

HTML&CSS 洪興政講課筆記

display屬性

display:inline-flex

display:flex; & display:inline-flex;

7-1 flex-grow

7-2 flex-grow

flex-shrink

flex-shrink & flex-basis

用Flex做RWD網頁可以使用flex-direction，切換直排/橫排

3-2 px與%與em單位

關於字級rem

rem大小依據永遠都是會以最外層html所制定的font-size為準

Input表單寫法

座標定位

金魚都能懂網頁設計入門 Absolute 絕對定位教學

金魚都能懂網頁設計入門 Relative 定位

Fixed定位：

不吃relative定位，永遠是以視窗可視範圍來當作座標基準

Z-index

選取器、before & after

background-size背景圖尺寸

animation動畫屬性

關鍵影格

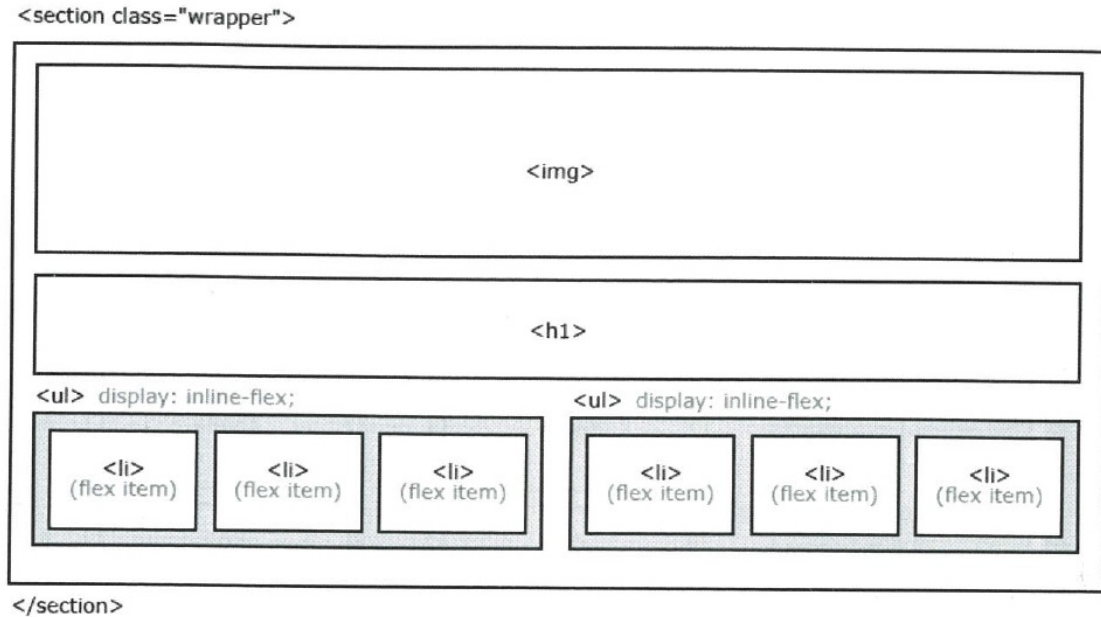
Calc()說明

計算符號前後都需要加上空白，否則無效

display屬性

屬性	作用
display:block	設定為區塊模式
display:inline	設定為行內模式
display:none	區塊隱藏
display:inline-block	跟float相同可以將物件水平排列， 但只限於全部同時對齊

