

Intégration Web

MMI - Travaux Pratiques #4 - S1



Danielo JEAN-LOUIS
Développeur front-end

But du cours

- Voir les bases de la programmation d'un site web
 - Langage HTML
 - Langage CSS
- Sensibilisation au web : design et programmation
 - Accessibilité
 - Bonnes pratiques
- Avoir les connaissances pour développer un site web

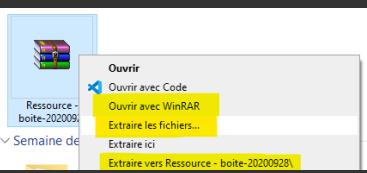
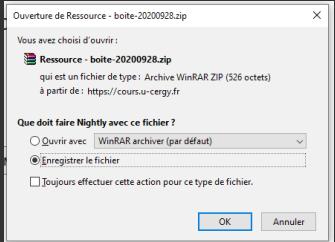
Récapitulatif du tp précédent

- Les pseudo-formats et pseudo-éléments
- Les transitions css
- La propriété css "transform" et ses fonctions

Source :

- <https://github.com/DanYellow/presentations/blob/master/mmi/html/travaux-pratiques/numero-3/presentation.pdf>

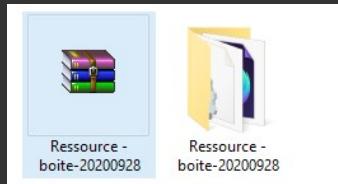
Petit point sur les ressources de cours



Menu contextuel sur l'archive (clic droit). Choisir un des choix surligné.

- Les ressources se présentent sous la forme d'une archive une fois téléchargées
- L'archive doit être impérativement extraite sinon vous ne serez pas capables de réaliser correctement les tp

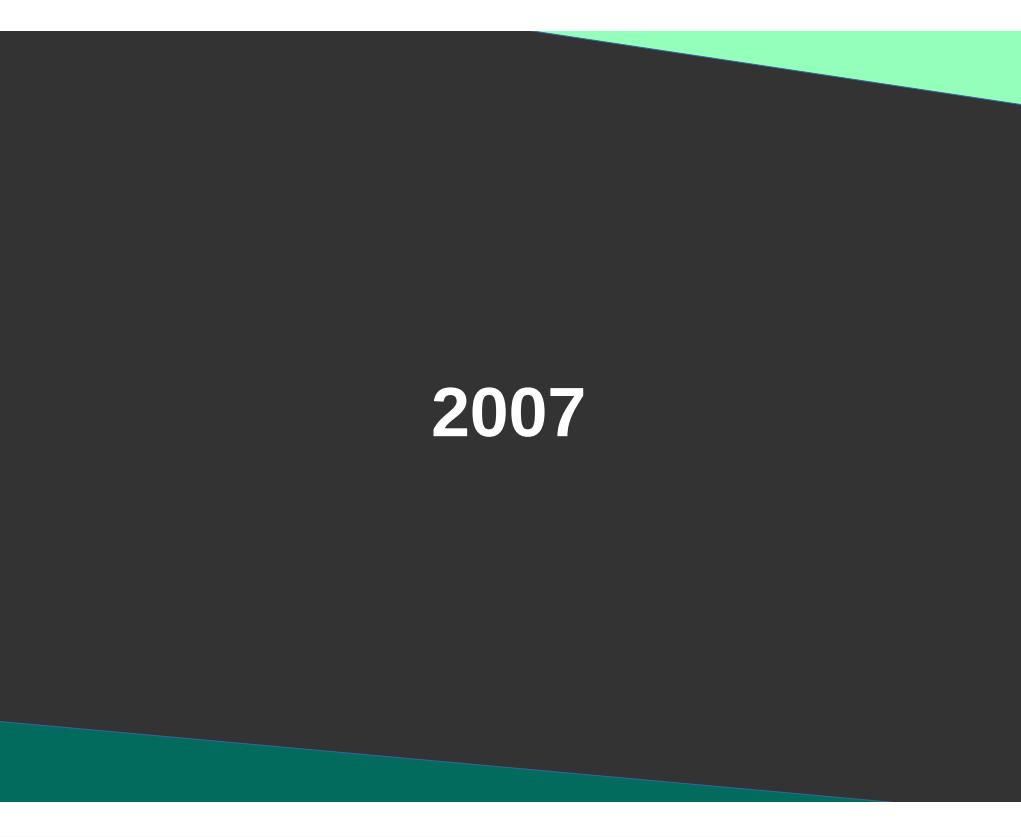
Petit point sur les ressources de cours



- Une fois extrait, vous devez obtenir un dossier avec le contenu de l'archive
- Libre à vous de travailler dans le dossier OU en copier le contenu pour le coller ailleurs
- **En aucun vous devez travailler dans l'archive**

Ressource du cours

Travaux Pratiques #4 > "Ressource - Responsive" sur ENT



2007



- Apple étant développeur du moteur html "webkit", ceci lui a permis d'apporter beaucoup de fonctionnalités à html et css pour le web mobile

