|  |  |
| --- | --- |
| تستخدم لجعل المتصفحات القديمة تدعم خدمات ال css3 الجديدة  تستخدم لـ Google Chrome, Safari, IOS, Android  تستخدم لـ FireFox  تستخدم لـ Opera  تستخدم لـ Internet Explorer | Vendor Prefixes  -webkit-  -moz-  -o-  -ms- |
| < Border >  الحواف المستديرة  اذا كتبت قيمة واحدة تستخدم للأربع زوايا  واذا كتب اثنين فقط الاولي تستخدم لفوق وتحت والثانية تستخدم ليمين وشمال  ويمكن عمل نسبة مئوية  يمكن تحديد زاوية معينة لعمل الحواف منها عن طريق تحديد اتجاه الزاوية  القيمة الافتراضية none  < /Border > | < Border >  border-radius:  10px; = 10px 10px 10px 10px;  10px 20px; = 10px 20px 10px 20px;  50%  border-top-right-radius: 10px;  border-radius: none;  < /Border > |
| < Box >  ظل للعنصر  يجيب كتابة القيمة الافقية والعامودية حتى يعمل الظل   1. الظل الافقي يقبل قيم ايجابية وسلبية \* 2. الظل العامودي يقبل قيم ايجابية وسلبية \* 3. تأثير ضبابي لا يقبل قيم سلبية 4. انتشار الظل لا تقبل قيم سلبية 5. اللون والقيمة الافتراضية له الاسود 6. لتغيير مكان الظل من الخارج الى الداخل   القيمة الافتراضية للظل هي none  لعمل اكثر من ظل يوضع علامة كوما (,) للفصل بين القيم ويليها قيم للظل الاخر  مساحة العنصر والتعامل معها  لا يحسب قيم الهوامش الخارجية والهوامش الداخلية وحدود العنصر على المساحة  القيمة الافتراضية تقوم بحساب قيم الهوامش الخارجية والهوامش الداخلية وحدود العنصر على المساحة  < /Box > | < Box >  box-shadow:  horizontal shadow = 10px; \*  vertical shadow = 10px; \*  blur = 10px;  spread = 10px;  #DDD  inset  box-shadow: none;  box-shadow: 10px 10px 10px #DDD,  5px 5px 5px #CCC;  box-sizing:  border-box;  box-sizing: content-box;  < /Box > |
| < Text >  ظل الكلام يأخذ نفس خواص ظل العنصر  الظل الافقي يقبل قيم ايجابية وسلبية \*  الظل العامودي يقبل قيم ايجابية وسلبية \*  تأثير ضبابي لا يقبل قيم سلبية  اللون والقيمة الافتراضية له الاسود  القيمة الافتراضية للظل هي none  لعمل اكثر من ظل يوضع علامة كوما (,)  للفصل بين القيم ويليها قيم للظل الاخر  للتحكم في حجم الكلام الاكبر من العنصر  القيمة الافتراضية يقطع الجملة  علامات الحذف هي نقط متتالية تبين تكملة للكلام  لتنسيق الكلام والاسطر في نص كبير  القيمة الافتراضية  لكسر الكلمة عند نهاية العنصر ووضعها في سطر جديد والمحافظة على شكل العنصر وتنسيقة  < /Text > | < Text >  text-shadow:  horizontal shadow = 10px; \*  vertical shadow = 10px; \*  blur = 10px;  #DDD;  text-shadow: none;  box-shadow: 10px 10px 10px #DDD,  5px 5px 5px #CCC;  text-overflow:  clip;  ellipsis;  word-wrap:  normal;  break-word;  < /Text > |
