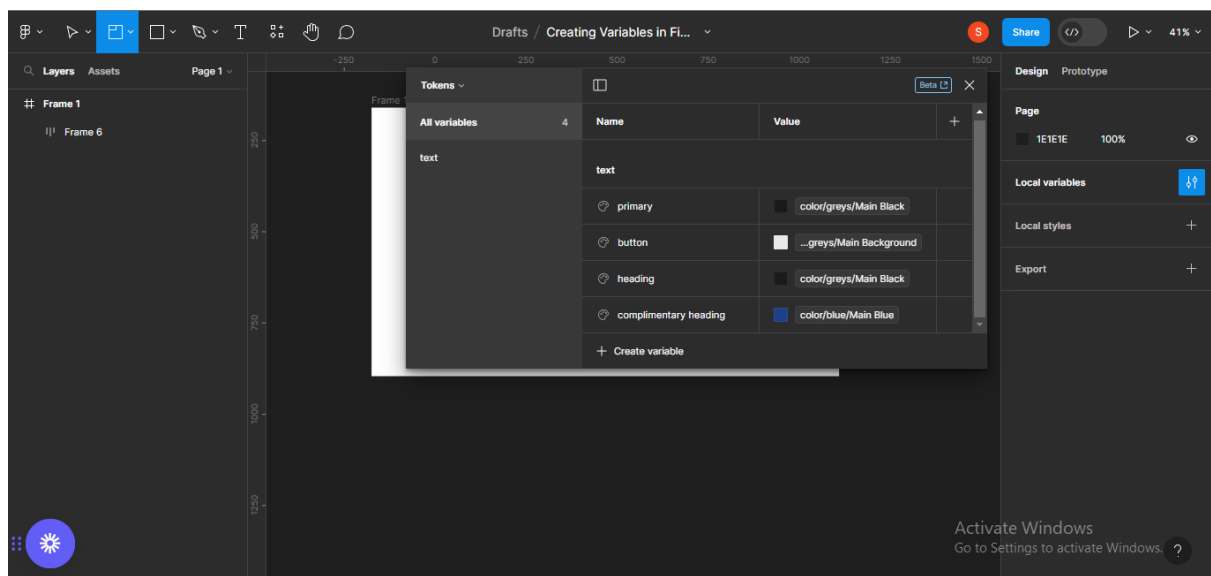
Attribution de couleurs à partir de bibliothèques

Nous choisirons *Main Black* qui se trouve sous **color/greys**.



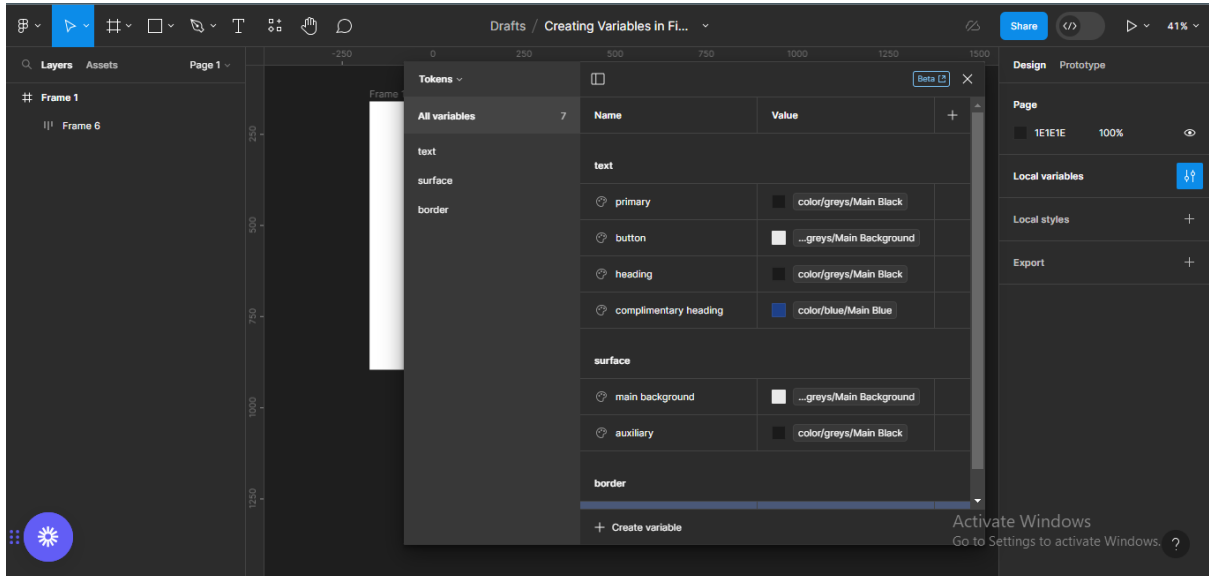
Choisir la couleur noir.

Nous pouvons aller de l'avant et assigner d'autres variables de couleur pour différentes fonctions de texte, autant que nous le souhaitons. N'oubliez pas d'ajouter *text/* avant le nom de la variable, afin de former un groupe automatiquement.



Assigner les variables de couleur au texte

Ensuite, nous créerons des variables de couleur pour les surfaces telles que les arrière-plans, ainsi que pour les bordures.



Variables de couleur pour les surfaces et les bordures

Certaines variables de couleur peuvent porter le même code de couleur, mais avoir des fonctions différentes, ce qui est tout à fait normal.

Par exemple, le code couleur du texte du bouton est le même que celui de l'arrière-plan principal.

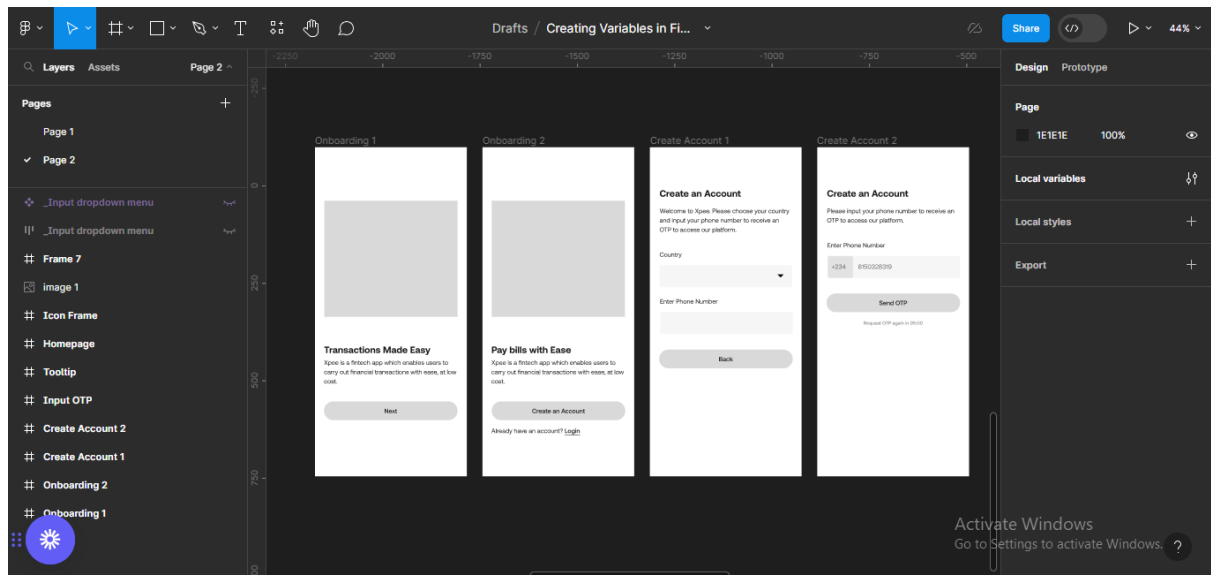
Comment intégrer des variables de couleur dans vos dessins et modèles

Ensuite, nous allons mettre en œuvre ces variables de couleur dans nos dessins et modèles.

Dans l'image ci-dessous, il y a quatre wireframes mobiles sans couleur ni image (je les ai créés précédemment).

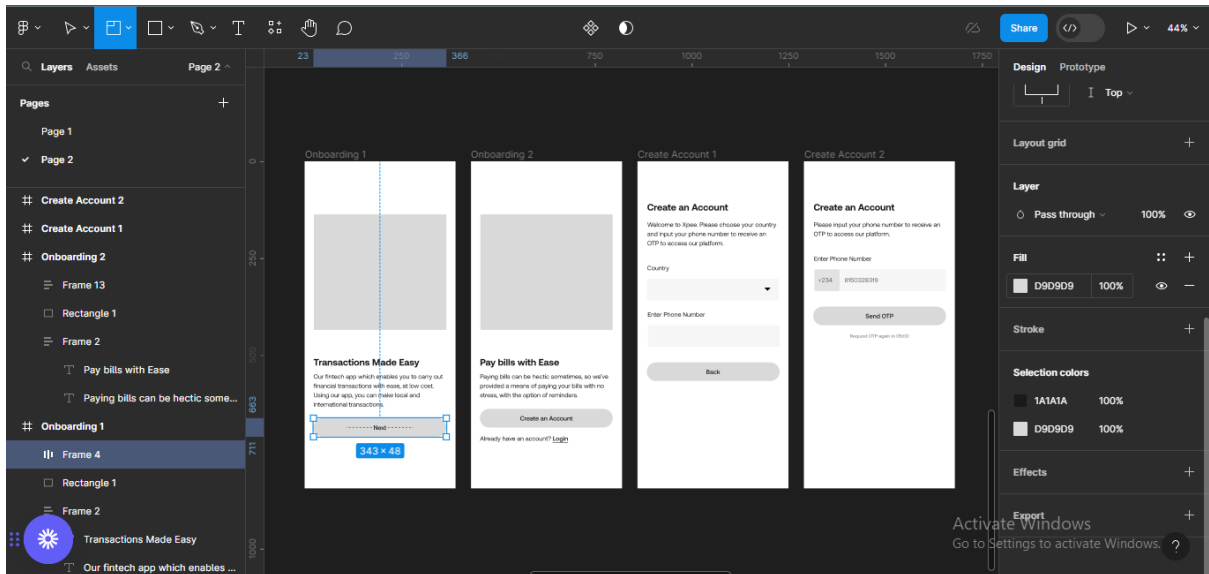
Vous pouvez lire cet article pour savoir comment créer des wireframes : Qu'est-ce que le wireframe ? Comment passer de croquis papier à des wireframes de haute-fidélité.

Nous utiliserons les variables de couleur que nous avons créées pour ajouter de la couleur aux boutons et au texte, en veillant à ce que tous les éléments soient cohérents.



Wireframe low-déf

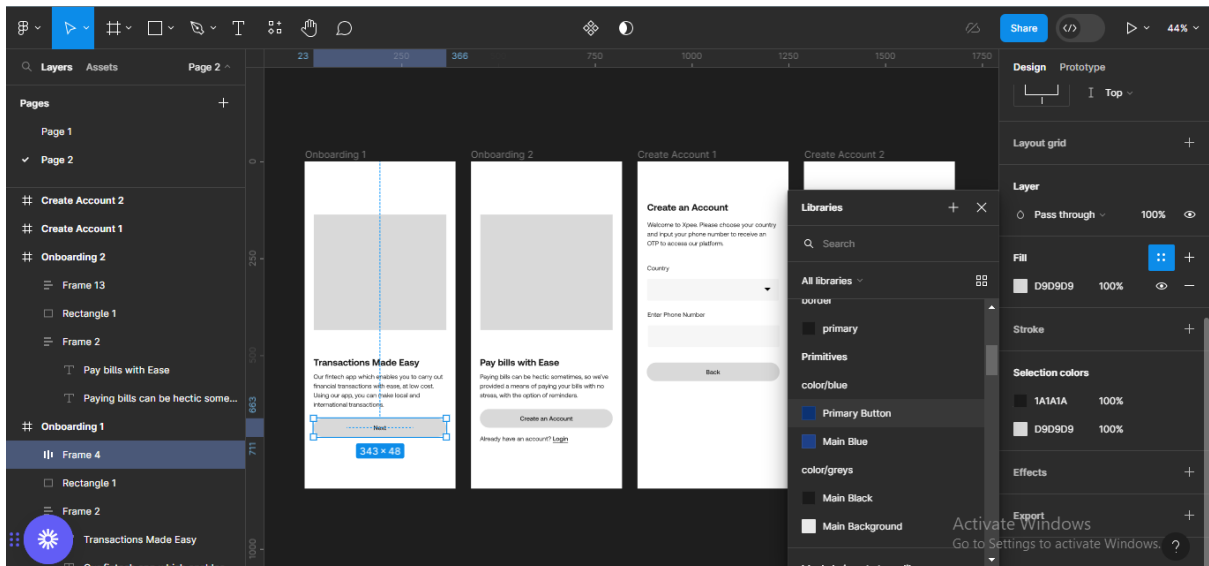
En commençant par le premier écran, ajoutons de la couleur au bouton.
Cliquez sur le bouton et allez à Remplir sur le côté droit de votre écran.



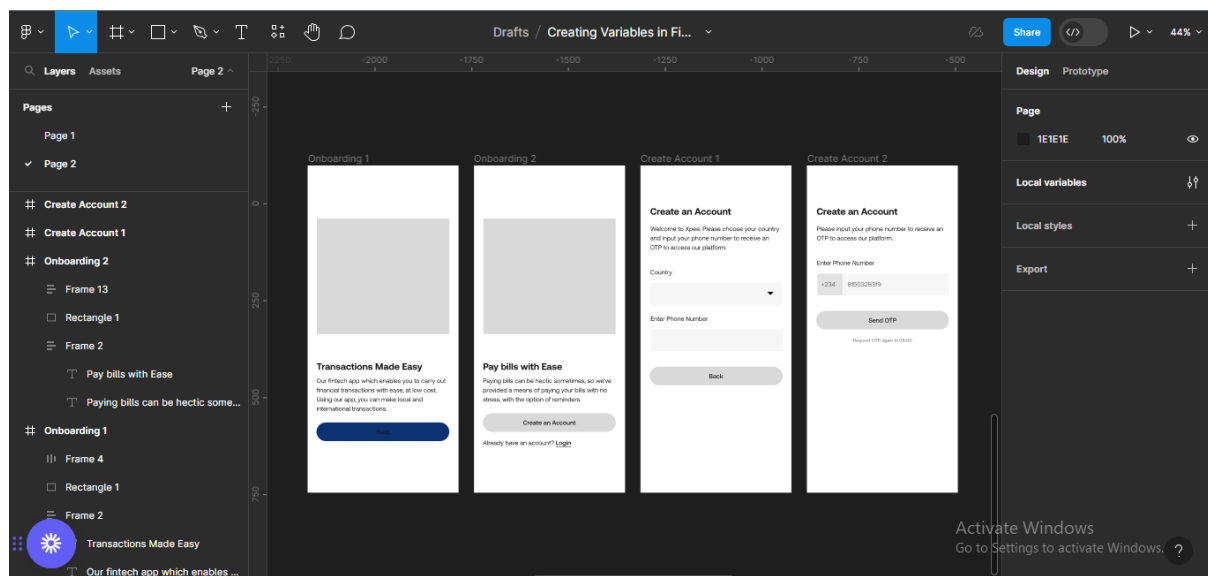
Cliquer sur le btn

Dans la section Remplissage, cliquez sur le style (l'icône à quatre points sur le côté).
En sélectionnant le style, vous obtiendrez une liste de couleurs dans vos bibliothèques.

Sélectionnez la couleur que vous avez attribuée au bouton principal afin de la mettre en œuvre.

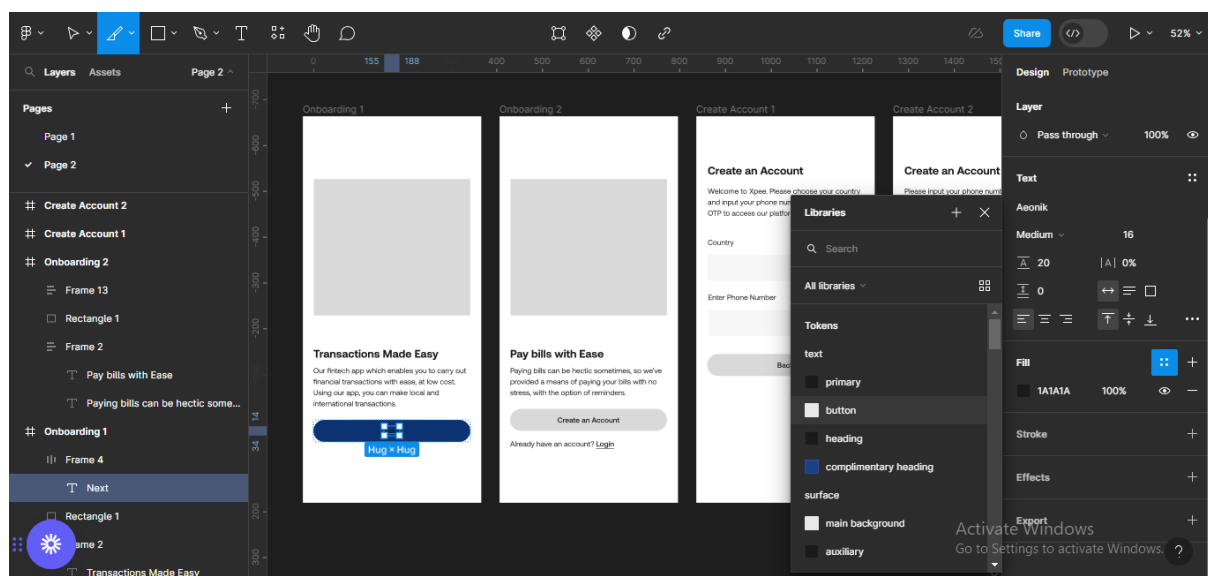


Sélectionnez une couleur de remplissage à partir des variables de couleur dans les bibliothèques.