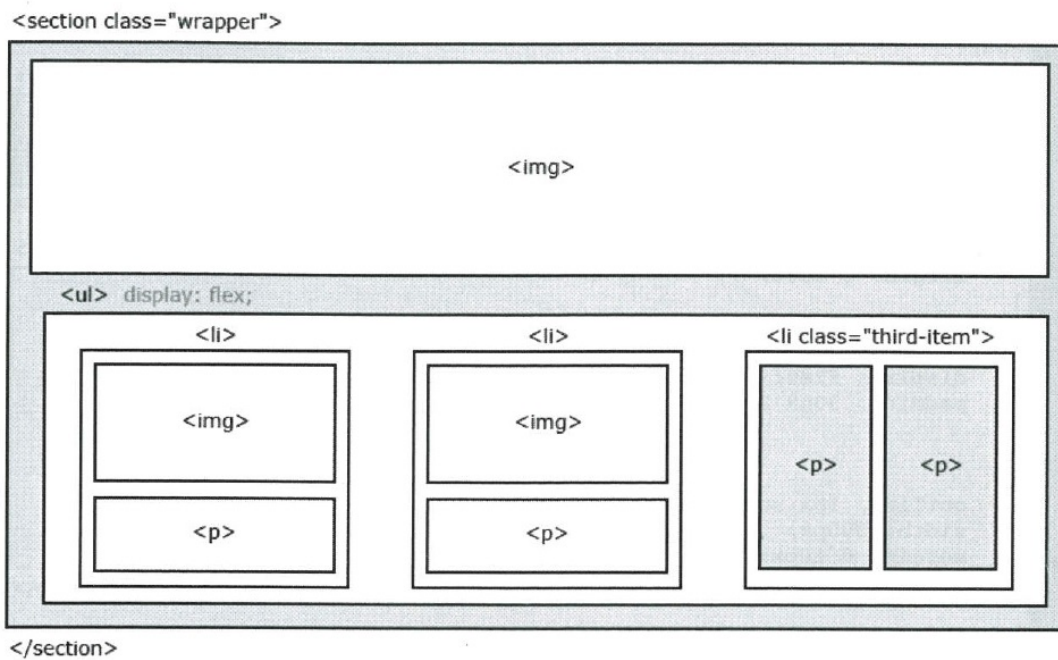
display:inline-flex



說明：

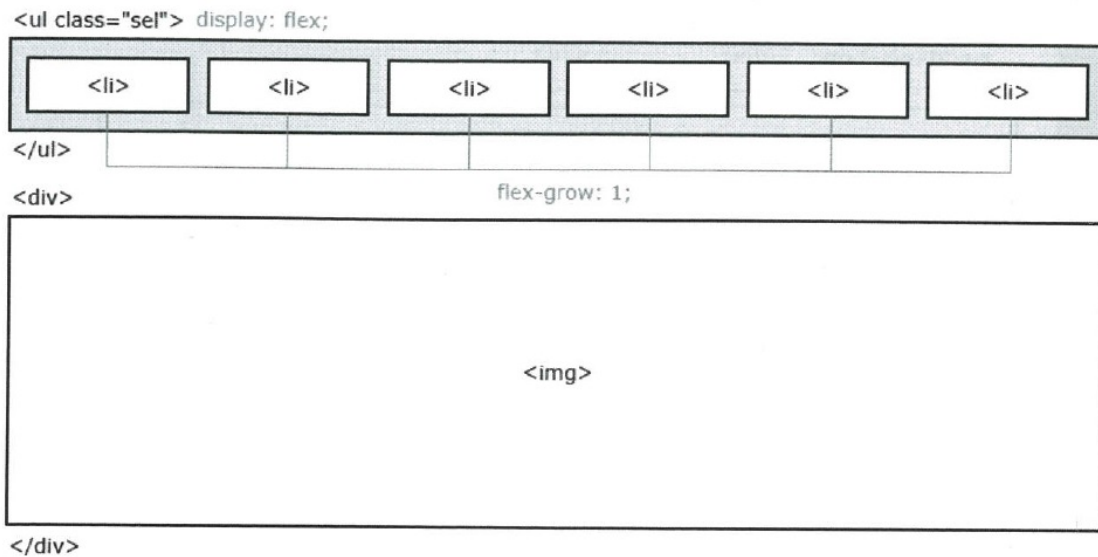
1. flex 伸縮盒的二種父層屬性，必需先在父層元素設定 flex 或 inline-flex 後，其子元素才能成為伸縮項目。
2. display: flex 與大家所熟悉的 display: block; 幾乎相同，都會造成區塊的斷行。
3. 而相對的 display: inline-flex; 就如同 display: inline-block;，是在同一條線上的 flex 元素。
4. 與 inline-block 相同，inline-flex 也同樣會受到文字控制屬性影響(如 text-align)。
5. 與 inline-block 相同，inline-flex 也有小空格的問題。

display: flex; & display: inline-flex;