Smartphone / tablette

- Points à prendre en compte sur ces appareils :
 - Représente la majorité de l'audience web
 - Écran plus petits
 - Interface tactile → nouvelles interactions :
 - zoom / double toucher / *swipe*
 - Pas de clic droit (enfin à l'époque)
 - La mobilité (l'utilisateur n'est pas tout le temps en wi-fi)
 - Mode hors-ligne

Source :

• <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/gestures/> - anglais

- Il est possible d'orienter l'écran sur PC de bureau, toutefois on ne le fait pas tout le temps et l'écran reste relativement grand, et ce changement n'est pas pris en compte
- Les utilisateurs mobiles peuvent accéder à Internet sur le réseau cellulaire, il faut donc limiter le plus possible les ressources lourdes pour la data et la batterie
- Les smartphones ont par défaut un appareil photo et un microphone.
- Attention sous Safari iOS, la permission n'est pas gérée par site mais l'application totale. Si un utilisateur refuse, ça sera le cas pour tous les sites dont le vôtre.

Smartphone / tablette

- Orientation de l'écran
- Représente la majorité de la fréquentation web
- Définition élevée de nos jours
- Notifications et Push
- [...]

Source :

• <https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/user-interaction/gestures/> - anglais

- Il est possible d'orienter l'écran sur PC de bureau, toutefois on ne le fait pas tout le temps et l'écran reste relativement grand, et ce changement n'est pas pris en compte
- Les utilisateurs mobiles peuvent accéder à Internet sur le réseau cellulaire, il faut donc limiter le plus possible les ressources lourdes pour la data et la batterie
- Les smartphones ont par défaut un appareil photo et un microphone.
- Attention sous Safari iOS, la permission n'est pas gérée par site mais l'application totale. Si un utilisateur refuse, ça sera le cas pour tous les sites dont le vôtre.

Point technique – Définition / résolution

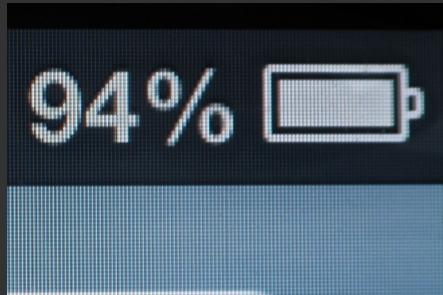
- La définition représente le nombre de pixels (ou points) qu'un écran peut afficher
 - Exemple : une image 3000 x 2000 a une définition 6 millions de pixels
- La résolution représente la densité de pixels. Autrement dit le nombre pixels par pouce (1 pouce = 2,54cm)
 - Plus la densité est élevée, plus les traits sont détaillés. Retina est le terme utilisé par Apple pour désigner les écrans haute résolution (apparition avec l'iPhone 4)

Sources :

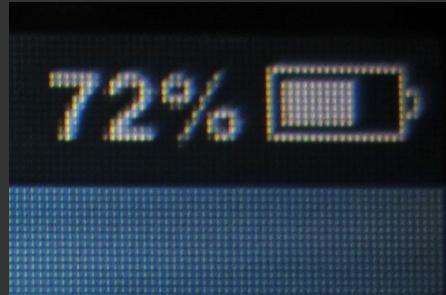
- https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9finition_d%C2%7%C3%A9cran
- https://www.frandroid.com/comment-faire/comment-fonctionne-la-technologie/342762_difference-entre-definition-resolution
- <https://www.paintcodeapp.com/news/iphone-6-screens-demystified>

Une haute résolution d'écran octroie un confort de lecture notamment sur les petits écrans

Petit point technique – Définition / résolution



Affichage Retina
(source wikipedia)



Affichage non Retina
(source wikipedia)

Sources :

- https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9finition_d%C2%7%C3%A9cran
- https://www.frandroid.com/comment-faire/comment-fonctionne-la-technologie/342762_difference-entre-définition-resolution
- https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89cran_Retina
- <https://www.paintcodeapp.com/news/iphone-6-screens-demystified>

Responsive design

- Terme inventé par Ethan Marcotte en 2010
- Désigne Concept, une approche du web :
 - Site fluide (le site se comporte comme un liquide), voir sources
 - Images fluides
 - Utilisation des media queries
 - **Ce n'est pas une technologie**

Sources :

- <https://alistapart.com/article/responsive-web-design/> - en
- <https://mdn.github.io/css-examples/learn/rwd/liquid-width.html> – Site fluide
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/CSS/CSS_layout/Responsive_Design
- <http://lehollandaivolant.net/tuto/responsive-css>
- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1615-cest-quoi-le-responsive-web-design.html>

Un peu de vocabulaire

- Responsive design : vu précédemment
- Fixed design : le web "ancien", le site (et ses éléments) ont une taille définie et si ça ne rentre pas... tant pis
- Adaptive design : forme évoluée du fixed design, les designers proposent des designs propres à "chaque écran" et les développeurs s'arrangent
- Fluid design : Le site et ses éléments ont des tailles en pourcentage

Sources :