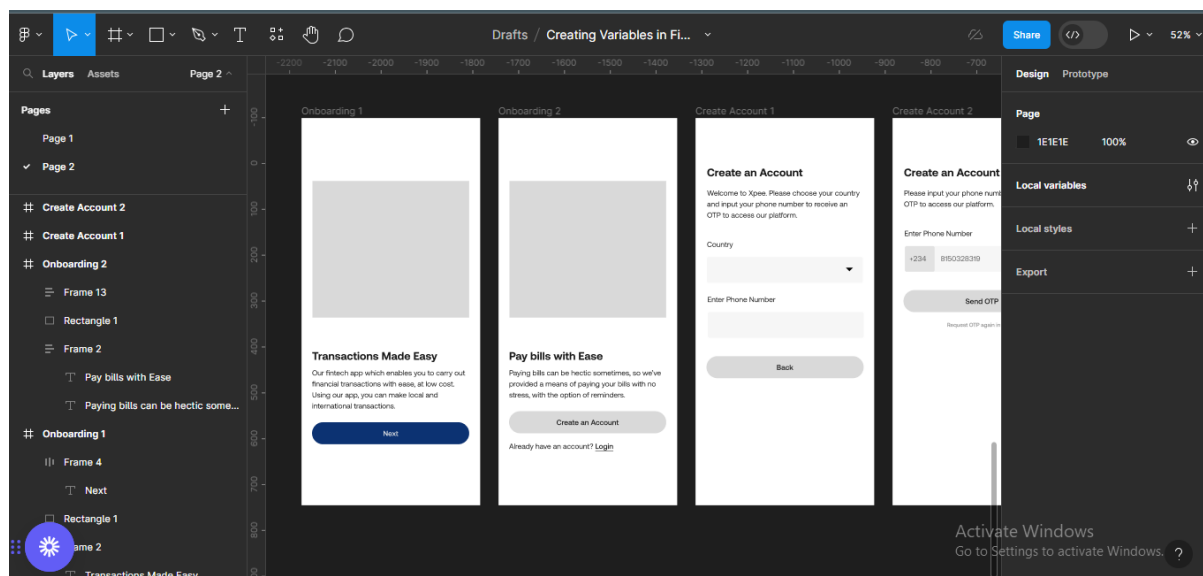


Implémenter la couleur du bouton

Ensuite, donnez au texte du bouton une couleur blanche en suivant les mêmes étapes.



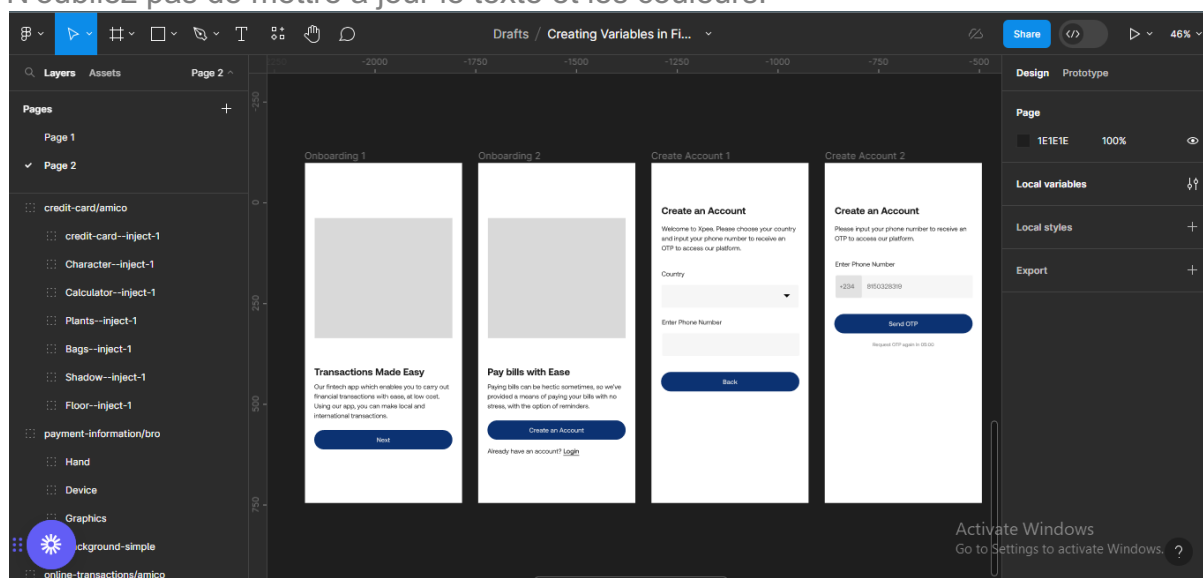
Mise en place d'une variable de couleur pour le texte du bouton



Couleur du texte du bouton implémentée

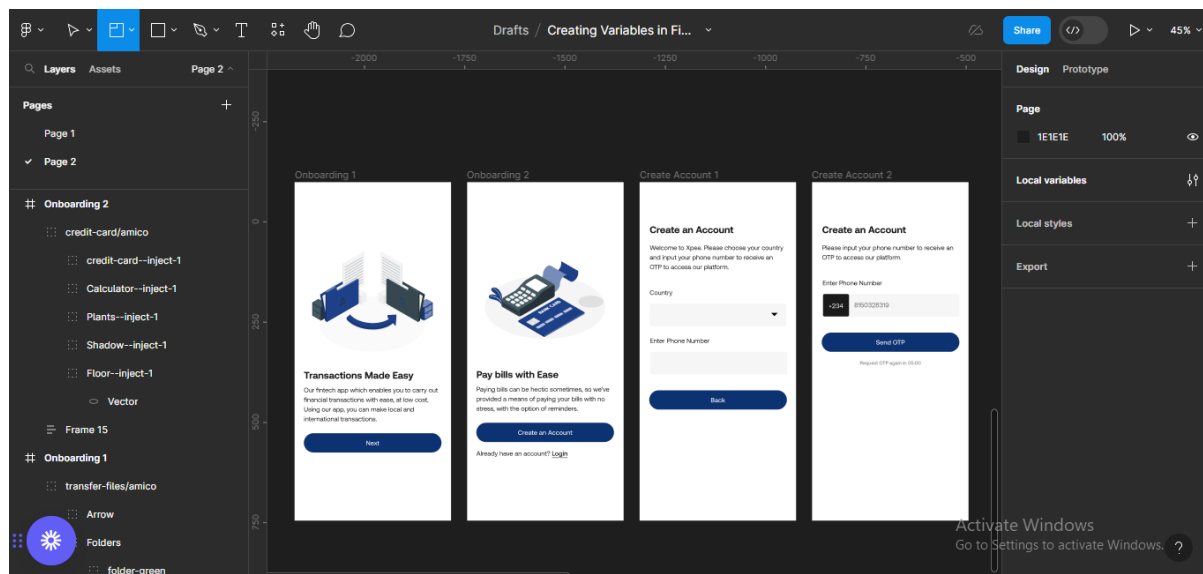
Vous pouvez procéder de la même manière pour les autres écrans, en suivant les étapes ci-dessus.

N'oubliez pas de mettre à jour le texte et les couleurs.



Mise à jour

Vous pouvez également ajouter des images ou des illustrations pour compléter le look.



Ajout d'illustrations à un dessin mis à jour

Note : Vous pouvez obtenir vos illustrations à partir de plugins dans Figma comme Storyset by Freepik, Artify Illustrations, etc., ainsi qu'à partir de bibliothèques d'illustrations comme Freepik, Lapa Ninja, et d'autres.

Comment créer différents modes avec des variables

Ensuite, nous allons créer différents modes pour notre dessin. Par exemple, si vous travaillez sur un projet qui nécessite des modes clair et foncé, au lieu de modifier manuellement tous les éléments de la conception pour les adapter aux modes, vous pouvez simplement utiliser des variables pour mettre cela en œuvre.

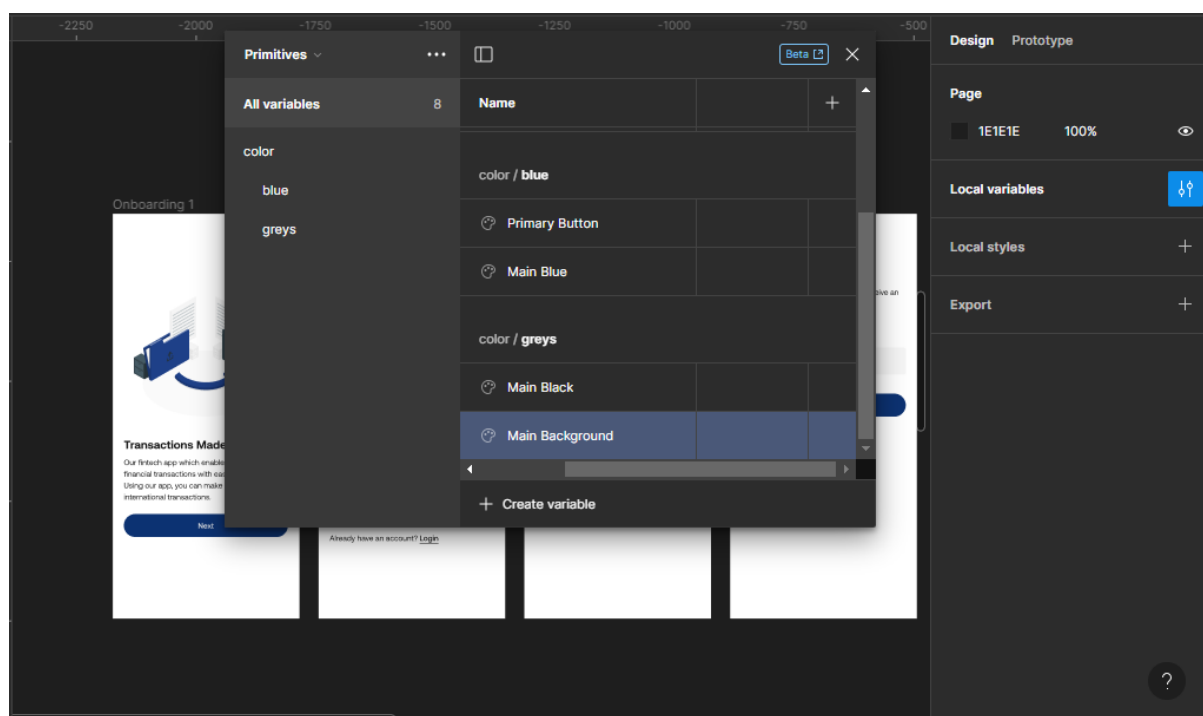
Pour commencer, cliquez sur Variables locales pour créer une nouvelle variable. Une liste de toutes les variables du fichier et de leurs groupes s'affiche :

color/blue :

- Primary Button
- Main Blue

color/greys :

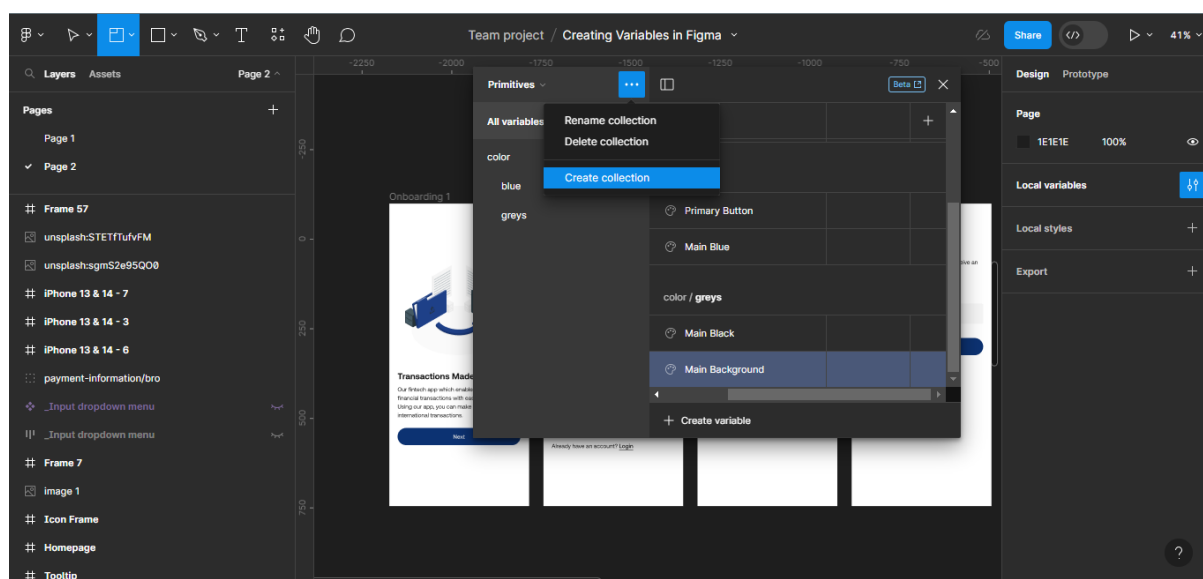
- Main black
- Main Background



Ouverture des locals variables

Ensuite, je vais créer une nouvelle collection afin de pouvoir me concentrer sur les modes que je suis sur le point de créer. Pour créer une nouvelle collection, il suffit de cliquer sur l'icône de menu dans l'en-tête des variables.

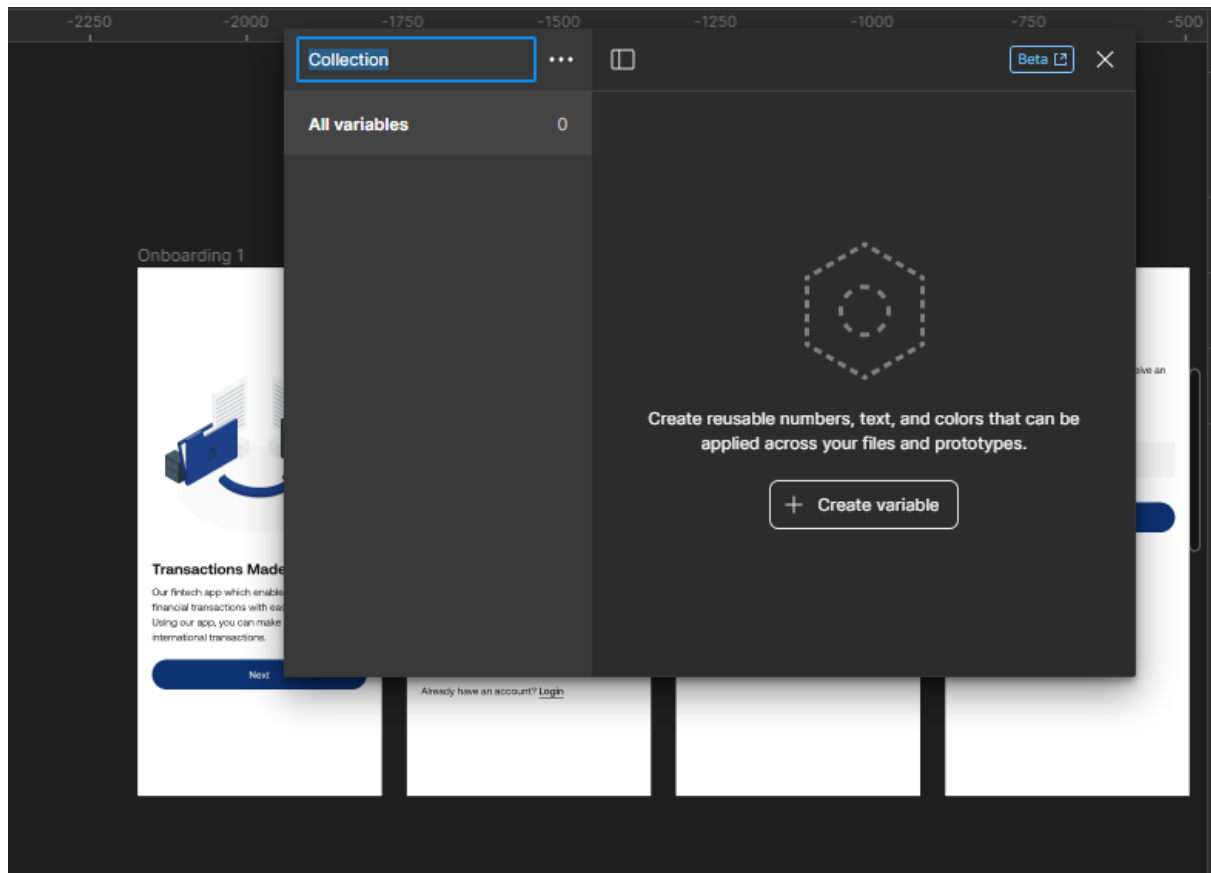
Notez que la création d'une nouvelle collection n'est pas obligatoire. C'est juste pour vous aider à détourner votre attention des autres variables que vous avez déjà créées.