| < Transform >  الكود الرئيسي الشامل لكل اكواد الحركة والقيمة الافتراضية هي none بصفة عامة ويمكن استخدام اكثر من خاصية عن طريق الفصل بينهم بكوما (,)  لف الزاوية يقبل بالدرجة ايجابية وسالبة ويمكن تحديد اللف من زاوية معينة  امتداد العنصر حسب عدد التكرار من الطول والعرض المحدد ويمكن كتابة قيمة واحدة للاثنين ويمكن تحديد الامتداد من زاوية معينة  يحرك العنصر لمسافة معينة تعتمد يمين او شمال = x , فوق او تحت = y , يقبل قيم ايجابية وسلبية ويمكن كتابة قيمة واحدة للاثنين ويمكن تحديد الامتداد من زاوية معينة  ميلان بالعنصر او انحراف بزاوية معينة يتم تحديدها يقبل قيمة بالدرجة يقبل قيم ايجابية وسلبية ولا يمكن كتابة قيمة واحدة للاثنين ويمكن تحديد الامتداد من زاوية معينة  يجمع كل خواص 2D transform في كود واحد  القيم الافتراضية  < /Transform > | < Transform >  transform:  rotate(10deg);  rotateX(10deg);  rotateY(10deg);  scale(width, height);  scaleX(width);  scaleY(height);  translate(x, y);  translateX(x);  translateY(y);  skew(x 10deg, y 10deg);  skewX(x);  skewY(y);  transform: matrix(ScaleX, SkewY, SkewX, ScaleY, TranslateX, TranslateY);  transform: matrix(1, 0, 0, 1, 0, 0);  < /Transform > |

|  |  |
| --- | --- |
| < Perspective >  لتفعيل خواص الثلاثية الابعاد يجب تعرفيها بهذا الكود ويمسي منظور ويوضع بيه المساحة الذي سيعمل بيها المنظور يمكن كتابة كل عنصر 3D فقط  وهي من خواص 3D و rotateZ ايضا ويستخدم في الانميشن  تحرك العنصر بدعم خاصية ثلاثية الابعاد 3D تقبل 3 قيم x,y , البعد الثالث = z تقرب العنصر للمشاهد يقبل قيم ايجابية وسلبية  امتداد العنصر بدعم خاصية ثلاثية الابعاد 3D وتقبل 3 قيم x,y , البعد الثالث = z يجب تفعيل خاصية اخري معه حتي يعمل نظام 3D تقرب العنصر للمشاهد ويقبل قيم ايجابية وسلبية  المنظور تسمح للعنصر الموجودة به ان يعمل به خواص 3D لا تؤثر على العنصر الموجودة بداخله ولاكن تؤثر على العناصر الاخرى الذي بداخله تقوم بتفعيل 3D لهم وتكتب بها المسافة بين العنصر والمشاهد او المسافة الذي سيعمل فيها المنظور فقط واذا تخطاها اختفت وفرق المسافة بين العنصر والمشاهد و القيمة الافتراضية none | < Perspective >  perspective: 600px;  rotateZ(10deg);  translate3d(x, y, z);  translateZ(z);  scale3d(x, y, z);  scaleZ(z);  perspective: 600px; |
| نقطة التلاشي وهو المكان الذي ينظر منه المشاهد ويستخدم مع المنظور فقط ويقبل نسب مئوية وعدد بيكسل ويقبل اتجاهات  القيمة الافتراضية  تستخدم مع transform فقط تسمح لك ان تغير مكان المنظور للعنصر المفعل به خاصية transform يبدا منه ويقبل نسب مئوية وعدد بيكسل ويقبل اتجاهات  القيمة الافتراضية  يقبل قيمتين وهو طريقة عرض عناصر transform  لا يحافظ على حالة 3D وهي القيمة الافتراضية  يحافظ على حالة 3D  < /Perspective > | perspective-origin: x, y;  50%50%;  transform-origin:  50%50%;  transform-style:  flat;  preserve-3d;  < /Perspective > |
| < Backface >  خاصية ظهور الوجه الخلفي للعنصر  يخفي الظهر  القيمة الافتراضية يظهر الظهر  < /Backface > | < Backface >  backface-visibility:  hidden  visible  < /Backface > |