1. display: flex; 會將子元素定義為伸縮項目，但影響層級只會到子層，不會再往孫層次繼承下去
2. 子層內部的物件若也想成為伸縮項目，則子層也必需設定為 display: flex;
3. 而此時加上了 display: flex; 的子層位置仍是以父層對內部伸縮盒的定義為主。
4. 子元素的伸縮項目，預設的高度是如同表格一樣等高的（也與父層的高相同）。

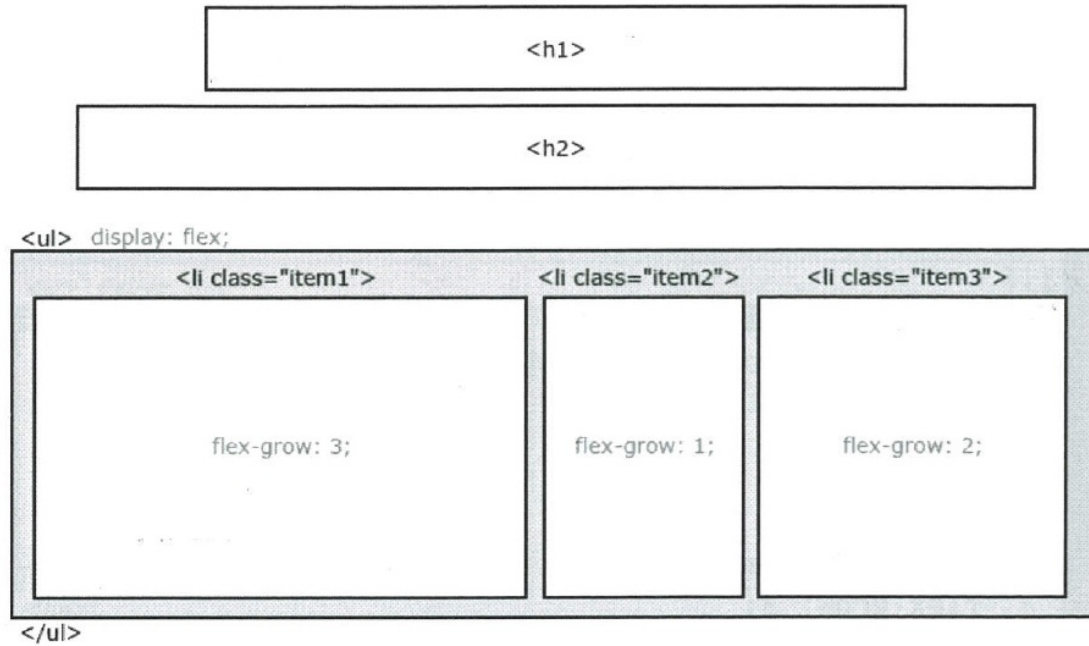
7-1 flex-grow



flex-grow 說明：

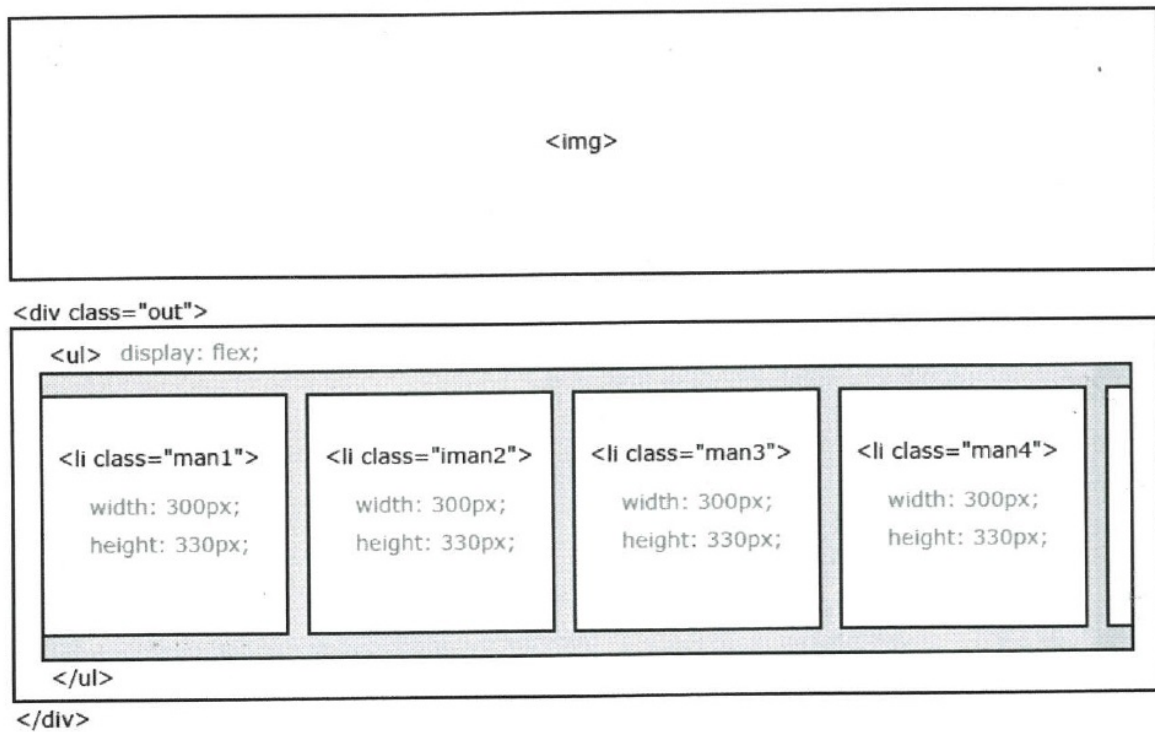
1. 當父層加上 `display: flex;` 之後，子元素變會成為伸縮項目。
2. 伸縮項目可以使用 `flex-grow` 屬性值來分配父層的"剩餘空間"。
3. `flex-grow` 屬性值只有數字，沒有單位，代表的是分配到的空間比例，預設值為 0，也就是如果沒有定義 `flex-grow`，便沒有分配剩餘空間的權利，不允許負值。