Creating a new collection

Ensuite, je vais renommer la collection en **Modes**.

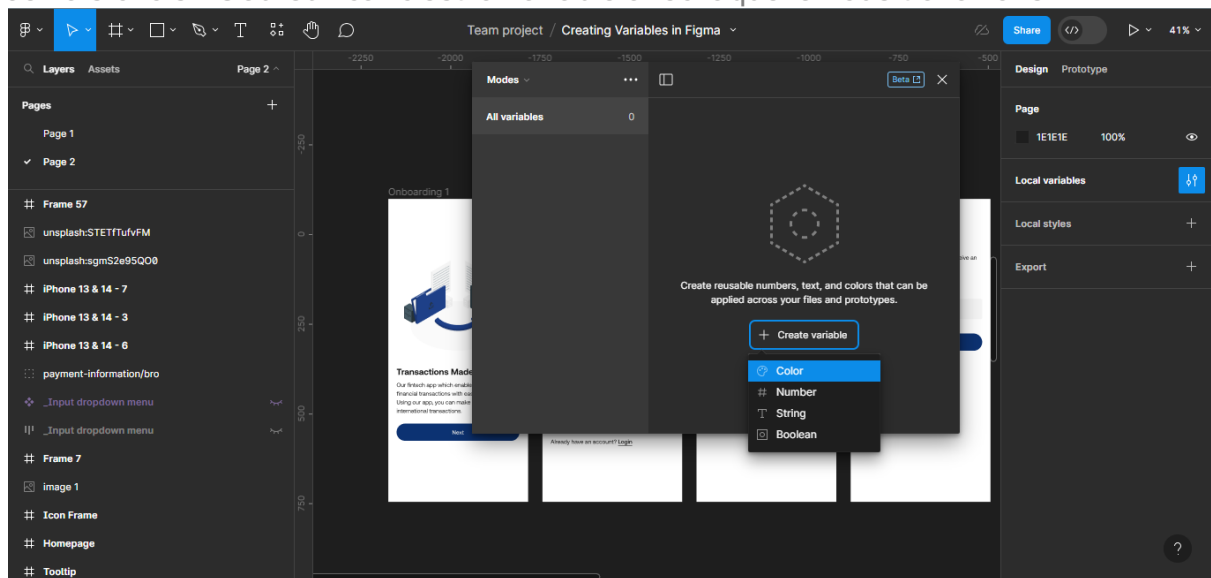
Pour renommer une collection, il suffit de double-cliquer sur le titre et de saisir le titre de votre choix.



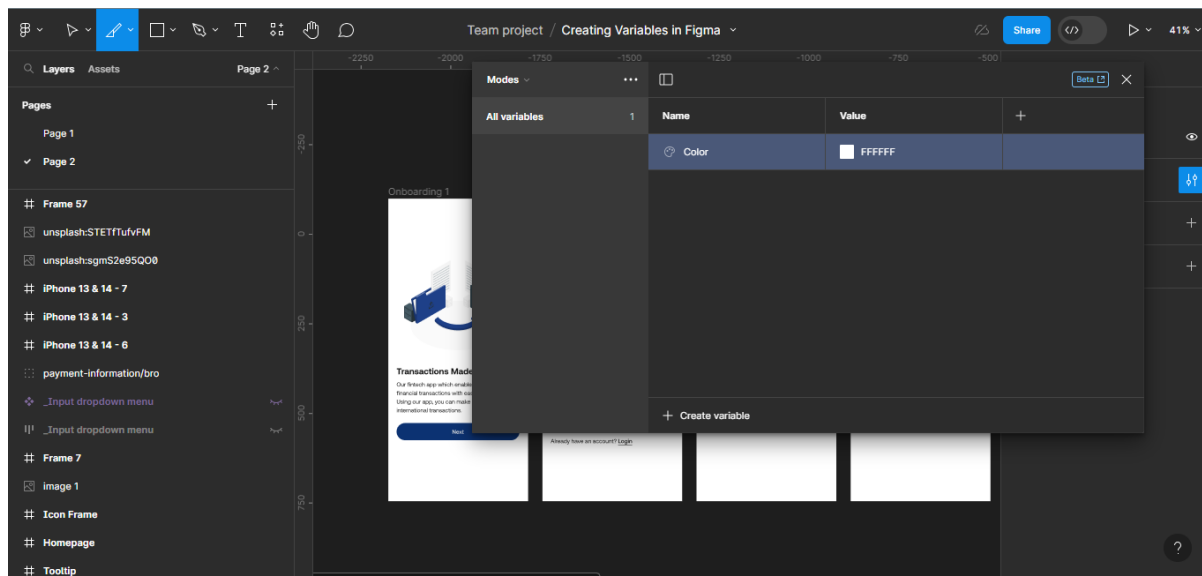
Rename collection to Modes

Ensuite, cliquez sur *Create variable* pour créer une nouvelle variable.

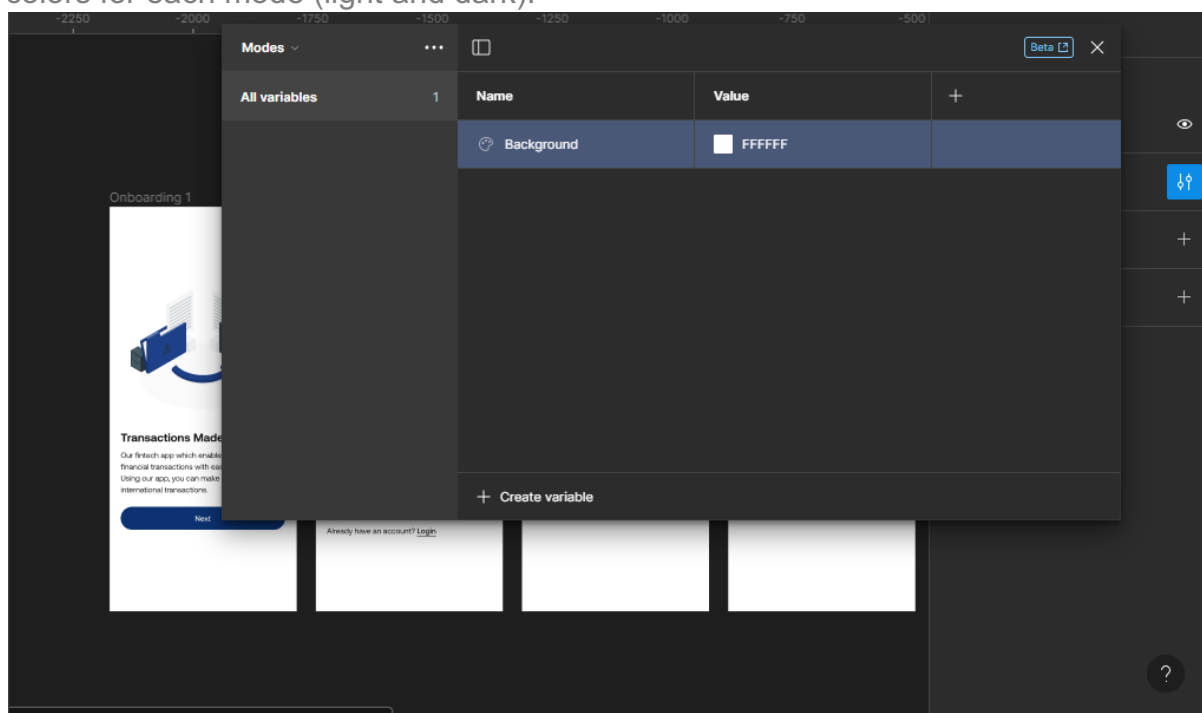
Je vais choisir **Couleur** car c'est la variable avec laquelle nous travaillons.



La variable couleur créée aura un code couleur par défaut : FFFFFFFF.

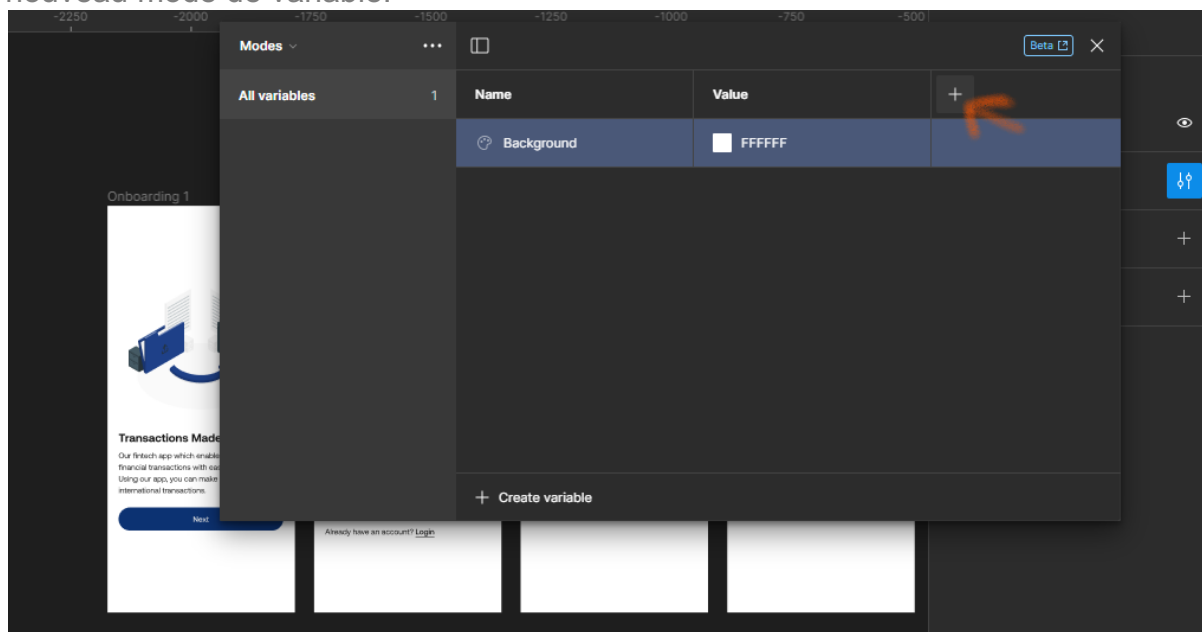


Next, I'll rename the variable **Background** because I'm trying to set the background colors for each mode (light and dark).



Nous n'avons travaillé qu'avec le nom et la valeur des variables que nous avons créées, mais nous pouvons ajouter une autre colonne lorsque nous voulons créer des modes.

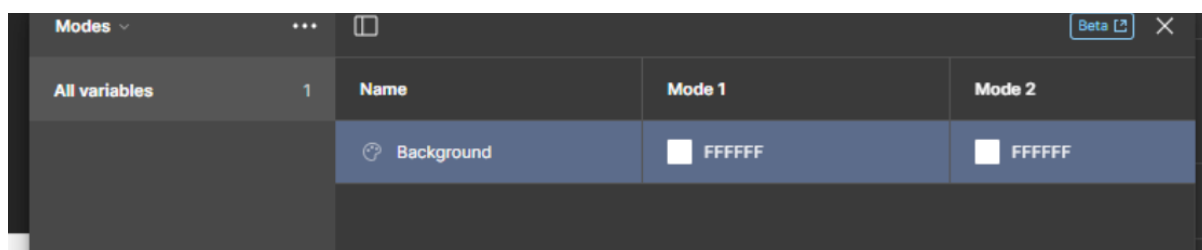
Pour ce faire, il suffit de cliquer sur l'icône plus dans l'en-tête pour ajouter un nouveau mode de variable.



Cliquer sur l'icône « + »

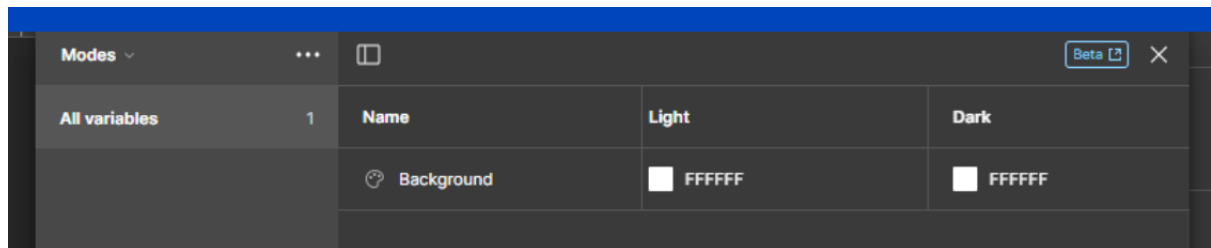
Le nouveau mode comprendra trois colonnes :

- Colonne 1 (le titre de la variable - Arrière-plan)
- Mode 1 (la première valeur de la variable - code couleur FFFFFFFF)
- Mode 2 (la première valeur de la variable - code couleur FFFFFFFF)



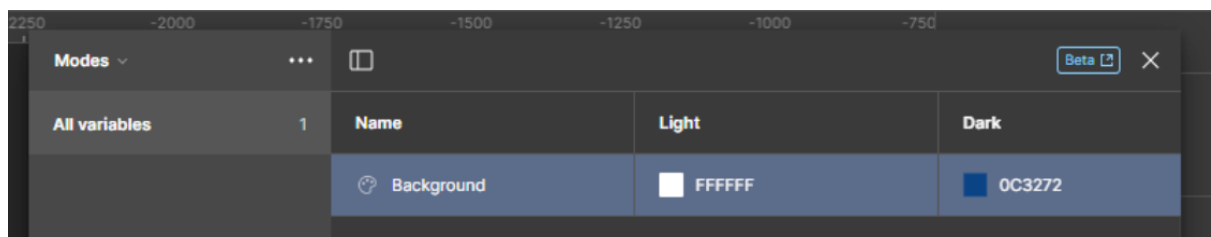
Création d'un nouveau Mode

Ensuite, je vais renommer les modes en *clair* et *foncé*.
Pour ce faire, il suffit de double-cliquer sur le titre et de modifier le nom.



Nous allons maintenant attribuer une valeur à l'arrière-plan pour le mode sombre.

Pour ce faire, il suffit de saisir le code de color/value que vous préférez pour l'arrière-plan. J'utiliserai #0C3272 comme couleur d'arrière-plan pour le mode sombre.



Valeur modifiée pour l'arrière-plan en mode sombre

Ensuite, nous créerons d'autres variables de couleur pour d'autres éléments comme le texte, la couleur du bouton, la couleur du texte du bouton, et ainsi de suite pour les deux modes.

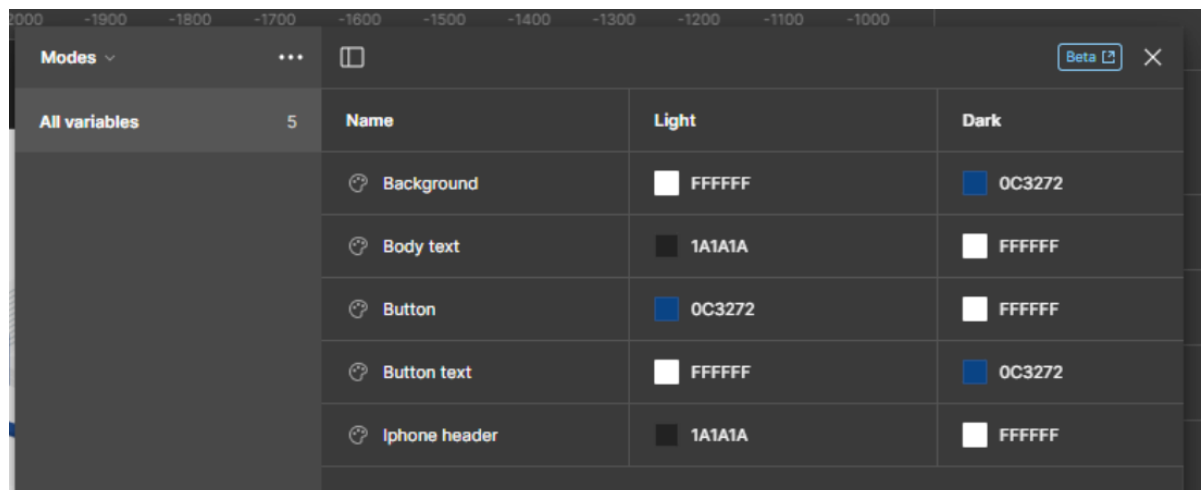
Je vais énumérer les spécifications pour faciliter la tâche :

Light/Dark:

- Body text: 1A1A1A/FFFFFF
- Button: 0C3272/FFFFFF
- Button text: FFFFFFFF/0C3272
- iPhone header: 1A1A1A/FFFFFF

Ensuite, nous allons créer les variables.

Il suffit de suivre les étapes que nous avons suivies précédemment pour créer les variables et attribuer des valeurs à chacun des modes.