| < Background >  خواص الخلفية الجديدة في Css3  حجم الخلفية يحجم الصورة على المقاس المكتوب له يقبل بيكسل ونسبة مئوية , contain يملأ الشاشة على حسب المساحة ويكرر الخلفية  يملأ الشاشة بطريقة صحيحة والاكثر استخداما  القيمة الافتراضية  يقبل 4 خواص  للبدء من بداية حدود العنصر  للبدء من بداية الهوامش الداخلية للعنصر  للبدء من بداية المحتوي الذي بداخل العنصر  لتحديد نقطة بداية الخلفية وتأخذ جميع خواص Clip للبدء من بداية حدود العنصر  للبدء من بداية الهوامش الداخلية للعنصر  للبدء من بداية المحتوي الذي بداخل العنصر  < /Background > | < Background >  background  background-size: width height;  contain;  cover:  auto auto;  background-clip:  border-box;  padding-box;  content-box;  background-origin:  border-box;  padding-box;  content-box;  < /Background > |
| < Overflow >  الخواص الجديدة في تجاوز العنصر في Css3  التجاوز الافقي للتحكم به  التجاوز العامودي للتحكم به  < /Overflow > | < Overflow >  overflow:  overflow-x:  overflow-y:  < /Overflow > |
| < Resize >  اعادة تحجيم العنصر وهو مرتبط نوعا ما بالتجاوز يقبل  افقي وعامودي معا  افقي فقط  عامودي فقط  القيمة الافتراضية  < /Resize > | < Resize >  resize:  both;  horizontal;  vertical;  none;  < /Resize > |
| < Opacity >  الشفافية الخاصة بالعناصر عموما وتقبل قيمة من الصفر الي واحد وهي التحكم في درجة الشفافية  القيمة الافتراضية  لجعل المتصفحات القديمة تدعمها  < /Opacity > | < Opacity >  opacity:  1;  filter: alpha(opacity=50); = .5  < /Opacity > |
| < Flex >  لجعل المحتوي مرن بما يحتويه من عناصر  لوضع عناصر اخري بجانب المحتوي المرن  الاب او الحاويه  اتجاه المحتويات المرنة داخل العنصر, القيمة الافتراضية  يبدأ عكس أتجاه صفحتك من اليمين للشمال والعكس  يحول العناصر لشكل عامودي حسب اتجاه صفحتك  يبدأ عكس اتجاه العناصر في الشكل العامودي  التفاف المحتوي , القيمة الافتراضية  يعمل التفاف للعنصر في حالة الضرورة اذا كبر حجمة  نفس الالتفاف لاكن العناصر معكوسة  الكود المختصر لاتجاه المحتويات والتفاف المحتوي  محاذاة المحتوي , القيمة الافتراضية  محاذاة من اخر الصف  محاذاة في المنتصف  محاذاة مسافات متساوية بين العناصر  محاذاة مسافات متساوية حول العناصر قبل وبعد  يتعامل مع الخط ومحاذاة المحتوي , القيمة الافتراضية  محاذاة المحتوي من بداية الصف  محاذاة المحتوي من نهاية الصف عامودي  محاذاة المحتوي من المنتصف عامودي  محاذاة المحتوي من خط البداية  مثل محاذاة المحتوي ولاكن عامودي , القيمة الافتراضية  الطفل او التابعة  تكتب للعنصر لتحديد مكانة وترتيبه يقبل ارقام فقط  نمو المرونة يكتب عدد مرات النمو , القيمة الافتراضية  التقلص يكتب عدد مرات التقلص , القيمة الافتراضية  لتحديد جحم ثابت , القيمة الافتراضية  الكود المختصر للمرونة للتابعة , القيمة الافتراضية  < /Flex > | < Flex >  display: flex;  inline-flex;  Container  flex-direction; row;  row-reverse;  column;  column-reverse;  flex-wrap: nowrap;  wrap;  wrap-reverse;  flex-flow: flex-direction, flex-wrap;  justify-content: flex-start;  flex-end;  center;  space-between;  space-around;  align-items: stretch;  flex-start;  flex-end;  center;  base-line;  align-content: stretch;  Child  order: 3;  flex-grow: 0;  flex-shrink: 1;  flex-basis: auto;  flex: 0 1 auto;  flex: grow shrink basis;  < /Flex > |