- <https://medium.com/@popart.studio/fluid-vs-adaptive-vs-responsive-design-62de51e036bd> – en
- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1615-cest-qui-le-responsive-web-design.html>

- Par "chaque écran", il faut comprendre que les tailles les plus utilisées. D'ailleurs pour tablette prenez plus les iPad comme repère, elles sont plus populaires et les tailles sont plus standardisées.
- Pour l'adaptive design, la gestion des points de rupture (ou breakpoints) peuvent également être gérés côté mobile, mais c'est une mauvaise idée

Responsive Web Design est le mot magique

- Le terme Responsive (web) Design est le plus utilisé surtout de nos jours, les autres formes sont soit du passé soit peu utilisé niveau vocabulaire. Dites vous qu'on oppose le Responsive Web Design (RWD) au "Fixed" design

Avant le Responsive design – Version mobile

- Nécessite un serveur pour la gestion
- Double charge de travail :
 - version PC et mobile à gérer
- Techniques de détection de mobile pas fiable
 - User agent → Ne pas lui faire confiance
- Utilisation du javascript
 - Lourdeur potentielle des scripts

Sources :

- <https://alistapart.com/article/responsive-web-design/> - en
- <https://mdn.github.io/css-examples/learn/rwd/liquid-width.html> – Site fluide
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/CSS/CSS_layout/Responsive_Design
- <http://lehollandaivolant.net/tuto/responsive-css>
- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1615-cest-quoi-le-responsive-web-design.html>

Images fluides oui, optimisation avant tout

```
img {  
    max-width: 100%;  
    height: auto;  
}
```

Ces deux lignes rendent vos images responsives, elles gardent également leurs proportions

- Ces deux déclarations rendent nos images "fluides" tout en gardant leur proportion
- Elles ne dépasseront jamais la largeur de l'écran
- Pour autant, ces images ne sont pas forcément optimisées

Sources :

• <http://lehollandaisvolant.net/tuto/responsive-css/#astuce-image>

Point accessibilité – Images

- Les mobiles utilisent souvent la data pour accéder à Internet Mettre des images de 15 Mo (même très belle) consomme beaucoup de données
 - Limiter la taille des images. Préférer des images qui font 3 Mo ou moins
- Formats à utiliser :
 - jp(e)g / png / .gif
 - webp : format avec compression sans perte par Google
 - AVIF : format prometteur avec compression sans perte
 - Non géré par tous les navigateurs à l'heure actuelle (10/2020)
 - svg : pour les logos – format vectoriel

Sources :

- <https://jakearchibald.com/2020/avif-has-landed/> - en
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/WebP>
- <https://squoosh.app/> - pour compresser vos images

- Format vectoriel : Image composée de formules mathématique, l'image n'est jamais floue même zoomée à fond. S'oppose aux format matricielle.
- A noter que si le format webp n'a pas été très suivi, le format webm est très utilisé pour afficher des vidéos

Point accessibilité – Images

- jpeg : format d'image avec **compression avec perte**
 - Extension : .jpg ou .jp(e)g
- png : format d'image avec **compression sans perte**
 - Extension : .png
 - Gère la transparence
- gif : format d'image avec **compression avec perte**
 - Extension : .gif
 - Gère les animations
 - Limité à 256 couleurs → Inadapté pour vos photos de vacances

Sources :

• <https://graphilink.fr/jpg-png-gif-differences/>

- Format vectoriel : Image composée de formules mathématique, l'image n'est jamais floue même zoomée à fond. S'oppose aux format matricielle.
- A noter que si le format webp n'a pas été très suivi, le format webm est très utilisé pour afficher des vidéos

La tête dans le responsive

```
<meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1">
```

- Balise meta indispensable pour le responsive design
- Notre meta en détails :
 - width=device-width : Indique au navigateur que le site doit avoir une largeur égale à celle de l'écran
 - initial-scale=1 : Définit le zoom par défaut du site
- Accepte la valeur "user-scalable=no". Ne jamais l'utiliser, elle empêche l'utilisateur de zoomer

Sources :

• https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/CSS/CSS_layout/Responsive_Design

Il est possible d'utiliser le centimètre (cm) ou le point (pt) comme unité. Ceci est à éviter absolument pour le web, en revanche, elles peuvent être utiles pour le css d'impression.