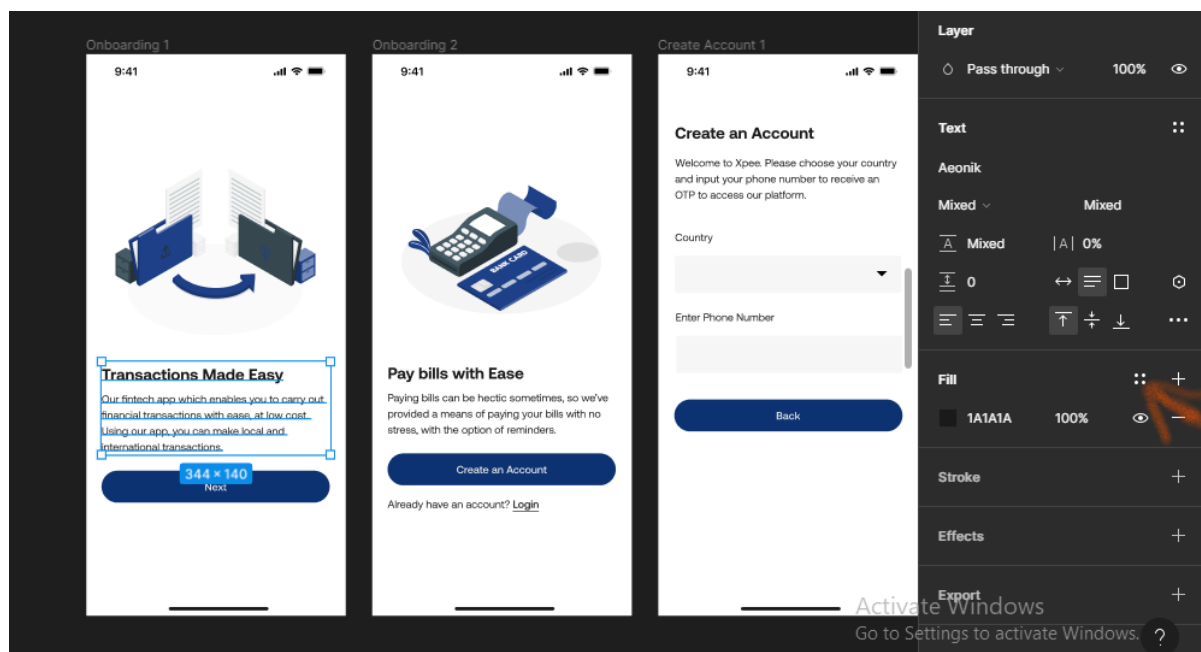


Modes			Light	Dark
All variables	5	Name		
		Background	FFFFFF	0C3272
		Body text	1A1A1A	FFFFFF
		Button	0C3272	FFFFFF
		Button text	FFFFFF	0C3272
		Iphone header	1A1A1A	FFFFFF

Variables créées pour d'autres éléments

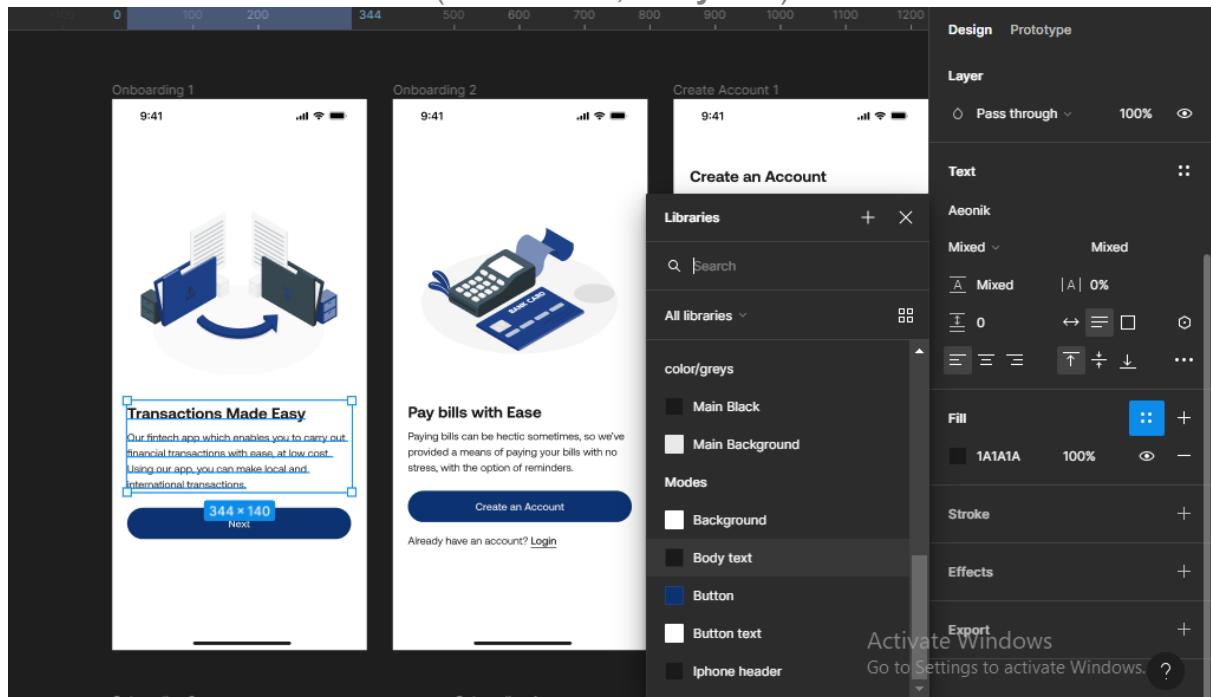
Ensuite, nous nous assurons que le dessin est relié aux variables que nous avons créées. Pour ce faire, il suffit de maintenir l'élément et d'utiliser *Fill* pour le relier à la variable de couleur.

Pour le texte du bouton, par exemple, sélectionnez le texte et cliquez sur l'icône de style dans Remplissage.



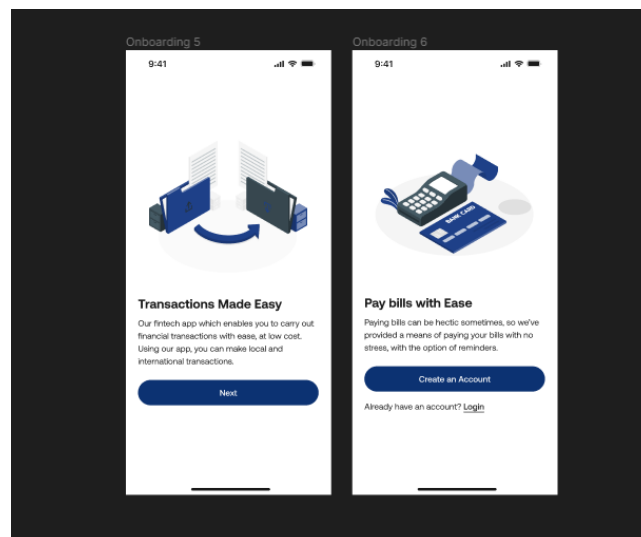
Cliquer sur l'icône de style dans la section "Fill".

Ensuite, faites défiler la liste qui s'affiche, jusqu'à la variable spécifique à laquelle vous souhaitez lier la variable (dans ce cas, **Body text**).



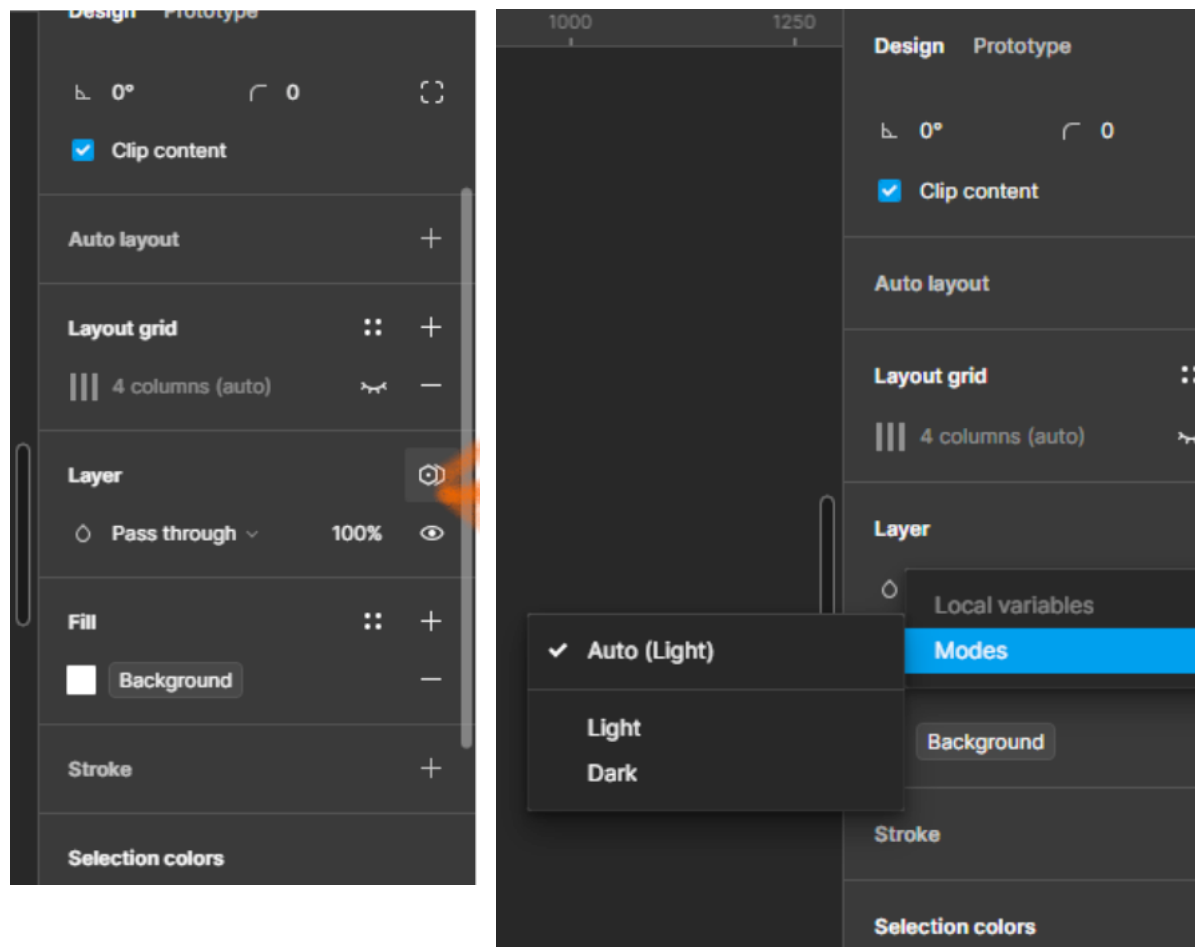
Sélectionne la var Body text

Do the same for the other elements in the design, including the background. Note that I'll be leaving the illustrations the way they are.

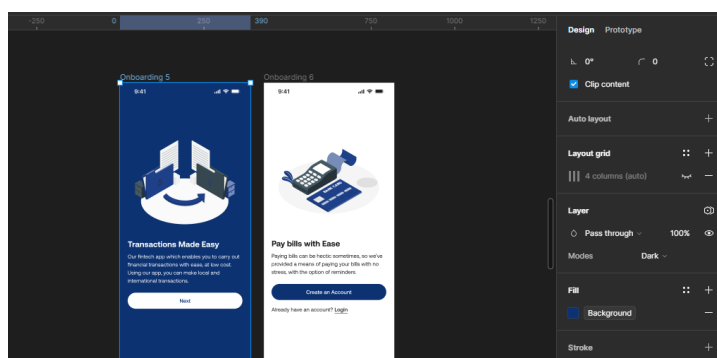


Écrans liés aux variables des modes.

To check if the modes actually work, click on the change variable mode icon on the Layer section on the right-hand panel of your screen.



Une section intitulée **Modes** apparaît dans la section des calques, indiquant que l'un des écrans est en mode sombre.



Un écran en mode sombre et un écran en mode clair.

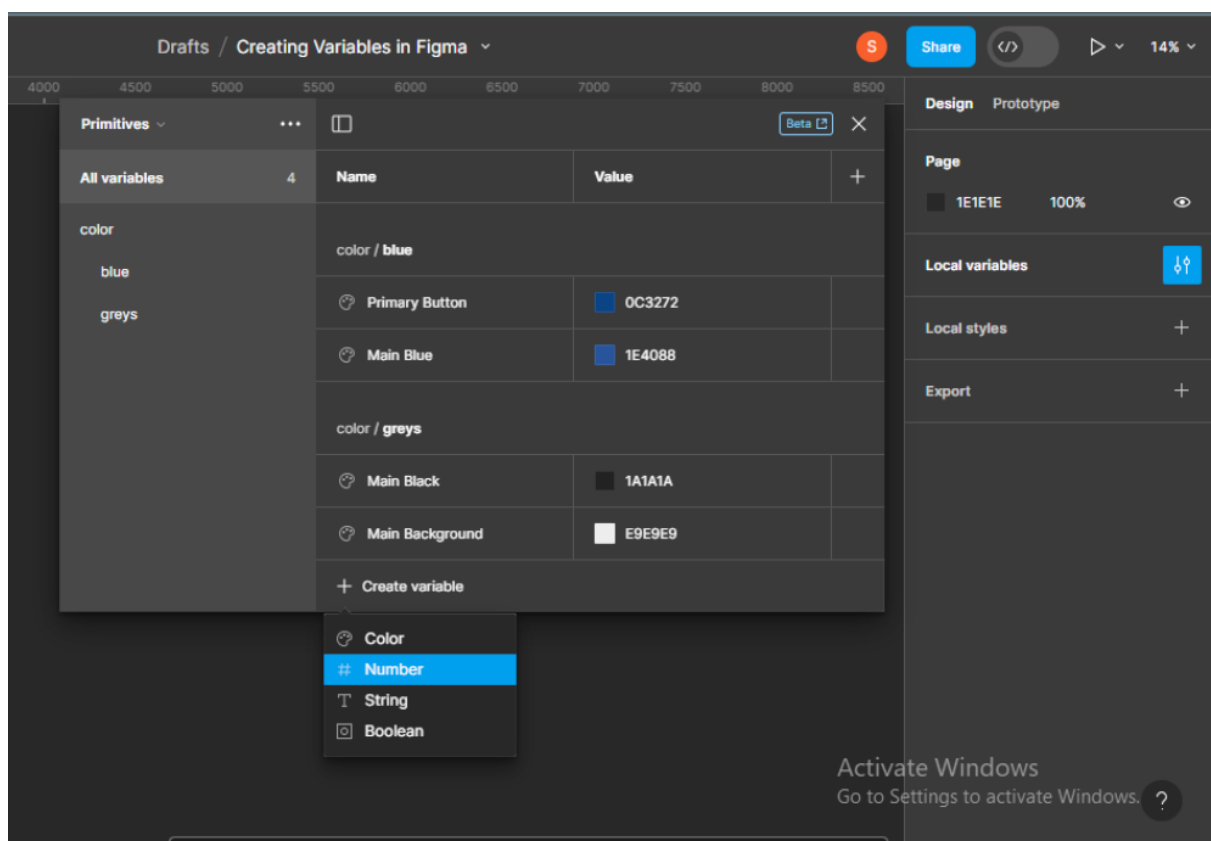
14. Comment créer des variables numériques dans Figma

Les **variables numériques** sont définies par des **valeurs numériques** et peuvent être appliquées au corner radius, à la largeur ou à la hauteur du remplissage, etc.