| < Transition >  التحكم في الانتقال بنعومة , القيم  الخاصية , وقت الانتقال , وظيفة الوقت , التأخر  يجب كتابة الخاصة ووقت الانتقال ليعمل الانتقال  الكود المنفرد بالخاصية , القيمة الافتراضية  الكود المنفرد بوقت الانتقال , القيمة الافتراضية  وظيفة الوقت هي الوقت الانتقال من عنصر الي عنصر , القيمة الافتراضية وهو السهولة يبدأ وينتهي تدريجيا  الخطي ويبدا وينتهي في الحال ويمشي بمعدل ثابت  يبدأ تدريجي ويقف في الحال  يبدأ في الحال وينتهي تدريجي  يبدأ وينتهي تدريجي  التأخير الوقت الذي يتأخره العنصر لبدأ الانتقال  < /Transition > | < Transition >  transition: Prop Dura Timing Delay;  transition: width 2.5s; \*  transition-property: all;  transition-duration: 0s;  transition-timing-function: ease;  linear;  ease-in;  ease-out;  ease-in-out;  transition-delay: 0s;  < /Transition > |
| < Column >  يقوم بتقسيم الكلام الكبير الي اعمدة يقبل ارقام وهي عدد الاعمدة المراد تقسيمها , القيمة الافتراضية  الفجوة بين الاعمدة تحدد pixel , القيمة الافتراضية  الحواف بين الاعمدة بكل خواصه , القيمة الافتراضية  عرض وشكل ولون وهذا الكود المختصر  مثال  لتحديد عرض ثابت للأعمدة pixel,القيمة الافتراضية  , القيمة الافتراضية  يعدي جميع الاعمدة ويبقي منفرد  الكود المختصر للأعمدة وخواصها , القيمة الافتراضية  الطول وعدد الاعمدة  < /Column > | < Column >  column-count: auto;  column-gap: normal;  column-rule: medium none color;  column-rule: width style color;  column-rule: 4px solid #080;  column-width: auto;  column-span: 1;  all;  columns: auto auto;  columns: width count;  < /Column > |
| < Animation >  يجب كتابة اسم الانميشن يليها  مراحل الانميشن  قيم الاستايل Css  اسم الانميشن , القيمة الافتراضية  وقت الانميشن , القيمة الافتراضية  عدد التكرار , القيمة الافتراضية  عدد لا نهائي  انجاه الانميشن , القيمة الافتراضية  معكوس  البديل يبدا من الاول وينتهي عند الاخر ويعكسها  نفس الخاصية ولاكن يبدأ من الاخر  التأخر قبل البدء , القيمة الافتراضية  , القيمة الافتراضية  يقف عند اخر خطوة وصل اليها بعد انهاء الكل  يأخذ اول خطوة قبل تنفيذ اي وظائف اخري  يأخذ اول خطوة ويقف عند اخر خطوة  حركة الانميشن , القيمة الافتراضية  توقف الانميشن  تقبل جميع الخواص مثل خواص transition  الكود المختصر للانميشن , القيم الافتراضية لجميع خواص الانميشن  ترتيب كتابة الاكواد حتي يعمل بطريقة صحيحة  < /Animation > | < Animation >  @keyframes name  selector = from(0%) to(100%)  css attribute  animation-name: none;  animation-duration: 0s;  animation-iteration-count: 1;  infinite;  animation-direction: normal;  reverse;  alternate;  alternate-reverse;  animation-delay: 0;  animation-fill-mode: none;  forwards;  backwards;  both;  animation-play-state: running;  paused;  animation-timing-function:  animation: none 0 ease 0 1 normal none running;  animation: [name] [duration] [timing] [delay] [iteration] [direction] [mode] [state]  < /Animation > |
