

/* NO COMMENT */

FRONTEND DEVELOPMENT LES 7

Is dit een HTML comment of een CSS comment? Dus inderdaad, dit is no comment in deze HTML slides. Nuttig!

PLAATJES EN VIDEO

Hier waren we nog niet klaar mee

We gaan een redelijk eenvoudige use case bekijken. Verschillende schermformaten met precies hetzelfde plaatje.

Kijken - Voto's

vasilis.nl/voto/kijken-/141016140421/

A photograph showing two young girls from behind, standing on a light-colored wooden floor in a gallery. They are looking at two large, solid blue panels mounted on a white wall. The girl on the left has long blonde hair and is wearing a light-colored top with a patterned skirt. The girl on the right has blonde hair and is wearing a red top and dark leggings. The background is a plain white wall.

Kijken

De dametjes denken na over hoe ze het liefst

Kijken - Voto's

vasilis.nl/voto/kijken-/141016140421/



Kijken

De dametjes denken na over hoe ze het liefst

iOS Simulator - iPad 2 - iPad 2 / iOS 8.1 (12B411)

Carrier  10:12 AM vasilis.nl 100% 



Kijken

De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.
[Bekijk het grote origineel](#)

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

Copyright 2014 Vasilis van Gemert, all rights reserved

Kijken - Voto's

vasilis.nl/voto/kijken-/141016140421/



Kijken
De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.

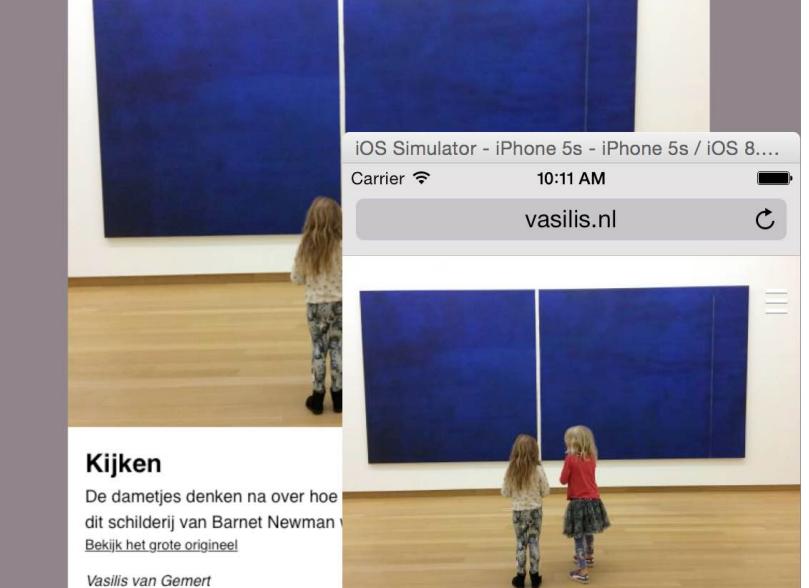
Bekijk het grote origineel

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

Copyright 2014 Vasilis van Gemert

iOS Simulator - iPad 2 - iPad 2 / iOS 8.1 (12B411)

Carrier 10:12 AM vasilis.nl 100%



Kijken
De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.

Bekijk het grote origineel

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

iOS Simulator - iPhone 5s - iPhone 5s / iOS 8.1

Carrier 10:11 AM vasilis.nl



Kijken
De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.

Bekijk het grote origineel

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

Hoe pak je dat aan?

SRCSET

```

```

Dit zou het probleem helemaal oplossen als het plaatje altijd over 100% van de breedte getoond werd. Maar dat is alleen zo op kleine apparaten. Schermen die groter zijn dan 36em tonen het plaatje op 77,77778% van de breedte.

Kijken - Voto's

vasilis.nl/voto/kijken-/141016140421/



Kijken
De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.