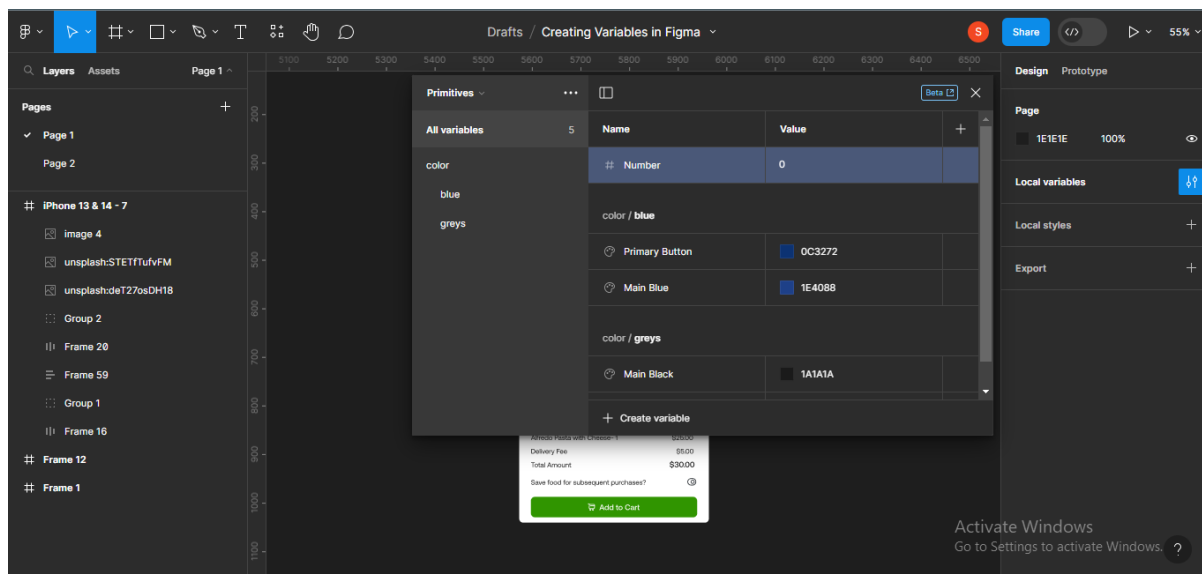
Voici les étapes à suivre pour créer les vôtres :

Étape 1 : Choisir une variable

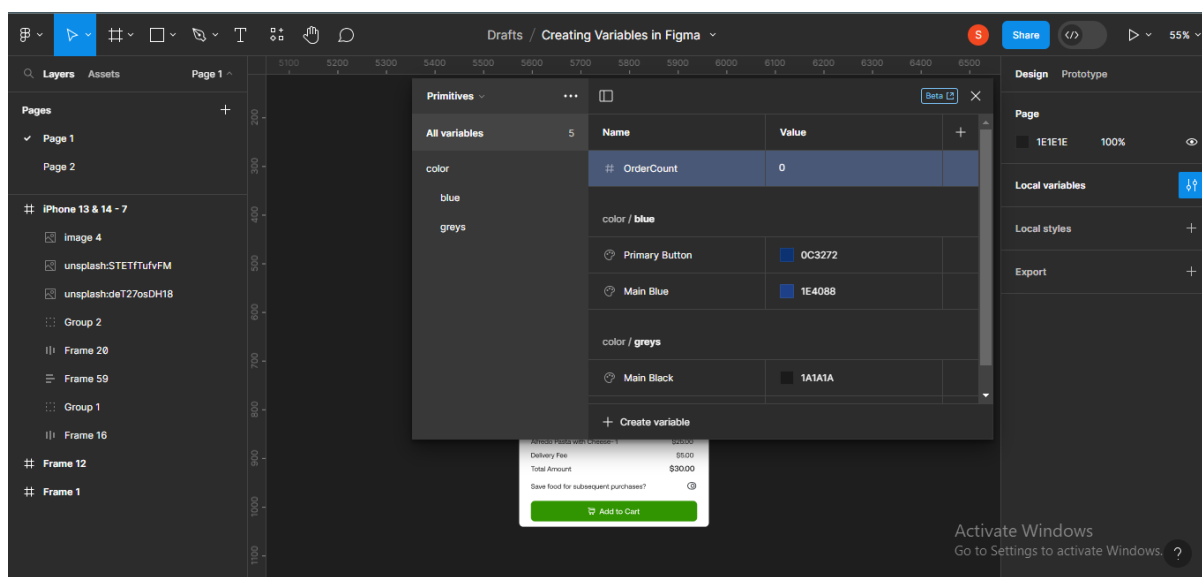
Comme nous l'avons fait pour la création des variables de couleur, cliquez sur le panneau des variables locales pour sélectionner le type de variable que vous souhaitez créer. Ici, vous choisirez le nombre.

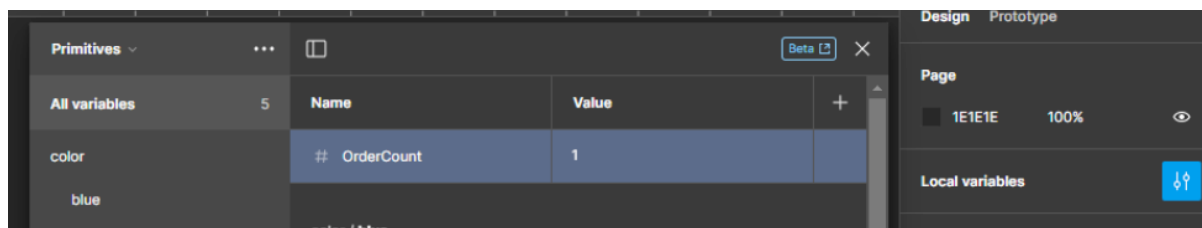


Lorsque vous sélectionnez un nombre, il apparaît dans la liste des variables avec une valeur, dans ce cas 0.



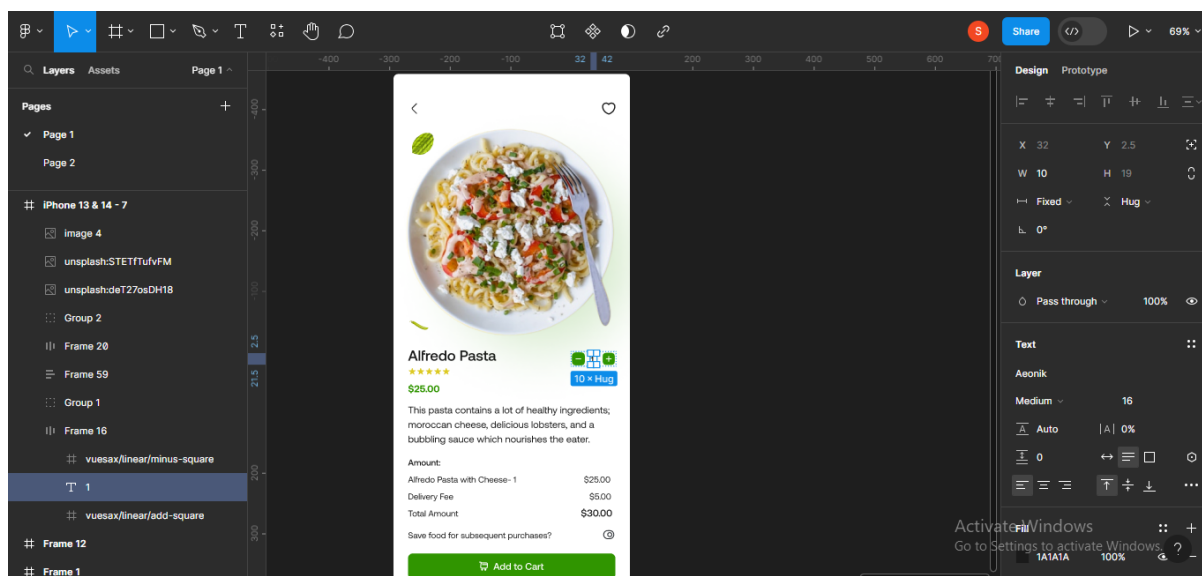
Vous pouvez maintenant renommer la variable **number** en ce que vous voulez. Pour renommer la variable, double-cliquez sur nombre et donnez-lui le nom que vous souhaitez.



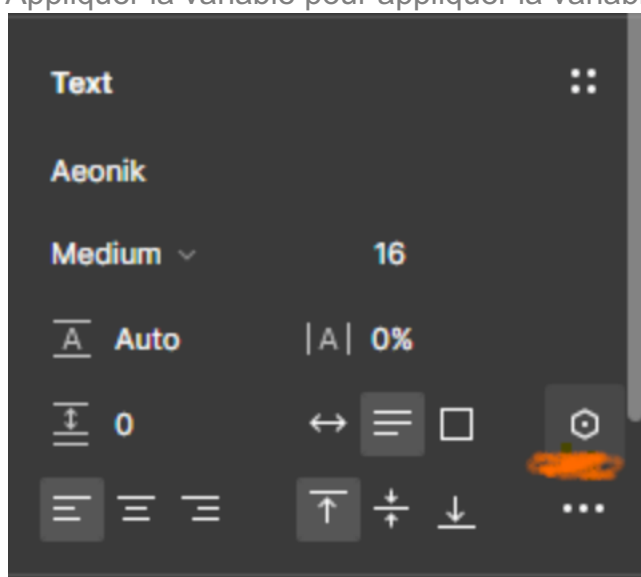


Ensuite, nous fixerons la valeur du nombre par défaut à 1.

Nous allons maintenant lier le numéro du dessin à la variable numéro (*OrderCount*). Pour ce faire, cliquez sur le nombre dans le design.

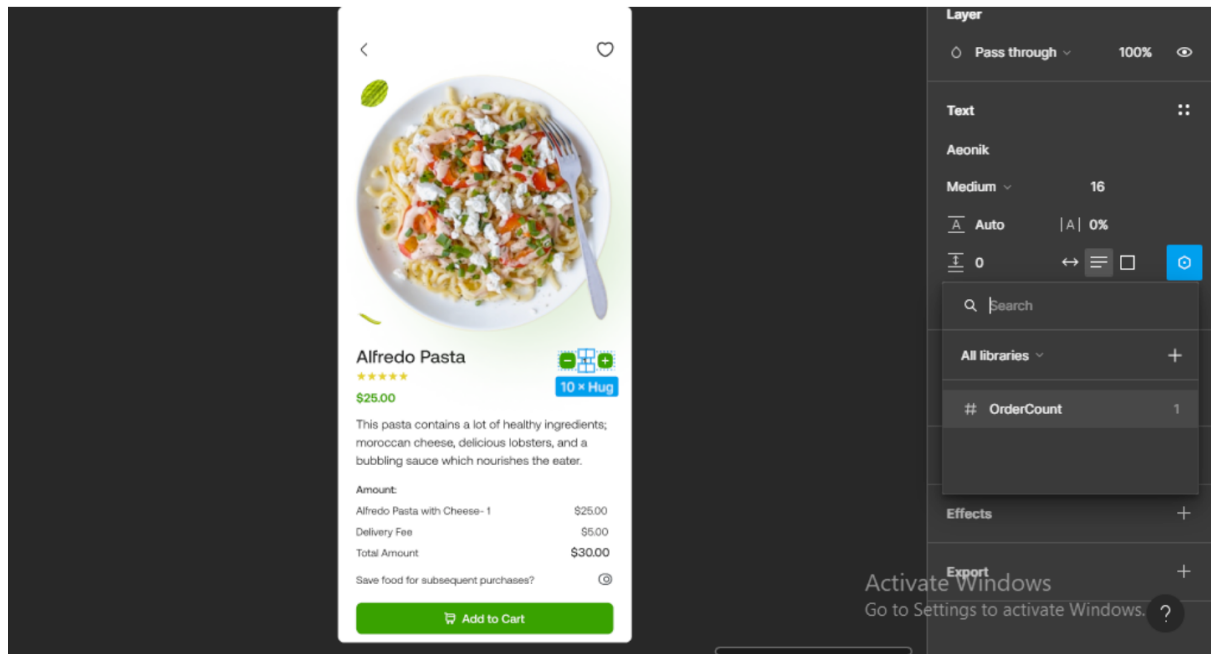


Allez ensuite dans Texte sur le côté gauche de votre écran. Cliquez sur l'icône Appliquer la variable pour appliquer la variable.



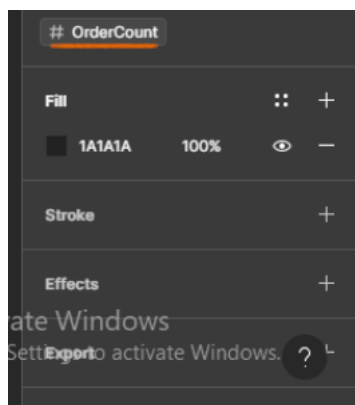
En cliquant sur l'icône, vous obtiendrez une liste de toutes les variables numériques disponibles dans le fichier.

Ensuite, vous devez sélectionner la variable que vous essayez d'implémenter. Je choisirai *OrderCount*.



Selecting a number variable

Lorsque la variable a été implémentée (liée au **number**), elle apparaît dans la section texte, indiquant qu'une variable numérique a été implémentée.

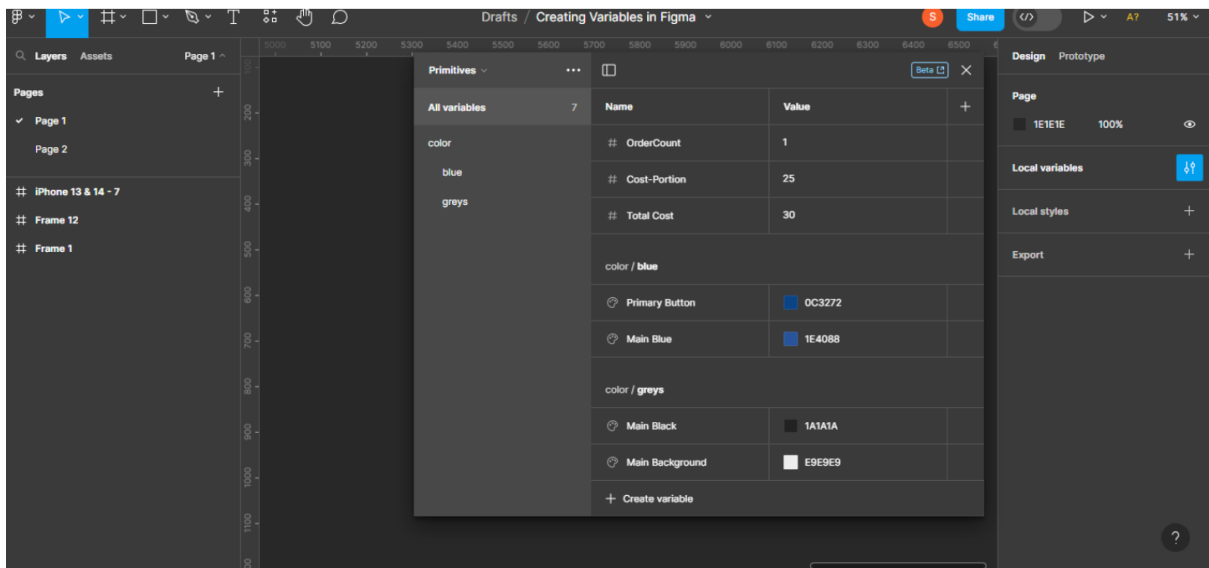


Nous aurons également besoin de deux autres variables numériques pour les autres valeurs numériques de la conception (coût de la nourriture et coût total).

Ainsi, ces valeurs changeront également lorsque l'utilisateur augmentera le nombre de portions qu'il commande.

Nous n'incluons pas les frais de livraison, car ils restent inchangés quel que soit le nombre de portions commandées par l'utilisateur.

Ensuite, nous suivrons le même processus que ci-dessus pour créer des variables numériques.

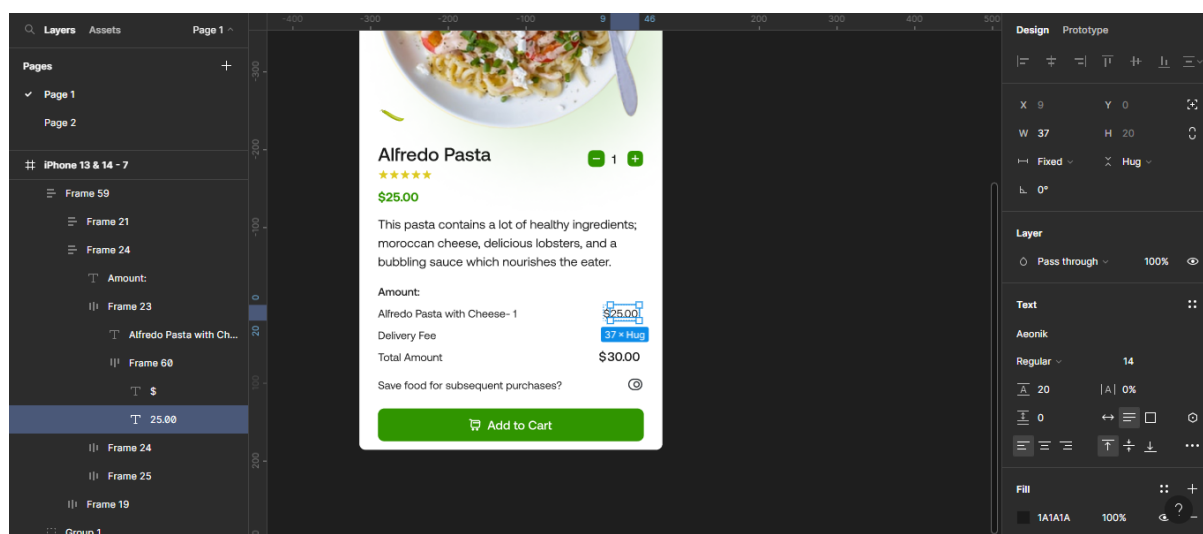


Creating other number variables

Ensuite, nous relierons les nombres du dessin à leurs variables numériques respectives, comme nous l'avons fait précédemment.

Remarque : dans le dessin principal, j'ai donné au chiffre (25) un cadre différent de celui du symbole du dollar (qui est dans le texte). En effet, lors de la création de la variable nombre, le symbole du dollar ne sera pas attaché, car il s'agit d'un mot et non d'un nombre.

Par conséquent, lorsque j'associerai la variable "number" au design, je l'appliquerai au cadre contenant le nombre seul.