| < Selectors >  (~) تعني next وهو span اللي بعد p  (^) تعني start with وهي بين الصفة والقيمة مثال  اي كلاس يبدا بهذه الصفة نفذ المطلوب  ($) تعني end with وهي بين الصفة والقيمة مثال  اي كلاس ينتهي بهذه الصفة نفذ المطلوب  (\*) تعني all وهي بين الصفة والقيمة مثال  اي كلاس يحتوي علي هذه الصفة نفذ المطلوب  تعني اي عنصر مفعل له checked نفذ المطلوب ويمكن تحديد كلاس هذه الخاصة تعمل في form فقط ويمكن تحديد input type للتحقق منه  تعني اي عنصر مفعل له disabled نفذ المطلوب  تعني اي عنصر مفعل له enabled نفذ المطلوب  تعني اي عنصر empty في الصفحة نفذ المطلوب  Selector يمكن ان يكون عبارة عن اسم كلاس ويمكن ان يكون من انواع Selectors مثال وهو يعني اي قيمة داخل القسم ليست p نفذ بالمطلوب  تعني اول عنصر داخل القسم نفذ المطلوب مهما كان نوعه  تعني اخر عنصر داخل القسم نفذ المطلوب مهما كان نوعه  تعني الاول من نوعه وهو اول نوع من انواع div داخل القسم نفذ المطلوب  تعني الاخير من نوعه وهو اخر نوع من انواع div داخل القسم نفذ المطلوب  تعني p الوحيد نفذ المطلوب  تعني p الوحيد من نوعه نفذ المطلوب  لتغيير لون الخلفية في المكان المحدد عندما تقوم بتحديد كلام او اي شيء مكتوب في الصفحة  Nth  تقبل 3 حاجات  تحديد div عن طريق كتابة رقمة  يقوم بتنفيذ المطلوب على عنصر ويترك اللي بعده حتي الاخر ويبدأ من اول عنصر  يقوم بتنفيذ المطلوب على عنصر ويترك اللي بعده حتي الاخر ويبدأ من ثاني عنصر  لتحديد البداية من عنصر المختار الى النهاية  يحدد من اول عنصر الى العنصر المختار  div :nth-child(3n+1)  هكذا يتم حساب هذه العملة الحسابية الخاصة بهذا الكود  لتحديد range بداية ونهاية  < /Selectors > | < Selectors >  p ~ span {}  [attribute^=value]  [class^="name"] {}  [attribute$=value]  [class$="name"] {}  [attribute\*=value]  [class\*="name"] {}  :checked {}  .classname : checked {}  input[type="radio"] : checked {}  :disabled {}  :enabled {}  :empty {}  :not (selector) {}  section :not (p) {}  section :first-child {}  section :last-child {}  section div :first-of-type {}  section div :last-of-type {}  p :only-child {}  p :only-of-type {}  ::selection {}  Number th [1st, 2nd, 3rd, 4th, 5th]  Nth(Number, Formula, Keyword)  div :nth-child(number) {}  div :nth-child(odd) {}  div :nth-child(even) {}  div :nth-child(n+5) {}  div :nth-child(-n+4) {}  3xn+1 | 3x0 = 0 + 1 = [1]  3xn+1 | 3x1 = 3 + 1 = [4]  3xn+1 | 3x2 = 6 + 1 = [7]  div :nth-child(n+2):nth-child(-n+9)  < /Selectors > |
| < Font >  طريقة كتابة خط وتعريفة على المتصفح اذا وجد على الجهاز  TTF  EOT  OTF  WOFF  WOFF2  SVG  < / Font > | < Font >  @font-face {  font-family: Fontname;  src: url('fonts.fontname.ttf')}  True Type Font  Embedded Type Font  Open Type Font  Web Open Font  Web Open Font 2  Scalable Vector Graphic  < /Font > |
| < Media >  لتحديد نوع الميديا في الموقع سواء شاشة او طابعة او موبايل ويمكن تحديد حجم معين  < /Media > | < Media >  @media (min-width: 10px) and (max-width: 100px)  < /Media > |