1cm == 37.8px

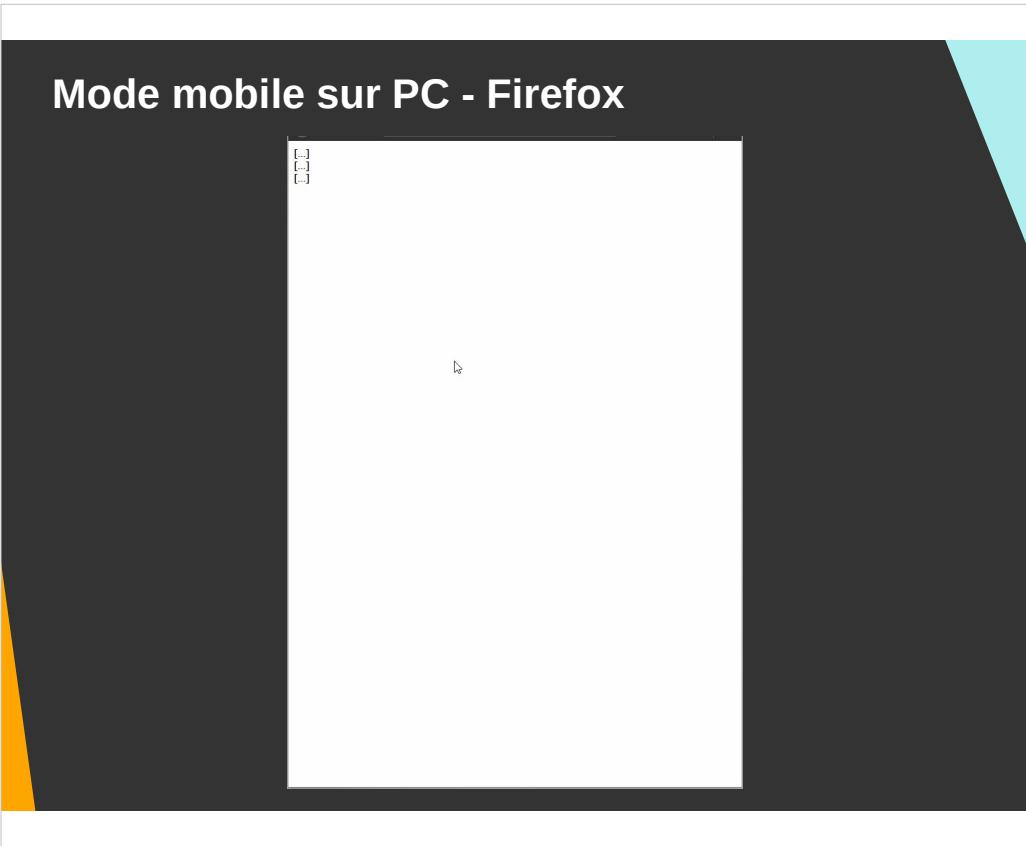
Tester son site mobile sur PC

- Le mode responsive (ou vue adaptative) des navigateurs permet de tester son site à des résolutions différentes. **Ce mode garde le rendu du navigateur**
- Sur MacOS, il est possible de brancher son iPhone / iPad et tester avec l'inspecteur de Safari
- Sur Windows / MacOS, il est possible de brancher son smartphone Android et de tester avec l'inspecteur de Chrome
- Raccourci clavier : ctrl + shift (maj) + m (Chrome / Brave / Firefox)

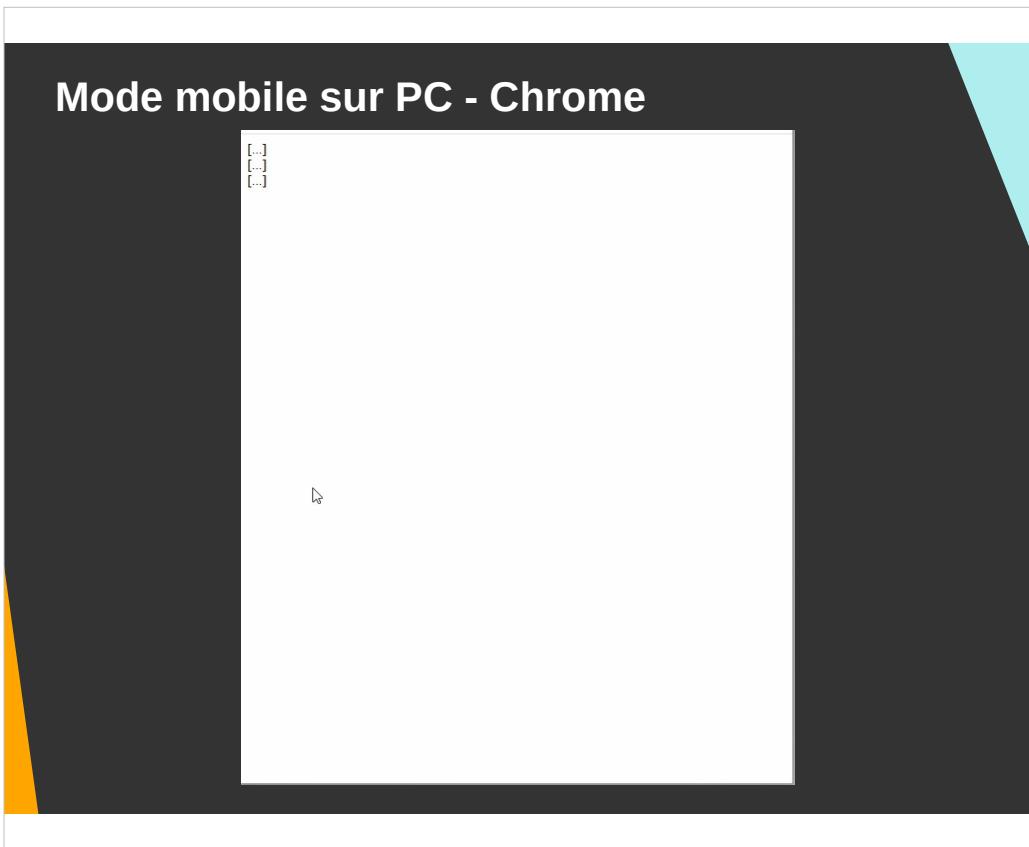
Sources :