4. 以本範例而言，每個 `` 的 `flex-grow` 都是 1，總共有六個 ``，於是父層的剩餘寬度便被切割成六份，平均分配到六個 `` 裡。
5. 但是當伸縮項目有內容時，內容寬度便會先佔去固定的空間，剩下的才由 `flex-grow` 來進行分配。
6. 以本範例結果而言，就有如在每個按鈕以左右 `padding` 的方式計算出正確的數值來填滿父層。

7-2 flex-grow



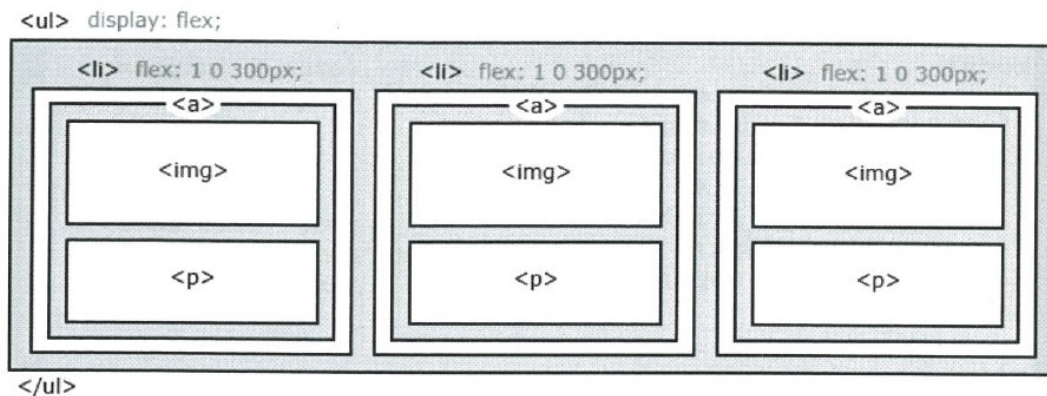
1. flex-grow 屬性的數字代表的是該伸縮項目所佔的剩餘空間比例。
2. 本範例的 flex-grow 總共有 $3+1+2=6$ ，所以父層寬度會被切割成六份，再依各 的 flex-grow 做分配。
3. 伸縮項目的 margin & padding & border 會加上 flex-grow 所計算的寬度。
4. 預設情況下，只有沒內容時，寬度才會完全按照 flex-grow 的數字去做分配。