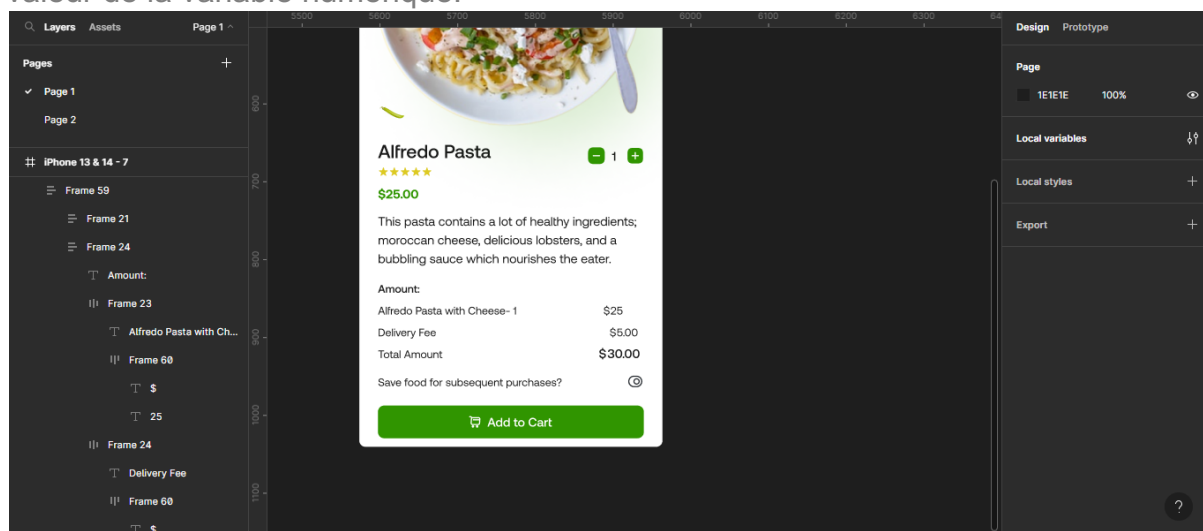


Give the number a different frame from the dollar sign

Ainsi, lorsque j'ai lié le premier nombre à la variable numérique que j'ai créée (Cost-Portion), quelque chose d'intéressant s'est produit.

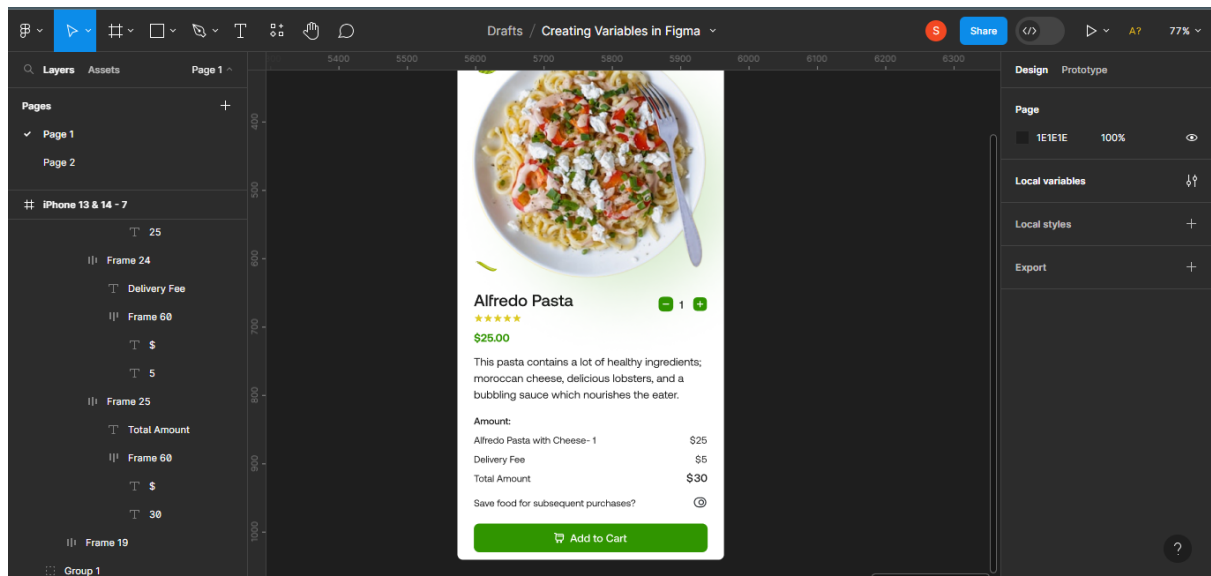
Le nombre dans le design a pris la valeur de la variable.

Au lieu de 25,00 qui apparaissait à l'écran plus tôt, il est devenu 25, car c'est la valeur de la variable numérique.



Variable de nombre changeant le nombre dans le dessin

Maintenant, pour éviter tout désagrément, je vais changer les valeurs des autres nombres et les réaligner.



Modification et réaligement des valeurs numériques dans le design ou modèle

Nous venons de créer des variables numériques pour notre design.

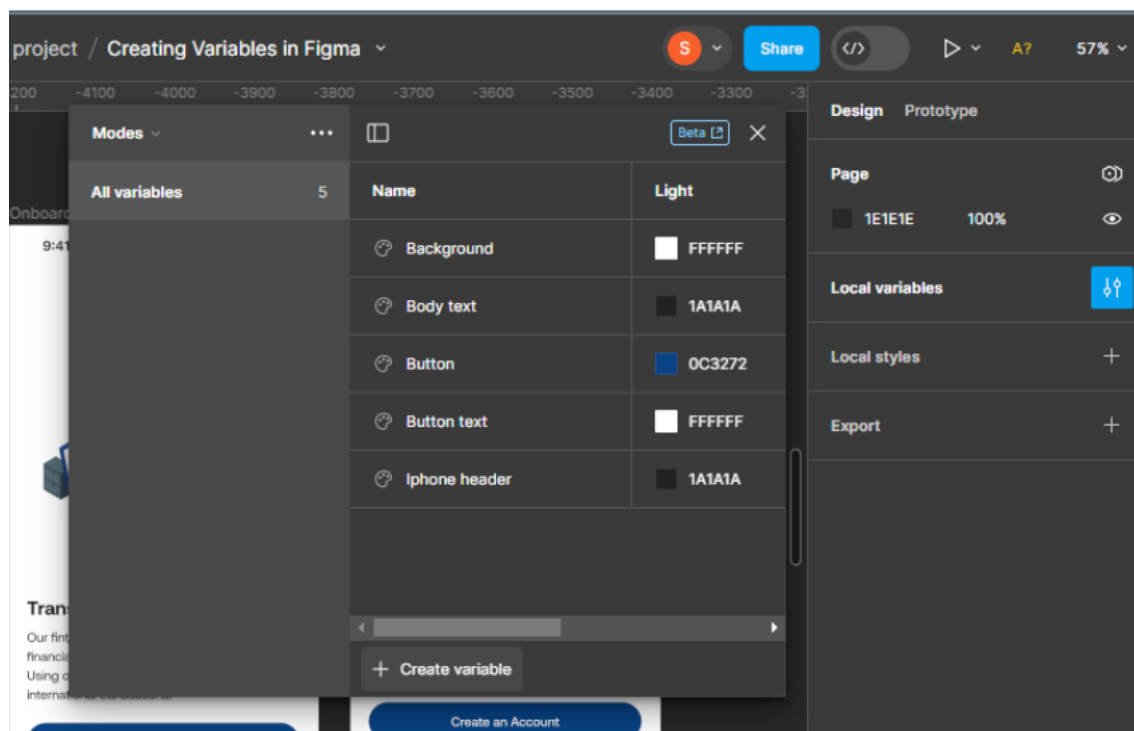
Dans la section consacrée au **prototypage avancé**, nous vérifierons si ces variables numériques fonctionnent réellement.

Comment créer des variables de type string dans Figma ?

Comme je l'ai écrit précédemment, les variables de type string sont utilisées pour les calques de texte et les propriétés des variantes. Grâce aux variables de string, vous pouvez modifier les titres de votre design, inverser le texte sur différents écrans, changer les modes de langue, etc.

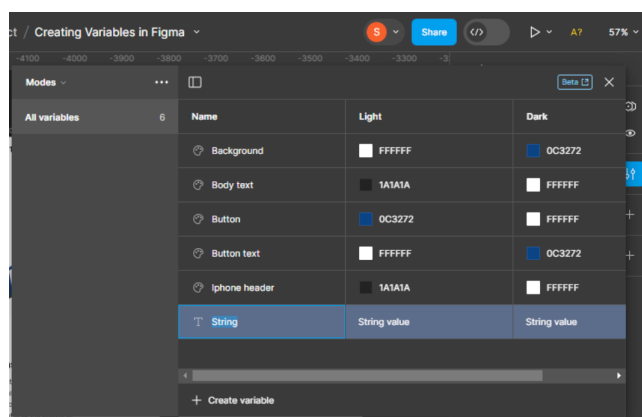
Dans cet article, nous utiliserons des variables de type string pour modifier les titres sur les écrans pour chaque mode que nous avons créé précédemment (clair et foncé).

Comme d'habitude, la première étape consiste à cliquer sur Variables locales et à sélectionner le type de variable que nous voulons créer.



Going to local variables to create a new variable

Lorsque je fais cela, la variable string que je viens de créer apparaît dans la liste des variables.



Variable de type string créé

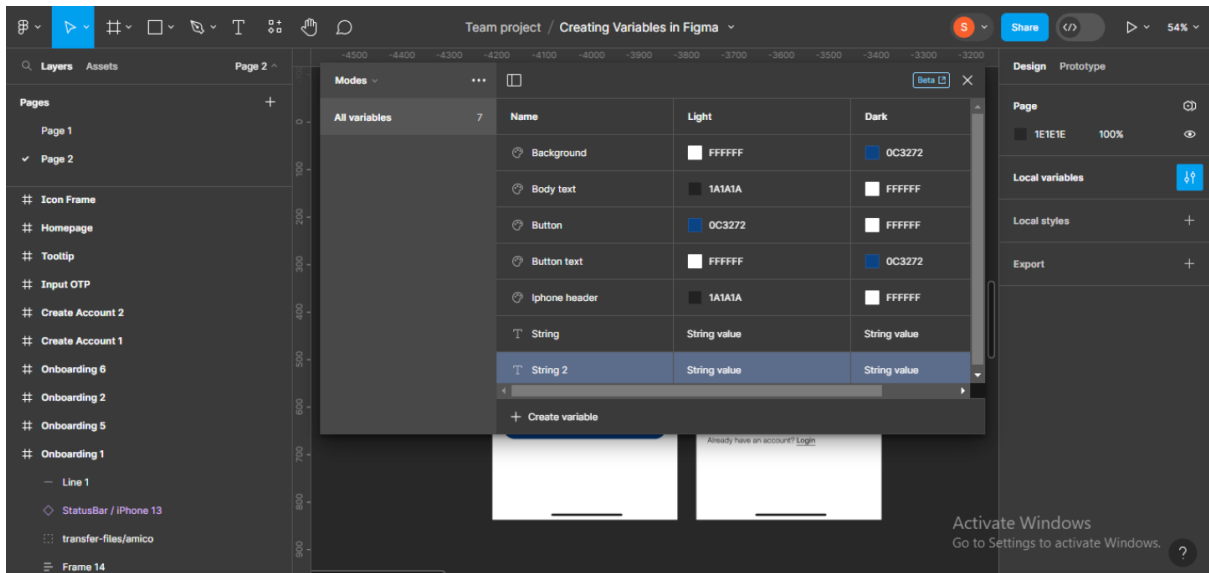
Si vous avez remarqué, la variable **string a deux colonnes** pour "string value", parce que j'ai créé la variable dans la collection Modes. Ensuite, voyons si nous pouvons modifier les titres de chaque mode.

*Remarque :
la valeur de la chaîne est le texte que vous essayez de modifier.*

Ainsi, pour le premier écran dont le titre est "Transactions facilitées", je veux qu'il soit remplacé par "Transactions facilitées, moins de stress" pour le mode sombre.

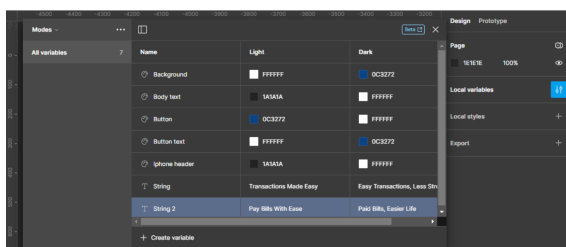
Pour le deuxième écran dont le titre est "Payez vos factures en toute simplicité", je veux qu'il soit remplacé par "Factures payées, vie plus facile" en mode sombre.

Puisque nous modifions les titres de deux écrans différents, nous allons créer une autre variable de type *string*.



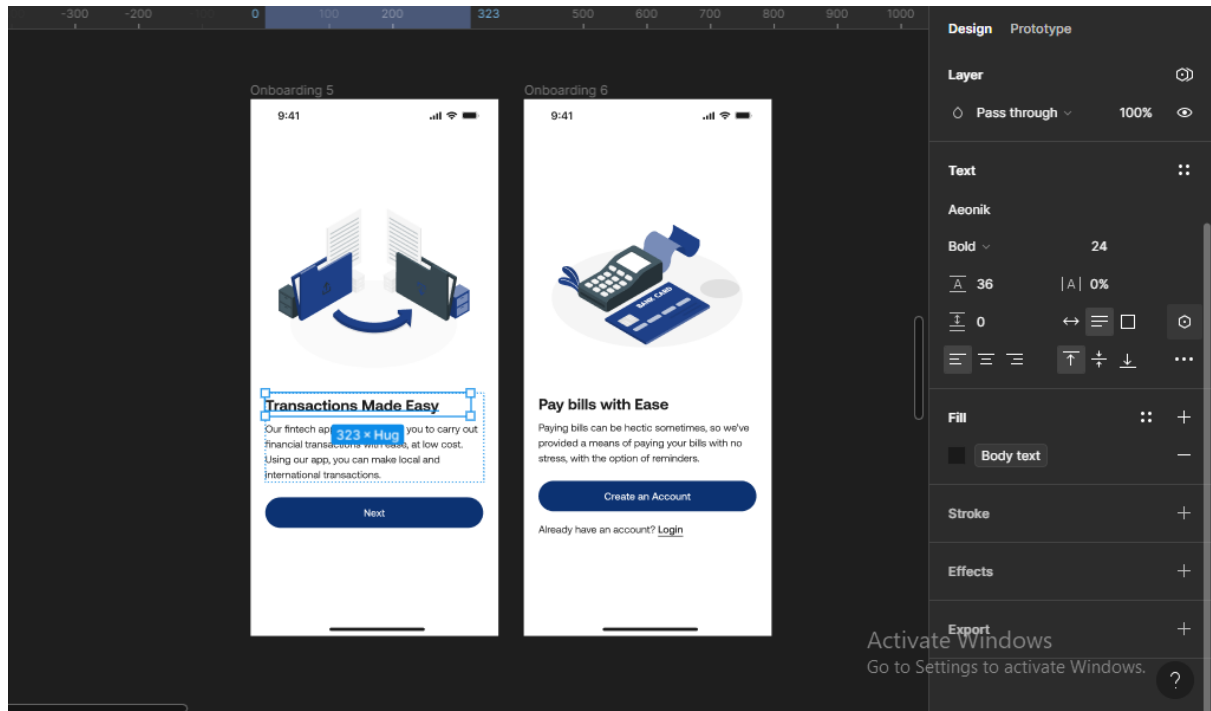
Création d'une autre variable de type chaîne de caractères

Ensuite, nous allons introduire les différentes valeurs pour les différents modes. Pour ce faire, il suffit de saisir les différents textes pour les deux écrans dans les deux modes.



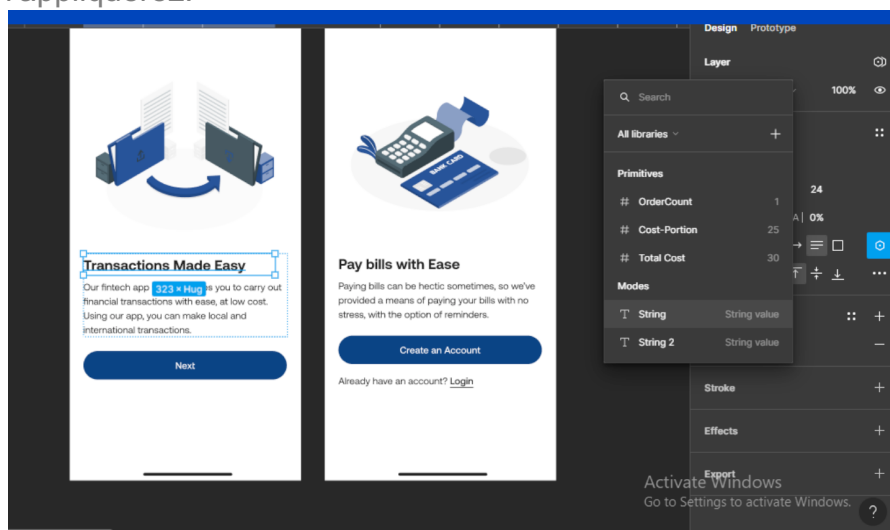
Ensuite, nous allons lier les titres aux variables de type string que nous venons de créer.

Pour ce faire, cliquez sur le titre en question et allez à l'icône Appliquer la variable dans la section Texte.

