**Programa DIO**

**Formação CSS Developer**

**Primeiros Passos com CSS**

Unidades de Medida – CSS

UNIDADES DE MEDIDAS ABSOLUTAS

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Pode-se dividir as unidades de medida em duas categorias: **absolutas** e **relativas**.

Dentro do dimension há outras unidades de medidas atreladas a ele:

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**UNIDADES DE MEDIDAS ABSOLUTAS**

São tamanhos que não estão atrelados a nenhum valor de referência, ou seja, não dependem de nenhum outro valor para que sejam calculadas.

Essas unidades são fixas e não podem mudar de acordo com o tipo de dispositivo, ou então por conta do tamanho de algum outro elemento.

Assim, normalmente se utiliza essas unidades de medida quando se conhece as características e as configurações do seu dispositivo e também quando não se quer que este tamanho mude por interferência de algum outro fator ou de algum outro elemento.

A maioria delas são mais úteis quando se trabalha com impressão, ao invés de trabalhar com conteúdo em tela.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente Assim, a unidade de medida absoluta mais comum utilizada são os pixels (px).

PIXELS

Unidade de medida absoluta mais comum utilizada para desenvolvimento de algo que será visualizado em tela e não através de uma impressão gráfica.

Pixels é considerado a menor unidade de uma representação digital.

Tamanho e resolução são coisas diferentes, tamanho de telas é a medida em polegadas, enquanto a resolução é medida em pixels.

Mais tanto o tamanho como a resolução possuem algo em comum que é a **densidade**.

Com a densidade pode-se medir quantos pixels cabem por polegada de determinada tela ou **ppi (pixel por in)**.

Assim, a densidade é a quantidade de pixels que podem ser armazenados em uma determinada região da tela. Então quanto menor for a tela e maior a resolução, maior será a densidade de pixels que terá naquela determinada região. Da mesma forma que quanto menor for a tela e menor a resolução, menor será a densidade.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Embora sejam evoluções dos dispositivos, para o CSS a quantidade de pixels para um dispositivo e outro variam pouco.

Por isso vem a diferença entre **pixel físico** e **pixel lógico**:

* Pixel físico – são reais, ou seja, que existe na tela do dispositivo.
* Pixel lógico – quanto conteúdo cabem dentro da tela independente da densidade da tela.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

**UNIDADES DE MEDIDA RALATIVA**

São calculadas com base em outra unidade de medida já definida. E por conta dessa unidade estar atrelada a um outro valor, o resultado da propriedade poderá variar de acordo com o outro elemento de que está se baseando o valor para a propriedade, ou então pode estar relacionado a qual dispositivo que a tela estará sendo exibida.

Vantagem de se utilizar unidades de medida relativa, é que poderá fazer com que o texto, ou qualquer outra propriedade seja redimensionada, em relação ao que está dentro da página.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

Quando se constrói um site responsivo, as unidades de