flex-shrink



1. flex-shrink 代表的是伸縮項目的收縮比例。
2. flex-shrink 預設值為 1。
3. 在預設情況下，不論伸縮項目的寬度為多少，都不會超出父層(伸縮盒)的寬。
4. 要想超過父層寬度時，flex-shrink 必需設置為 0，也就是不參與收縮。
5. 當伸縮項目的總寬未超過父層寬度時，flex-shrink 沒有作用。

flex-shrink & flex-basis



flex-grow、flex-shrink、flex-basis 縮寫：

flex: (flex-grow) (flex-shrink) (flex-basis)

例：flex: 1 0 300px;

1. flex-basis 的作用在於設定彈性區塊的基本值。
2. 預設值為 auto，也就是依照內容計算寬度。
3. 當設定為 0 時，伸縮項目便會無視內容的寬度，改以 flex-grow 分配的值來呈現結果。
4. flex-basis 作用類似 min-width (最小寬度) 或 width。
5. 預設狀態下，若 flex-basis 與 width 同時存在，flex-basis 會覆蓋掉 width。

※ 因為已經不屬於 flex 系統，所以不會理會父層的寬而自由伸展，設定為 width: 100%; 才會正常。

※ flex 子項目預設高度為跟父層等高。

用Flex做RWD網頁可以使用flex-direction，切換直排/橫排

3-2 px與%與em單位

單位	特性
em	會往上(父層)去找有定義大小的地方，以大小為依據去做倍數換算

%(百分比)	來源依據父層，用在高度，父層一定要有固定高度才有效
--------	---------------------------

關於字級rem

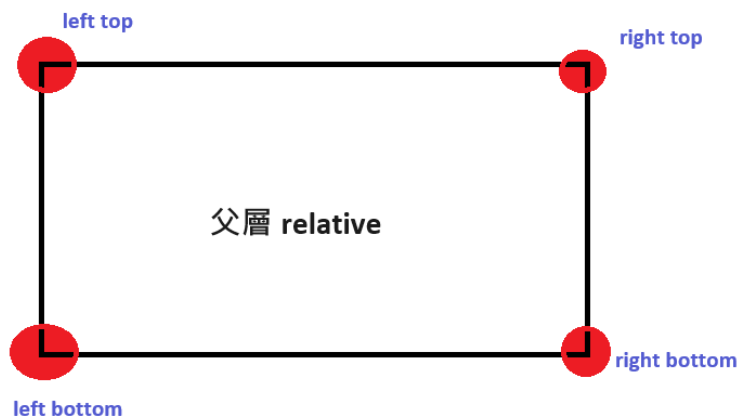
rem大小依據永遠都是會以最外層html所制定的font-size為準

Input表單寫法

type	說明
<u>text</u>	文字輸入欄位 (預設值)。
<u>password</u>	密碼輸入欄位，輸入的文字會隱藏不顯示。
<u>number</u>	數字輸入欄位 (只能輸入數字)。
<u>email</u>	email 輸入欄位 (只能輸入 email，送出時自動檢查格式)。
<u>url</u>	網址輸入欄位 (只能輸入網址，送出時自動檢查格式)。
<u>tel</u>	電話號碼輸入欄位 (更有文字上的意義)。
<u>search</u>	搜尋文字輸入欄位 (更有文字上的意義)。
<u>button</u>	按鈕，等同 type 為 button 的 <code><button></code> 。
<u>reset</u>	重設按鈕，等同 type 為 reset 的 <code><button></code> 。
<u>submit</u>	送出按鈕，等同 type 為 submit 的 <code><button></code> 。
<u>image</u>	圖片按鈕。
<u>file</u>	檔案選擇器。
<u>range</u>	數值滑桿。
<u>color</u>	顏色選擇器。
<u>checkbox</u>	多選選單的選項。
<u>radio</u>	單選選單的選項。
<u>date</u>	日期選擇器 (年/月/日)。
<u>datetime-local</u>	日期與時間選擇器 (年/月/日 時:分)。
<u>time</u>	時間選擇器 (時:分)。
<u>week</u>	週選擇器 (年/週)。
<u>month</u>	月份選擇器 (年/月)。