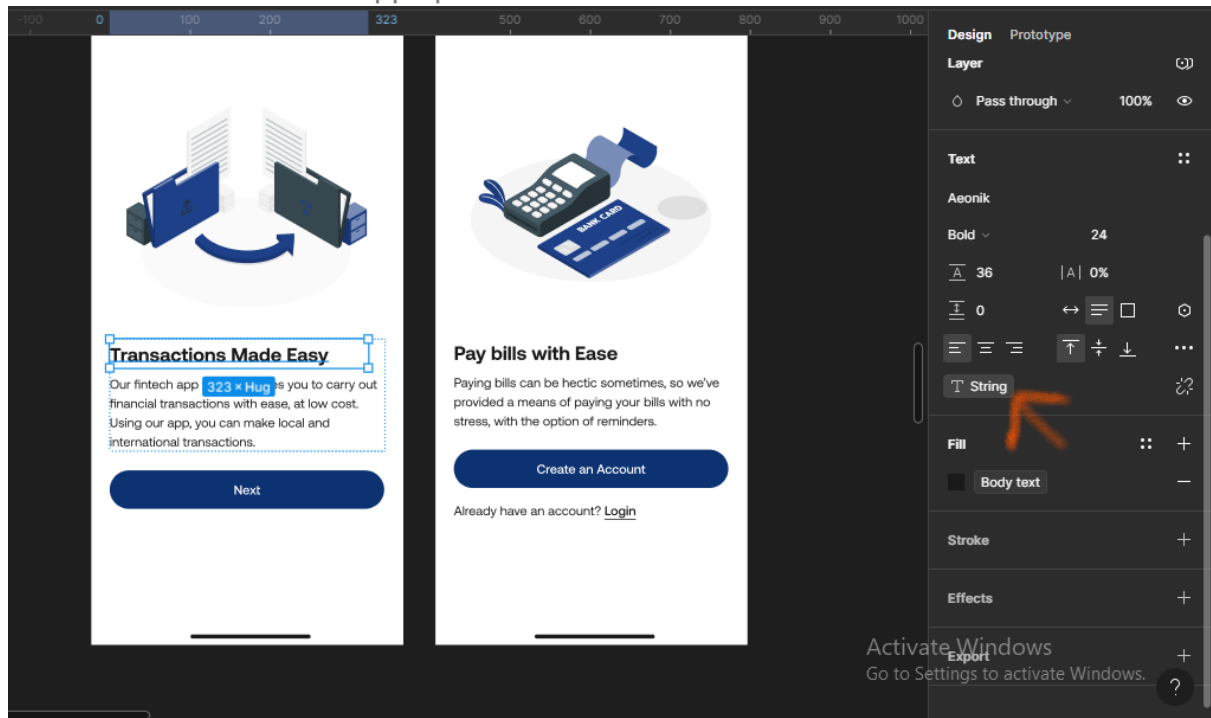


Application d'une variable de type string

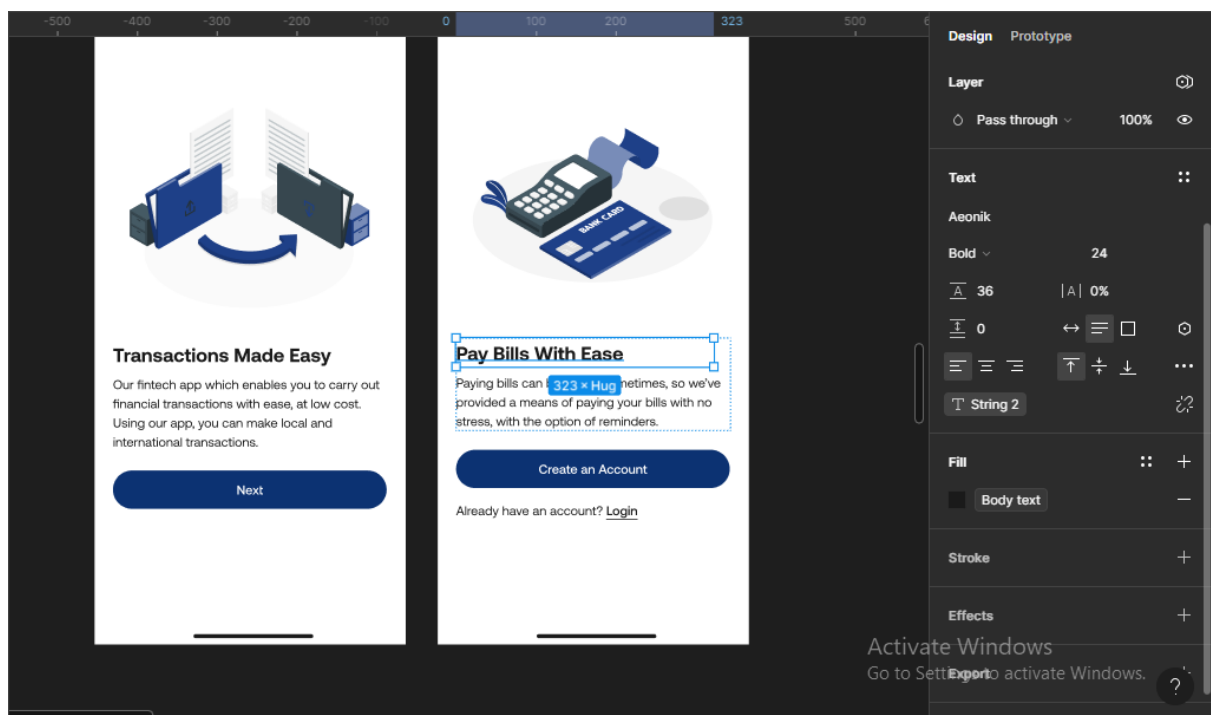
Ensuite, faites défiler l'écran vers le bas et choisissez la chaîne sur laquelle vous l'appliquerez.



Une fois que vous avez terminé, une icône de chaîne s'affiche, indiquant qu'une variable de chaîne a été appliquée au texte.

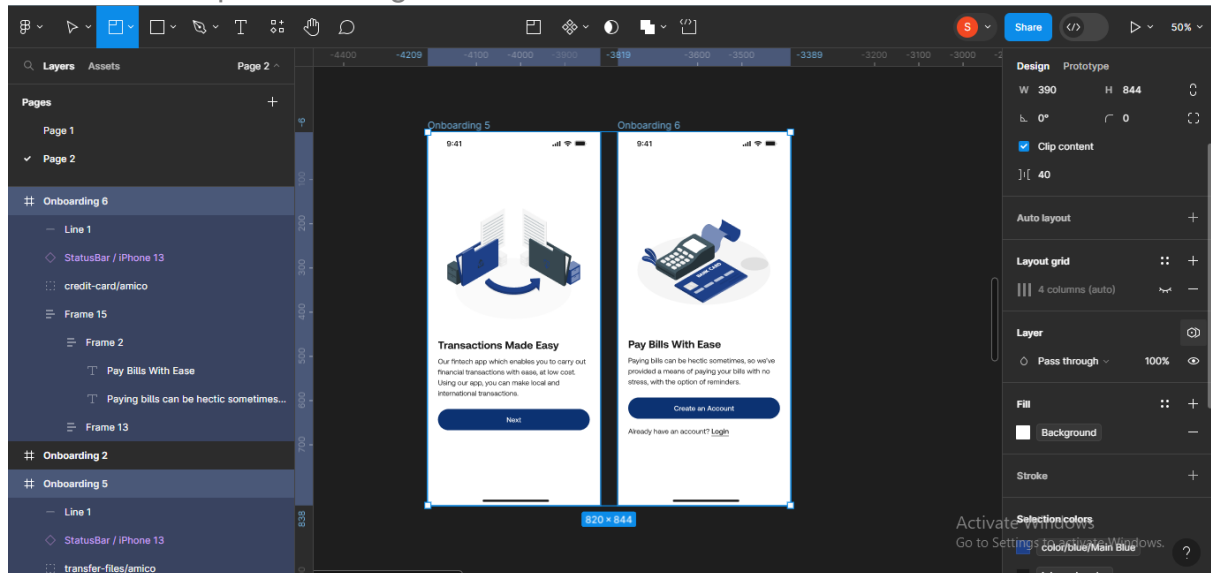


— Faire la mm chose pour le second écran

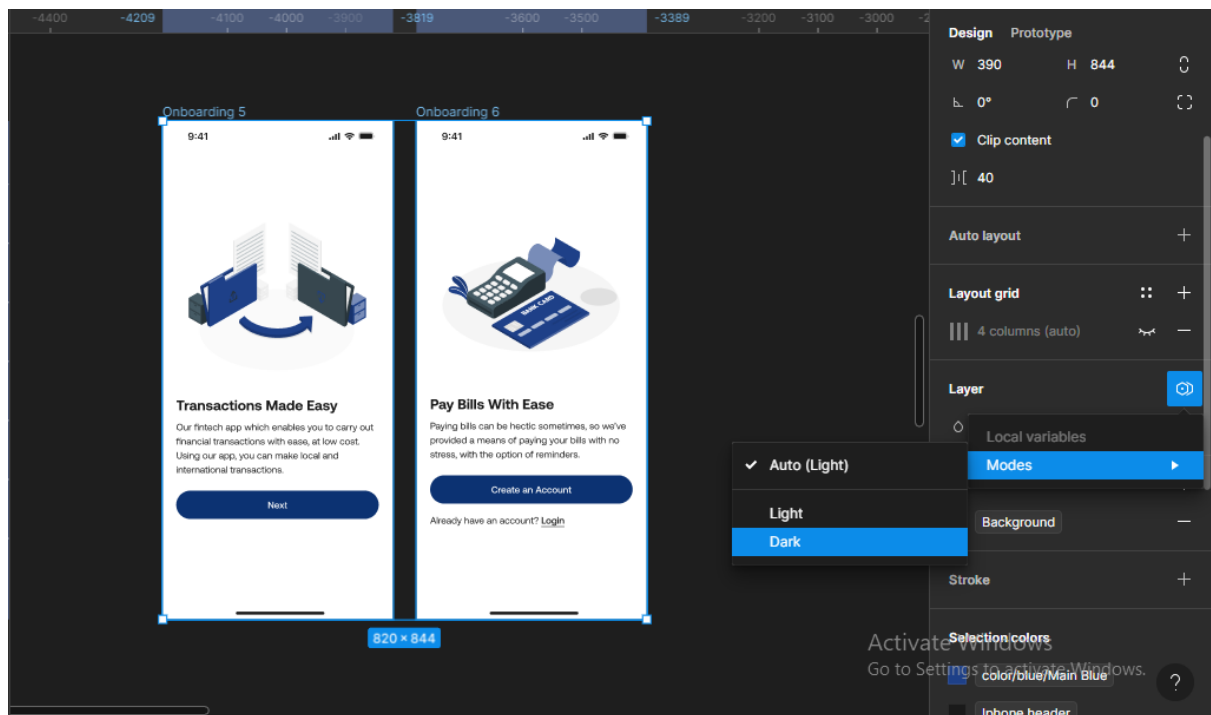


Ensuite, testons pour voir si la variable string fonctionne.

Sélectionnez les écrans qui ont la variable appliquée, allez dans Calques et changez le mode de clair à foncé.

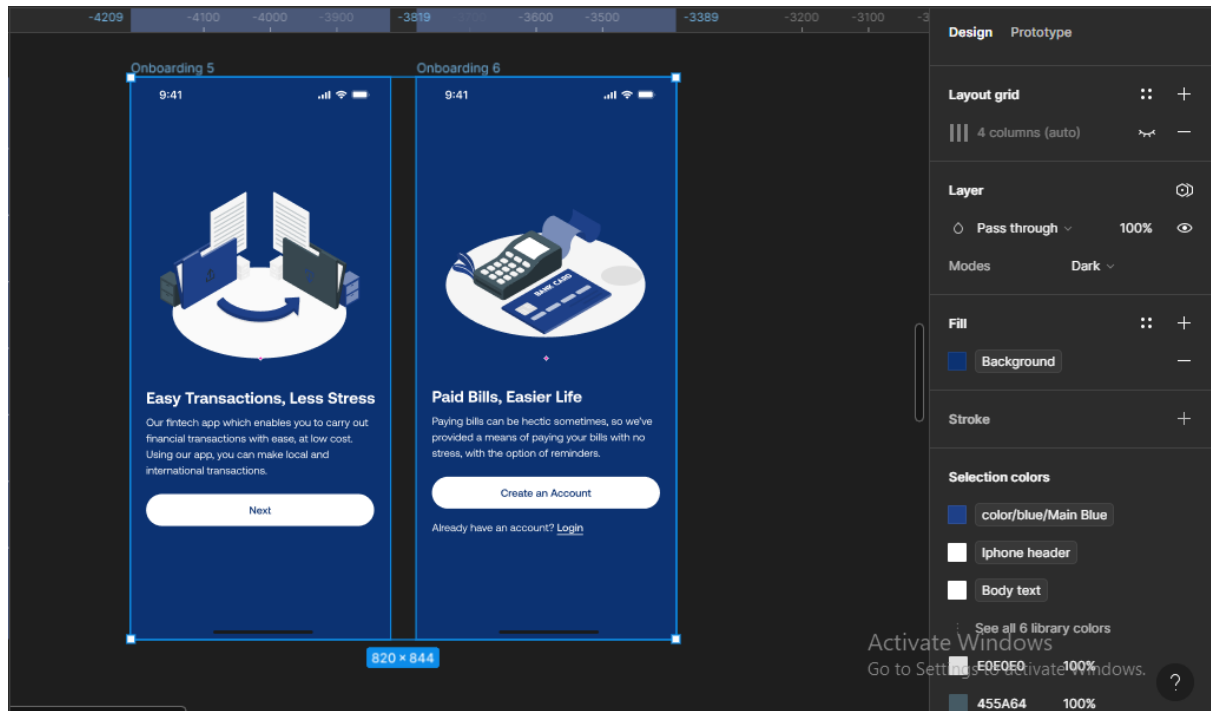


Selecting screens which have the applied variables



Selecting dark mode

Les écrans passent en mode sombre

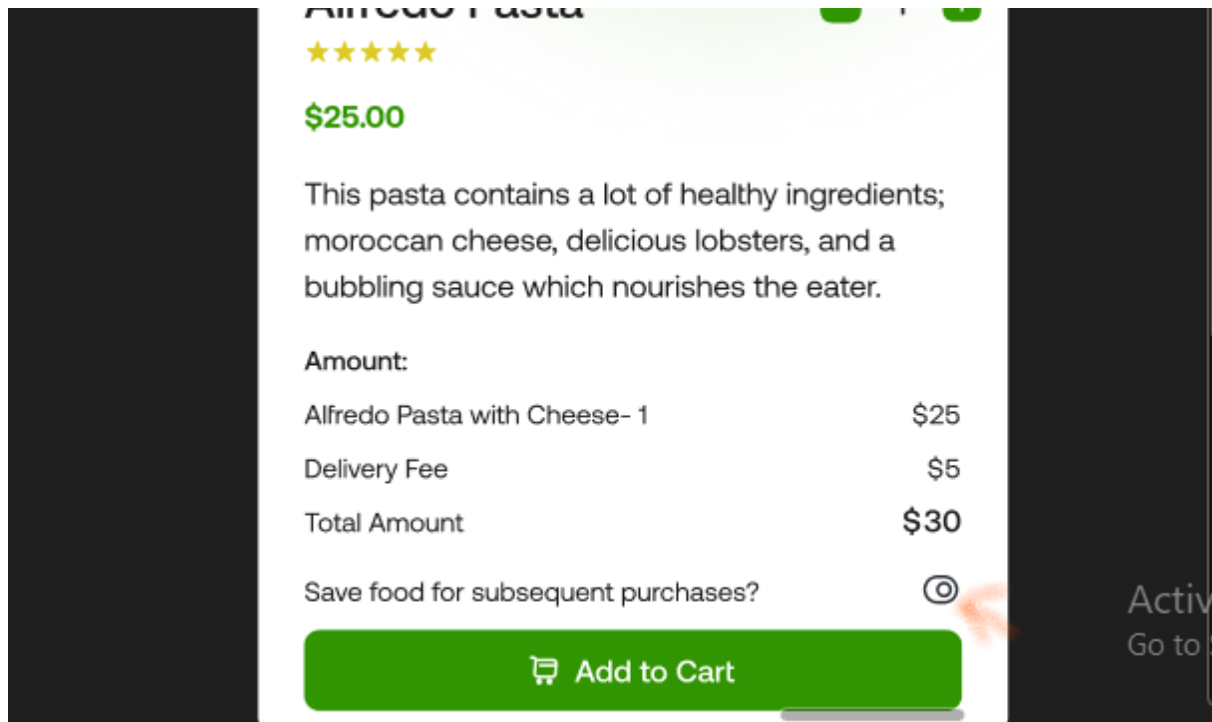


15. Comment créer des variables booléennes dans Figma

En général, les variables booléennes sont des variables qui ne peuvent avoir que **deux valeurs possibles** : vrai ou faux.

Dans Figma, les variables booléennes ont la même fonction : elles sont utilisées pour varier les propriétés ou les composants avec deux valeurs : **vrai** ou **faux**.

Vous vous souvenez du toggle dans le design ci-dessus ?

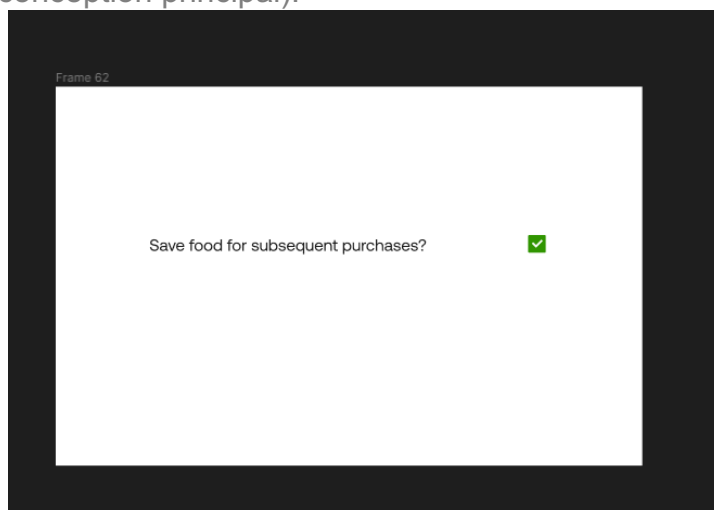


Toggle dans la conception utilisé pour la mise en œuvre des variables de nombre

Je vais remplacer cela par une case à cocher et utiliser des variables booléennes pour que cela fonctionne.