- <https://www.idownloadblog.com/2019/06/21/how-to-use-safari-web-inspector-ios-mac/> - en
- <https://developers.google.com/web/tools/chrome-devtools/remote-debugging> - en

- Pour inspecter son site web sous Safari, il activer le mode développeur sous iPhone, iPad et MacOS. Les tout doit être connecté par câble USB.



- Pour inspecter son site web sous Safari, il activer le mode développeur sous iPhone, iPad et MacOS. Les tout doit être connecté par câble USB.

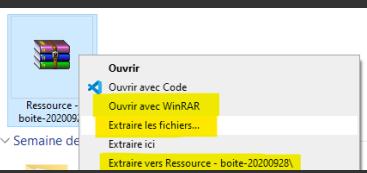
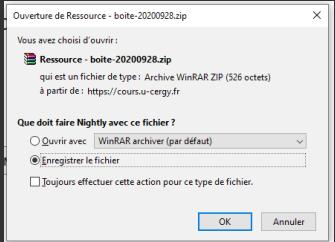


- Pour inspecter son site web sous Safari, il activer le mode développeur sous iPhone, iPad et MacOS. Les tout doit être connecté par câble USB.
- Pour android :
<https://developers.google.com/web/tools/chrome-devtools/remote-debugging>

Ressource du cours sur ENT

Travaux Pratiques #4 > "Ressource – Images responsives"

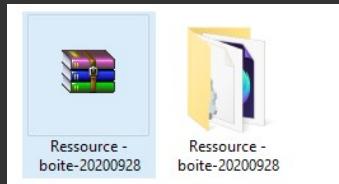
Petit point sur les ressources de cours



Menu contextuel sur l'archive (clic droit). Choisir un des choix surligné.

- Les ressources se présentent sous la forme d'une archive une fois téléchargées
- L'archive doit être impérativement extraite sinon vous ne serez pas capables de réaliser correctement les tp

Petit point sur les ressources de cours



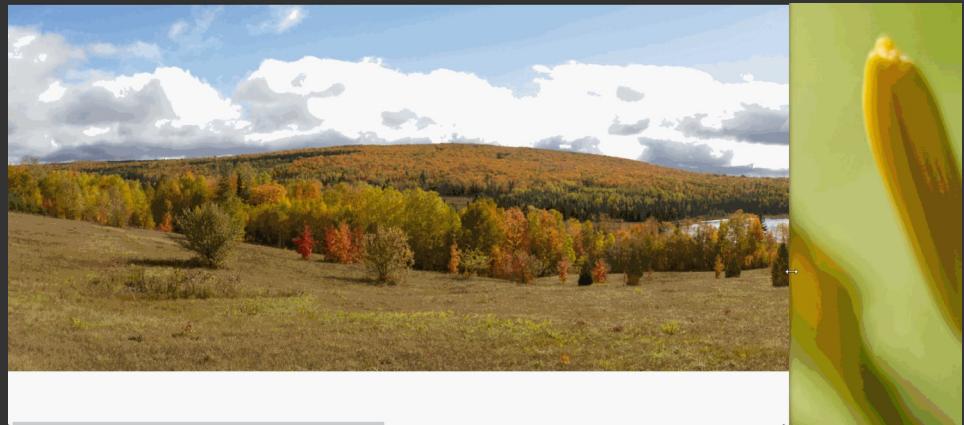
- Une fois extrait, vous devez obtenir un dossier avec le contenu de l'archive
- Libre à vous de travailler dans le dossier OU en copier le contenu pour le coller ailleurs
- **En aucun vous devez travailler dans l'archive**
- Une fois fait, glissez le dossier dans VS Code

Pratiquons ! - Notre image responsive

Pré-requis :

- Avoir la ressource "images-responsives"
- Ajouter une balise avec une image relativement large (+2000px)
- Redimensionnez votre fenêtre, votre image s'adapte maintenant à votre fenêtre

Pratiquons ! - Notre image responsive



Notre image s'affiche, mais on n'a un vilain scroll horizontal

Pratiquons ! - Notre image responsive

Pré-requis :

- Avoir la ressource "images-responsives"
- Avoir une balise avec une image relativement large
- Ajouter une classe "img-responsive" dans un fichier css avec les déclarations suivantes :

max-width: 100 %;
height: auto;

- Ajouter la classe à l'image
- Redimensionnez votre fenêtre, votre image s'adapte maintenant à votre fenêtre



Notre image est responsive mais...