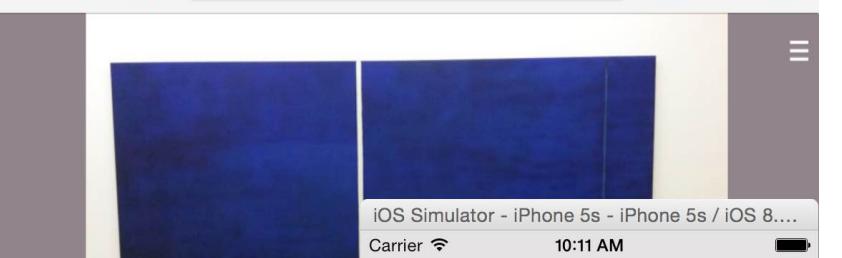
Bekijk het grote origineel

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

Copyright 2014 Vasilis van Gemert

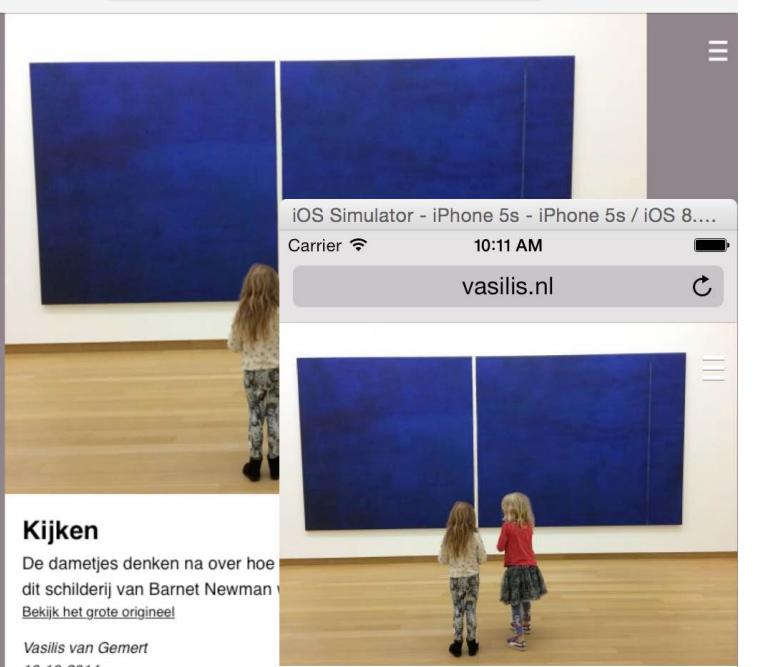
iOS Simulator - iPad 2 - iPad 2 / iOS 8.1 (12B411)

Carrier 10:12 AM vasilis.nl 100%



iOS Simulator - iPhone 5s - iPhone 5s / iOS 8.1 (12B411)

Carrier 10:11 AM vasilis.nl



Kijken
De dametjes denken na over hoe ze het liefst naar dit schilderij van Barnett Newman willen kijken.

Bekijk het grote origineel

Vasilis van Gemert
16-10-2014
in de categorie [Kiki](#)

Zie je?

SRCSET

```

```

We moeten dus iets toevoegen: het sizes attribuut. Vragen die je de studenten kunt stellen hier is: welk plaatje wordt er gebruikt op een browser-scherm van 320px breed? En op een apparaat met een retina-scherm? Dit stukje code is wellicht wat je nodig hebt voor de eindopdracht.

VIDEO

```
<video src="video.mp4" controls></video>
```

In de ideale wereld, zonder juristen en patenten, zou dit gewoon werken. Maar helaas, we leven niet in die wereld. We hebben dus iets anders nodig. Leg hier uit dat er patenten zitten op video-formaten. mp4 mag je gratis gebruiken totdat je 1 miljoen gebruikers hebt. Dan moet je ineens 1 miljoen dollar betalen (ofzo, het gaat om krankzinnige bedragen). Er zijn partijen, zoals Firefox en Opera die dit weigeren. En partijen die dit gewoon nooit kunnen betalen.

VIDEO

```
<video controls>
  <source src="video.webm" type="video/webm">
  <source src="video.mp4" type="video/mp4">
  <p><a href="video.webm" download>Download deze filr
</video>
```

Er zijn andere formaten, zoals webm, die wel gewoon gebruikt mogen worden. Maar browsers als Safari en IE ondersteunen dat weer niet (omdat zij in de mpeg-pool zitten, zij verdienen aan die patenten). Dit betekent dat video aanbieders hun videos op meerdere formaten moeten aanbieden. Krankzinnig natuurlijk. Maar goed, het is niet anders. Hier staat hoe je dat doet.