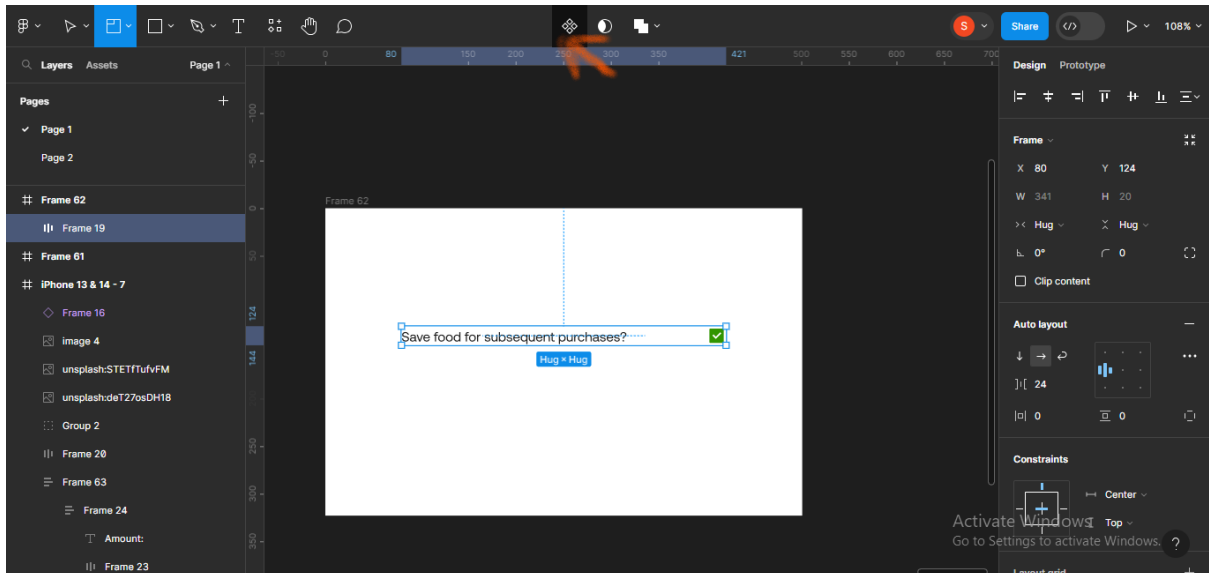
Pour ce faire, je vais copier le composant et le coller dans un autre cadre.

J'ajouterai ensuite la case à cocher (et la remplacerai plus tard dans l'écran de conception principal).



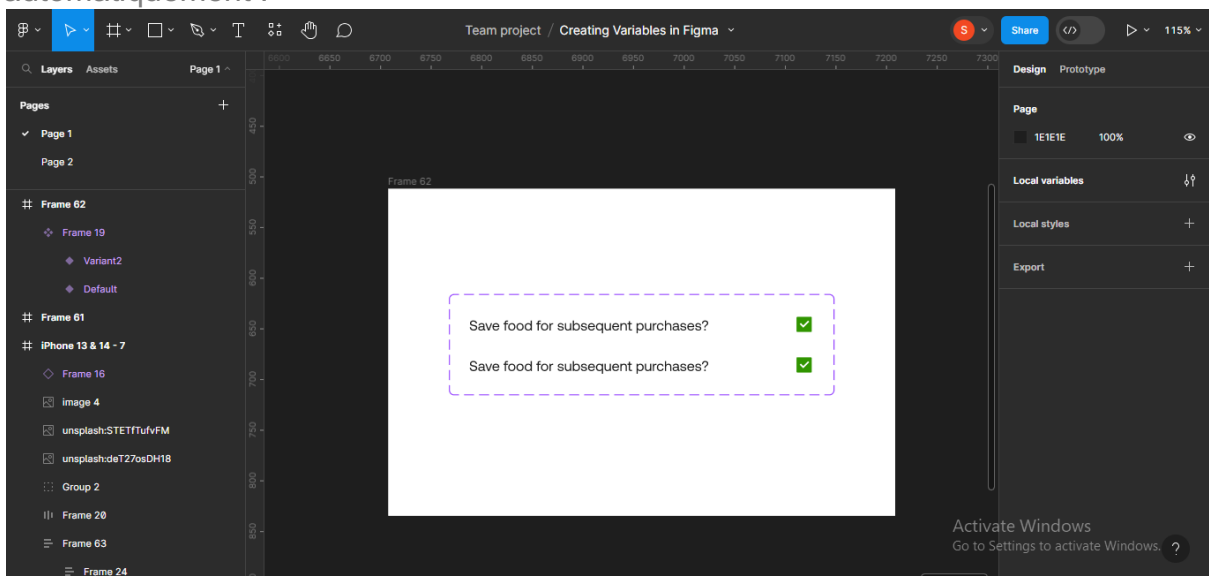
Case à cocher dans un cadre vide.

Ensuite, nous allons faire de la sélection une variante.
Pour ce faire, double-cliquez sur l'icône Créer un composant dans l'en-tête de votre fichier Figma.

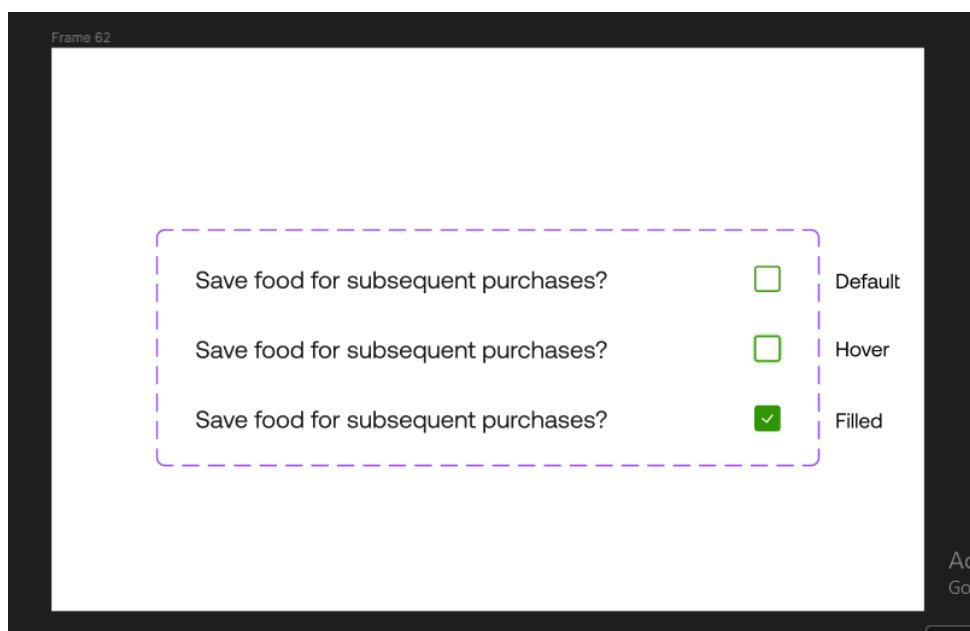


Double-clic sur l'icône "créer un composant"

Une variante apparaît
automatiquement :



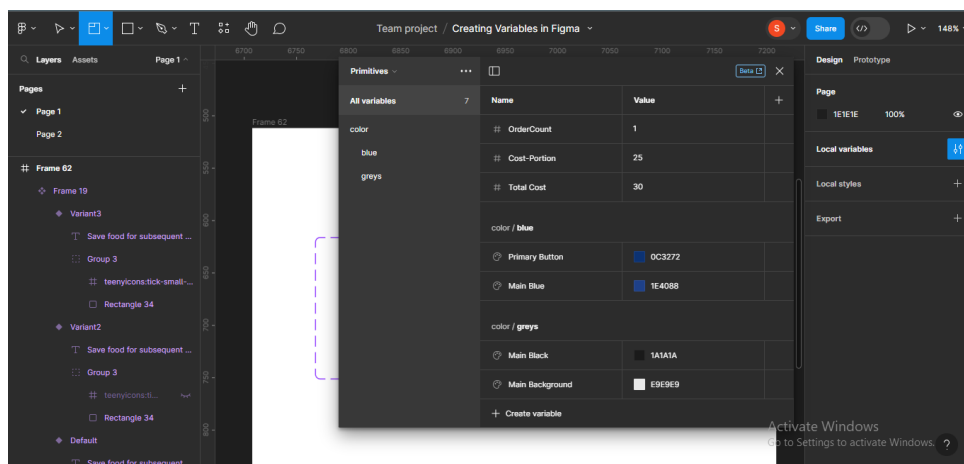
Ensuite, je vais créer différents états pour les cases à cocher : défaut, survol et rempli.



Différents états pour les cases à cocher : Défaut, survol et rempli.

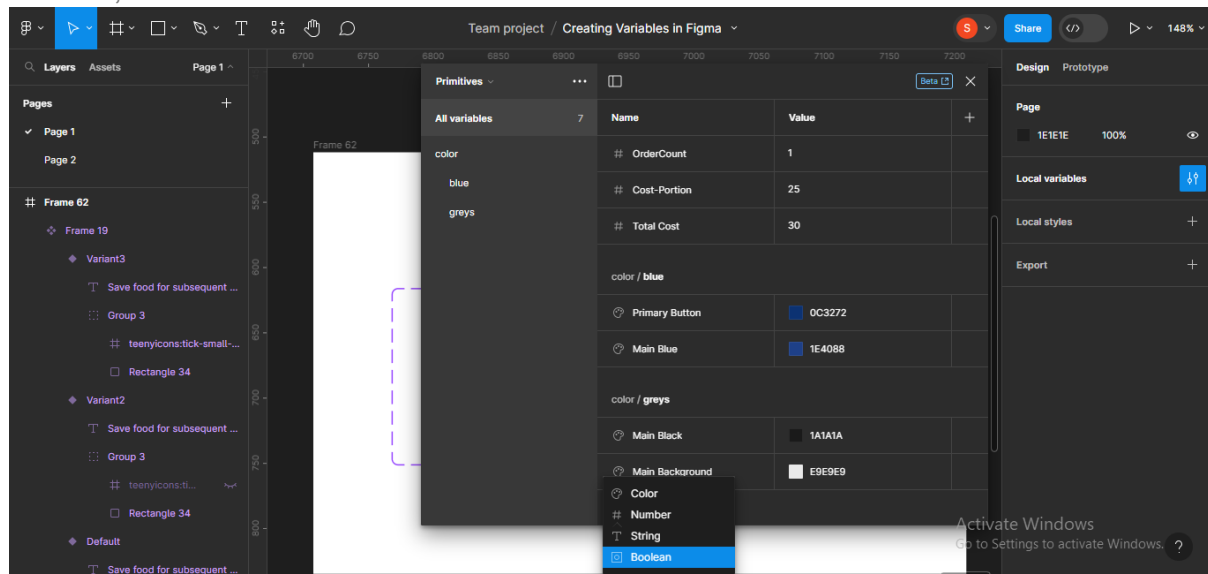
Nous allons maintenant créer la **variable booléenne**.

Pour ce faire, allez comme d'habitude dans Variables locales et sélectionnez Booléen.

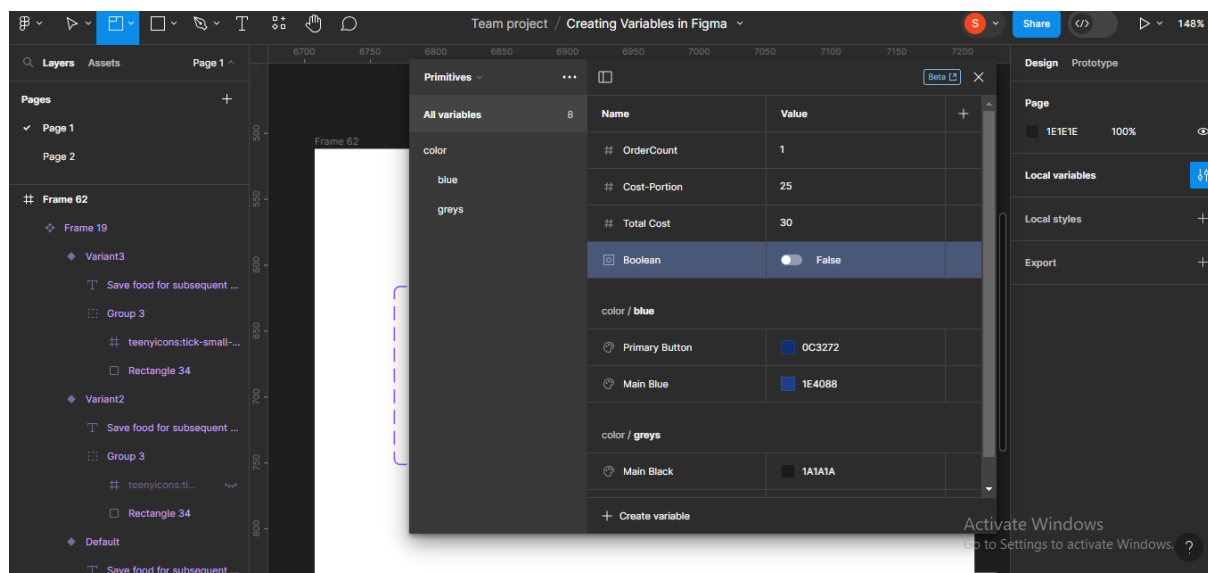


Ouverture des variables locales

Ensuite, nous choisirons Boolean dans la liste.

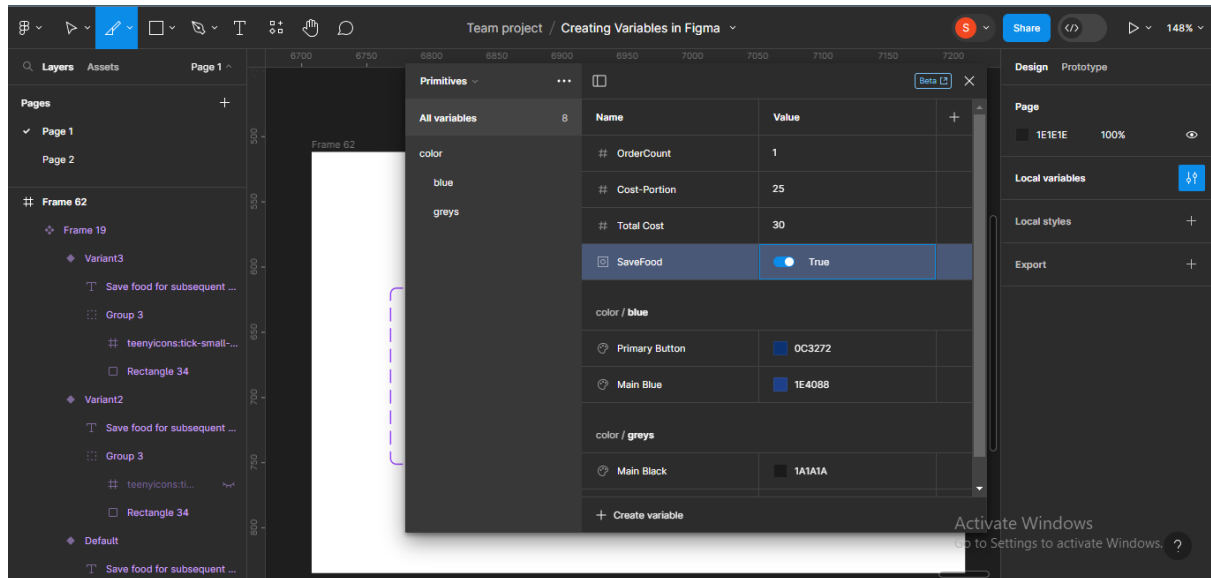


Choisir "booléen" dans la liste



Variable booléenne créée

Ensuite, nous allons rendre la variable **True** par défaut.
Pour ce faire, il suffit de cliquer sur l'icône de basculement située à côté de la variable.



Vous avez créé une variable booléenne !

Nous allons créer une interaction pour cette variable booléenne dans la section prototypage avancé et vérifier si elle fonctionne.

14. Comment utiliser les variables pour un prototypage avancé

Dans cette section, nous allons apprendre à utiliser les variables pour le prototypage avancé dans Figma, en utilisant les variables de couleur, de nombre, de chaîne et de booléen que nous avons mises en œuvre plus tôt dans la conception.

N.B : Vous ne pouvez utiliser les fonctions de prototypage avancées sur Figma que si votre fichier est sur un fichier d'équipe payant.

Si vous n'avez pas de version d'équipe payante, vous pouvez demander le plan Figma pour l'éducation. C'est une façon pour Figma d'aider les apprenants et les éducateurs en leur donnant accès aux ressources et à tous les avantages d'une version payante, gratuitement.

Vous pouvez utiliser le prototypage avancé lorsque vous devez travailler sur un grand nombre d'écrans ou simplement pour faciliter le prototypage.