Elle est trop grande pour nos terminaux mobiles

Afficher image de 2000px, même correctement, sur un écran de 320 de largeur, n'a absolument aucun sens, alors le W3C a apporté une solution. Les smartphones les plus grands ont une largeur de 450px.

Attributs srcset / sizes et balise <picture>

- Permettent de gérer des images en fonction de l'appareil
 - Taille d'écran
 - Résolution
 - Orientation (uniquement la balise picture)
 - Formats fichiers gérés (uniquement la balise picture)
- Chargent uniquement l'image pertinente
 - Économie de bande passante
- Gérés par les navigateurs modernes

Sources :

- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1621-responsive-images-srcset.html>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/05/responsive-images-done-right-guide-picture-srcset/> - anglais
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/HTML/Comment/Ajouter_des_images_adaptatives_%C3%A0_une_page_web

Attributs srcset / sizes et balise <picture>

- Ils ne sont pas interchangeables
- Si l'image doit changer son contenu en fonction de l'écran → balise <picture>
 - Par exemple, je veux afficher une draisienne sur mobile, un tricycle sur tablette et un vélo sur smartphone
- Si l'image doit changer de taille en fonction du périphérique (largeur d'écran, définition / densité de pixels) → attribut srcset sur la balise

Sources :

- <https://www.alsacreations.com/article/lire/1621-responsive-images-srcset.html>
- <https://www.smashingmagazine.com/2014/05/responsive-images-done-right-guide-picture-srcset/> - anglais
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Apprendre/HTML/Comment/Ajouter_des_images_adaptatives_%C3%A0_une_page_web

Attribut srcset

- Attribut "srcset" liste les sources des images, le navigateur choisira la plus pertinente tout seul.
- Valeurs séparées par une virgule
- Image peut être associée à une résolution ou une taille

srcset="mon-imageHD.jpg 2x"

source de
mon image

descripteur
(ici de densité)

Sources :
: <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img#attr-srcset>
: <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img#attr-sizes>

- La taille de l'image pour la condition donnée ne peut être qu'exprimée qu'en pixels ou vw/vh
- La dernière valeur de l'attribut ne doit pas avoir de condition sur le média, c'est la valeur par défaut

Attribut srcset – descripteur

- Descripteur "x"
 - Désigne la densité de pixel de l'écran
 - 1x représente un écran normal / 2x un écran HD...
 - Accepte un nombre décimal. Exemple "3x"
- Descripteur "w"
 - Désigne la largeur de l'image (pas de l'écran)
 - Accepte un entier positif. Exemple "320w"

Sources :

• <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img#attr-srcset>

- - Si les normes d'accessibilités sont des recommandations, avoir un site accessible rend l'expérience utilisateur bien meilleure

Attribut srcset – En application

```

```

Le code ci-dessus dit au navigateur "j'ai une image de 320 px de largeur et une autre de 640 px de largeur, prend la plus adaptée et si tu ne connais pas l'attribut srcset affiche "mon-image.jpg"

Sources :

- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img#attr-srcset>

Attribut sizes

- Lié à la balise
- Fonctionne de pair avec l'attribut "srcset"
 - Uniquement s'il y a des descripteurs de largeur "w"
- Éléments séparés par une virgule

taille de l'image pour la condition donnée

sizes="(max-width : 320px) 280px, 900px"

condition sur le média
(media query)

Sources :

• <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/img#attr-srcset>

Pratiquons ! - Attributs srcset / sizes

Pré-requis :

- Avoir la ressource "images-responsives"
- Ajouter une balise `` avec les attributs `srcset` et `src`
- Mettre comme valeur pour l'attribut `src`, une image du dossier "assets/images/attribution-srcset/"
- Définir la valeur de l'attribut `srcset` avec autant de valeurs qu'il y a d'images dans le dossier "assets/images/attribution-srcset/" avec le descripteur de densité (x) jusqu'à 3x
- Tester avec le mode responsive du navigateur (ctrl + maj + m sur firefox)

```

```



**Notre image change maintenant en
fonction de l'écran**

Pratiquons ! - Attributs srcset / sizes

Pré-requis :

- Avoir la ressource "images-responsives"
- Avoir une balise `` avec les attributs `srcset` et `src`
- Remplacer les descripteurs de densité par des descripteurs de largeur avec comme valeur le nombre contenu dans le nom de l'image
 - Ex : `image-750.png` → `750w`
- Ajouter l'attribut `sizes` avec des media queries et une taille
 - Ex : `(max-width : 480px) 100vw`
 - Ne pas oublier la valeur par défaut
- Tester avec le mode responsive du navigateur (ctrl + maj + m sur firefox)

```

```



Notre image change maintenant en fonction de l'écran et possède une taille en fonction de l'écran

Balise picture

- Utilise la balise `` comme valeur par défaut
 - C'est elle qui définit le style des images même si elle n'est pas affichée
- Fonctionne de pair avec la balise `<source/>`
 - Fonctionne avec les attributs `srcset` et `media`
- A utiliser si l'image doit changer (rognage par exemple) en fonction du périphérique
- Permet de gérer différent format d'image quand certains ne sont pas gérés par le navigateur
 - Ex : le format `png` n'est pas géré alors le navigateur va gérer un autre format