VORIGE WEKEN

- Semantische HTML
- Geschiedenis van HTML
- Progressive enhancement
- CSS blingbling
- CSS selectors
- Javascript dingetjes
- Flexbox!
- Units
- Box-model

Even kijken wat we allemaal al hebben gedaan. Best veel! OMG! Het past niet eens op de pagina! Prima momentje om eens te zien of mensen het tof vinden wat ze hebben geleerd. Waarom? Of is er niks aan? En ze er uiteraard even aan herinneren dat ze 7 weken geleden hier allemaal niks van wisten. We gaan zo alles nog even langs. Goed veel tijd voor eventuele vragen, of nog even de dingen aan elkaar knopen.

PRINCIPES!

Het web is er voor iedereen. En iedereen consumeert het web op een andere manier. iets ontwerpen en iets bouwen voor het web is dus redelijk complex. Je moet de verschillende lagen van het web dus goed begrijpen. Wat is de eerste laag?

SEMANTISCHE HTML!

We begonnen met semantische HTML. Dat doen we omdat er zonder gestructureerde content gewoon niks valt vorm te geven. Stap 1 in het vormgevings-proces is het structureren van je content. 100% van je bezoekers kan er dan iets mee. De lagen die je toevoegt moeten het vervolgens prettiger maken voor je bezoekers. Wat zou de eerste laag zijn die je toevoegt?

TYPOGRAFIE!

Alle mensen, behalve blinden, zien typografie. Op smallle schermpjes zie je het, en ook op brede schermen. Ook op zwart/wit schermen. Noem eens een hele goede unit om typografie mee op te zetten op het web? Juist, de em. En wat zou de volgende laag zijn?

CSS BLING!

Als je zeker weet dat iets leesbaar is wil je natuurlijk ook dat het aansluit bij de brand-identity van de klant. Herkenbaarheid is superbelangrijk. Daar hebben we bijzonder veel tools voor. Wat zijn de tofste? Inderdaad, border-radius is heel tof. Box-shadow ook, zeker. Gradients, en dingen als SVG, die we niet eens hebben behandeld zijn ook supertof.

LAYOUT!

Als het leesbaar is en het heeft een identiteit, dan kan je gaan nadenken over layout. Niet iedereen heeft namelijk een breed scherm, dus dat heeft geen prioriteit. Waar kan je breakpoints op baseren? Op bijvoorbeeld de tekstbreedte. Welke technieken heb je allemaal op verschillende layouts te maken? Flexbox, floating, mediaqueries, etc.

FANCY SHIT!

Vaak is er meer nodig. Dingen in- en uitklappen bijvoorbeeld. Of iemands locatie achterhalen. Of een videoconference starten. Of bestanden peer-to-peer. Dat lukt allemaal niet zonder JavaScript. JavaScript maakt het mogelijk om, zodra we zeker weten dat het fundament goed is, de boel nóg toffer te maken. Om zeker te weten dat iedereen gewoon alles wel kan blijven doen, moeten we natuurlijk gebruik maken van feature detection. Zo. Dat was het vak in een notendop.

VORMGEVING 2

Hoe sluit dit allemaal aan op Vormgeving 2 in het volgende blok? Denk je dat het nuttig is om dit allemaal te weten? Wat heb je hier aan? We gaan ons in het volgende blok verdiepen in vormgeving. Dus hoe zit dat precies met typografie? Wat zijn de regels er achter. Wat valt er allemaal te weten over grids? Kleurenleer. Wat moeten we daar van weten. Maar vooral ook: al die dingen die we verzinnen, *kunnen die wel*, technisch gezien? Die kennis hebben we nu. Jullie kunnen nu zelfstandig je ontwerp wat je in het volgende blok maakt valideren: is dit realistisch? of een fantasie?

FRONTEND DEVELOPMENT 2

Voor de mensen die dit eigenlijk hardstikke tof vonden. Die het te gek vonden om uit te zoeken wat de beste manier is om mediaqueries te gebruiken. De mensen die zelf gingen uitzoeken hoe gradients werken. De mensen die los gingen met CSS bling. Met andere woorden, de mensen die het te gek vinden om iets te bouwen wat echt werkt, Frontend 2 is voor jullie. Daar gaan we dieper in op JavaScript. Echte scripts schrijven. Een echt app maken. Met APIs aan de slag. Hele toffe dingen doen.