<u>hidden</u>	隱藏資料欄位。
---------------	---------

座標定位



金魚都能懂網頁設計入門 Absolute 絕對定位教學

金魚都能懂網頁設計入門 Relative 定位

Fixed定位:

不吃relative定位，永遠是以視窗可視範圍來當作座標基準

Z-index

當座標物件有重疊時，決定上下關係屬性值，數值越大越上面，預設值為0，沒寫值就是為0

選取器、before & after

選取器、before & after

>	子代選取器
+	相鄰選取器
,	群組
~	兄弟選取器
:first-child	第一個子元素
:last-child	最後一個子元素
:nth-child(n)	第 N 個子元素
:nth-of-type(n)	第 N 個相同類型的子元素
[att="value"]	具有 att 屬性且屬性值=value 的元素
:not(n)	除了 N 以外的元素
:before	偽元素，設置在元素之前
:after	偽元素，設置在元素之後

說明

1. 子代選取器：選取 "下一層" 的物件 (不包含孫代)
2. 相鄰選取器：選取條件符合的目標
3. 群組：利用逗號的方式來將選取器做群組
4. 兄弟選取器：選取同階層 "後面的所有同類型" 物件
5. :first-child：選取第一個子物件
6. :last-child：選取最後一個子物件
7. :nth-child(n)：選取指定的第 n 個子物件
8. :nth-of-type(n)：選取第 n 個相同類型的子物件
9. [att="value"]：選取包含 att 屬性並且值等於 value 的物件
10. :not(n)：除了 n 以外的全部元素
11. :before：可無中生有的偽元素，預設位置在元素之前
12. :after：可無中生有的偽元素，預設位置在元素之後

background-size背景圖尺寸

屬性	值	說明
background-size	cover	拉滿區塊，可能被裁切
background-size	contain	拉滿至區塊， <u>可能會出現repeat</u>
background-size	寬高	直接設定寬高，auto等比縮放

transition 相關屬性	
transition-property	設定要做轉場動畫的屬性，例如 width、height、color...
transition-duration	設定轉場動畫的持續時間，以秒計算
transition-delay	設定轉場動畫的延遲時間
transition-timing-function	設定轉場動畫的速度改變方式

※ transition 縮寫：transition: 屬性名稱 持續時間 延遲 方式

animation動畫屬性

屬性	說明	預設值
animation-name	設定動畫名稱	無
animation-duration	設定持續時間，秒為單位	0
animation-timing-function	設定動作方式	ease
animation-delay	設定動畫開始前延遲時間	0

animation-iteration	設定播放次數	1
animation-direction	設定動畫播放方向	normal/反向alternate
animation-fill-mode	設定動畫結束後是否回到原始狀態或停留在結束	none/forwards(停留在最後一個keyframes)/backwards(返回預設)

animation-timing-function類別

值	說明
linear	以等速方式呈現
ease	預設(慢>快>慢)
ease-in	以慢速開始高速結束(加速)
ease-out	以高速開始慢速結束(減速)
ease-in-out	類似預設，但較平緩
cubic-bezier()	曲數值呈現

關鍵影格

寫法1	寫法2
<pre>@keyframes 動畫名稱{ from{} to{} }</pre>	<pre>@keyframes 動畫名稱{ 0%{} 100%{} }</pre>

calc() 說明

可以用在任何有數字的地方

例如: `calc(100%-20px)`

計算符號前後都需要加上空白，否則無效