Sources :

• <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/picture>

• <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source>

- Même si votre image de recharge (fallback) n'est pas utilisée, elle est obligatoire. Car sans elle vous ne pouvez pas appliquer de style sur votre image
- Il est souvent dit que la balise `<picture>` doit être utilisée pour des raisons artistiques. Exemple mon image est un grand plan, si le sujet apparaît très bien sur desktop, sur mobile c'est plus compliqué

Balise picture – balise source

Dans le cas de la balise <picture>

- Fonctionne avec les attributs "srcset" et "media/type"
 - srcset : définit un lien vers une image
 - media : définit la condition sur le media
 - type : définit le format de l'image (au format MIME)
 - Il faut au moins l'attribut "media" ou "type" avec l'attribut "srcset"
- Une balise <source> par image

Une fois tout ça définit, le navigateur décide tout seul

Sources :

- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/picture>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-media>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-srcset>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-type>

- Il est précisé "dans le cas de la balise <picture>" car la balise <source> est aussi utilisée pour les vidéos et l'audio. Toutefois les propriétés ne sont pas les mêmes.

Balise <picture> – En application

```
<picture>
  <source srcset="image-mini.jpg" media="(min-width:
320px)" />
  <source srcset="image-large.jpg" media="(min-width:
600px)"/>
  
</picture>
```

Le code ci-dessus dit au navigateur "j'ai une image de 320 px de largeur et une autre de 640 px de largeur, prend la plus adaptée et si aucune condition est remplie ou que tu ne connais pas la balise source charge la "mon-image.jpg"

Sources :

- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/picture>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-media>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-srcset>
- <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/source#attr-type>

<picture>

```
  <source srcset="image-mini.jpg"
media="(min-width: 320px)" />
  <source srcset="image-large.jpg"
media="(min-width: 600px)"/>
  
</picture>
```

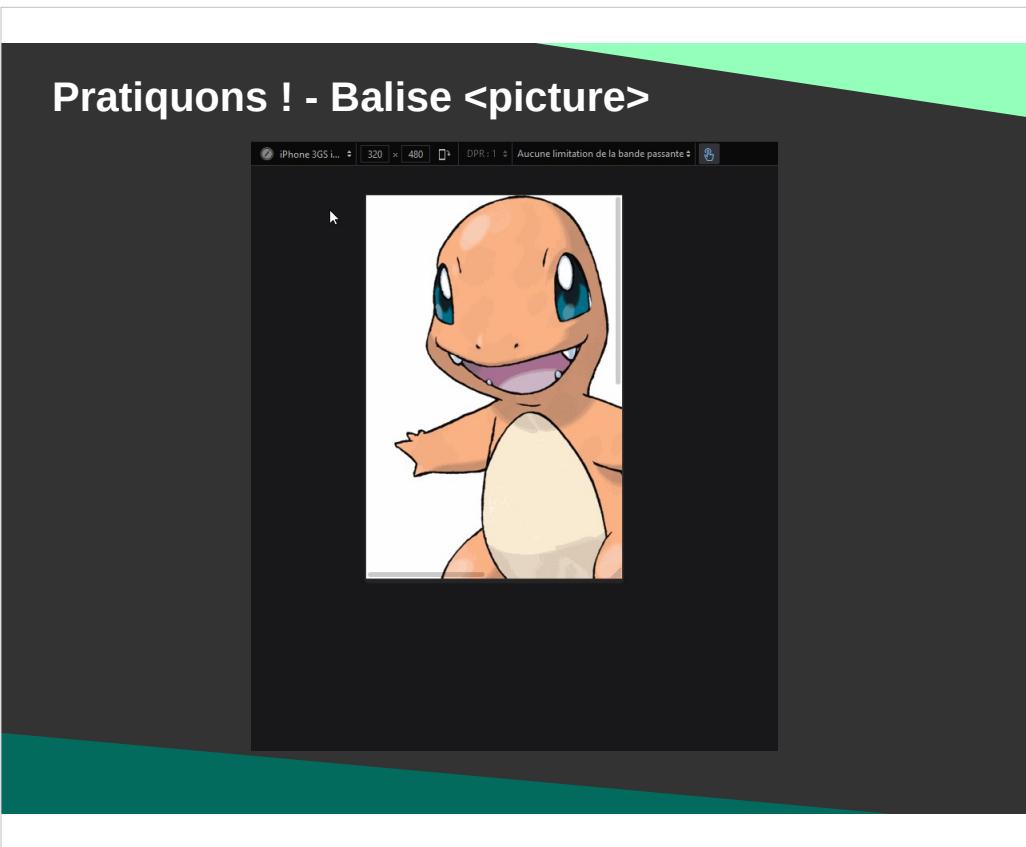
Pratiquons ! - Balise <picture>

Pré-requis :

- Avoir la ressource "images-responsives"
- Ajouter la structure de code pour la structure <picture> (il y a un début de structure dans les notes de la slide précédente)
 - Gérer 3 résolutions
 - 320px (iPhone 5 / SE)
 - 640px (Samsung GS 10 / iPhone X)
 - 768px (iPad en mode portrait)
- Utiliser les images contenues dans le dossier "assets/images/balise-picture/"

```

```



La syntaxe (min-width: 600px) est souvent utilisée dans une autre fonctionnalité du html 5 : les media queries

Media queries

- Introduit avec CSS3
- Permet de définir un comportement pour des conditions données
 - Taille limite d'écran (hauteur ou largeur)
 - Gestion de certaines propriétés css
 - Orientation de l'écran
 - ...
- Une des trois composantes du "Responsive Web Design"
- Gestion d'opérateurs logiques
 - and / only / not
 - Plusieurs conditions peuvent être appliquées
- Au service des terminaux mobiles
 - Ajustement du design pour ces terminaux
- Peut être géré directement dans le css ou le html via la balise <link />

Sources :

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%Aates_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_quer%C3%A9es
- <https://www.alsacreations.com/article/lire/930-css3-media-queries.html>

Media queries – Dans le css

- Nécessite la règle @ (at) @media et ses conditions

```
@media screen and (max-width: 640px) {  
    .titre-principal {  
        font-size: 25px;  
    }  
}
```

Sélecteurs css
Opérateur logique "et"
Condition sur le média

Ici on définit que ces règles ne s'applique que sur un **écran ET ayant une largeur de 640px maximum inclus**

Sources :

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%Aates_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_queries
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/R%C3%A9gles_@
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%AAtes_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_queries#types

On précise bien écran, car il est possible de remplacer "screen" par "print" pour désigner les imprimantes. Retirer "screen" implique que la media query s'applique aussi bien sur les écrans que les imprimantes

Media queries – Dans le css

- Tout comme les sélecteurs css, il est possible de mettre plusieurs médias queries sur la même ligne, chaque media query devant être séparée par une virgule

```
˜ @media (max-height: 440px), (orientation: portrait) {  
    .titre-principal {  
        color: pink  
    }  
}
```

Condition sur le média

Opérateur logique "ou"

Sources :

• https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%Aates_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_queries

• https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/R%C3%A8gles_@

- Ici on définit que ces règles sur tous les médias ayant une hauteur de 440px ou orientés en portrait
- A noter qu'en CSS4, la virgule pourra être remplacée par le mot-clé "or", plus explicite

Media queries – Dans le css

```
~ @media (orientation: portrait) {  
~ |   .titre-principal {  
~ |   |     color: pink  
~ |   }  
~ }  
  
~ @media (max-height: 440px) {  
~ |   .titre-principal {  
~ |   |     color: pink  
~ |   }  
~ }
```

Ceci équivaut au code de la slide précédente, en revanche, c'est plus verbeux et plus difficilement maintenable

Sources :

- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%Aates_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_queries
- https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/R%C3%A8gles_@

- Ici on définit que ces règles sur tous les médias ayant une hauteur de 440px ou orientés en portrait
- A noter qu'en CSS4, la virgule pourra être remplacée par le mot-clé "or", plus explicite

Pratiquons ! - Media queries css

Pré-requis :

- Avoir la ressource "media-queries"
- Éditer la règle @media de façon à ce que le texte s'affiche plus gros sur un appareil dont la largeur d'écran est inférieure ou égale à 320px
- Ajouter une règle @media pour gérer un écran dont la taille est supérieure ou égale à 400px et appliquer des déclarations
 - Ex : ajouter des marges latérales

```

```

Pratiquons ! - Media queries css

- Ajouter une règle @media pour gérer un écran ayant l'orientation paysage (landscape en anglais)
- Éditer / ajouter des règles @media pour changer la mise en page de la page en fonction de vos envies

```

```

Media queries – Dans le html

- Utilisation de la balise <link> avec l'attribut "media"
- Plus besoin d'utiliser la règle @, l'attribut media remplissant le rôle

```
<link rel="stylesheet"
      media="screen and (max-width: 640px)"
      href="smartphone.css" type="text/css" />
```

Chemin vers le fichier css

Condition sur le média pour le fichier entier

Ici on définit que le contenu du fichier "smartphone.css" ne s'applique que sur un **écran ayant une largeur de 640px maximum inclus**

Sources :

• https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/CSS/Requ%C3%Aates_m%C3%A9dia/Utiliser_les_Media_queries

• <https://developer.mozilla.org/fr/docs/Web/HTML/Element/link>

```
<link rel="stylesheet"
      media="screen and (max-width:
640px)"
      href="smartphone.css" type="text/
css" />
```

Pratiquons ! - Media queries html

Pré-requis :

- Avoir la ressource "media-queries"
- Avoir réalisé la pratique "media queries css"
- Lister le nombre de règles @media contenues dans le fichier style.css
- Créer autant de fichiers css qu'il y a de règles @media
- Lier le fichier index.html aux fichiers css (ne pas oublier les attributs media)
- Placer le contenu des règles @media dans les bons fichiers

```

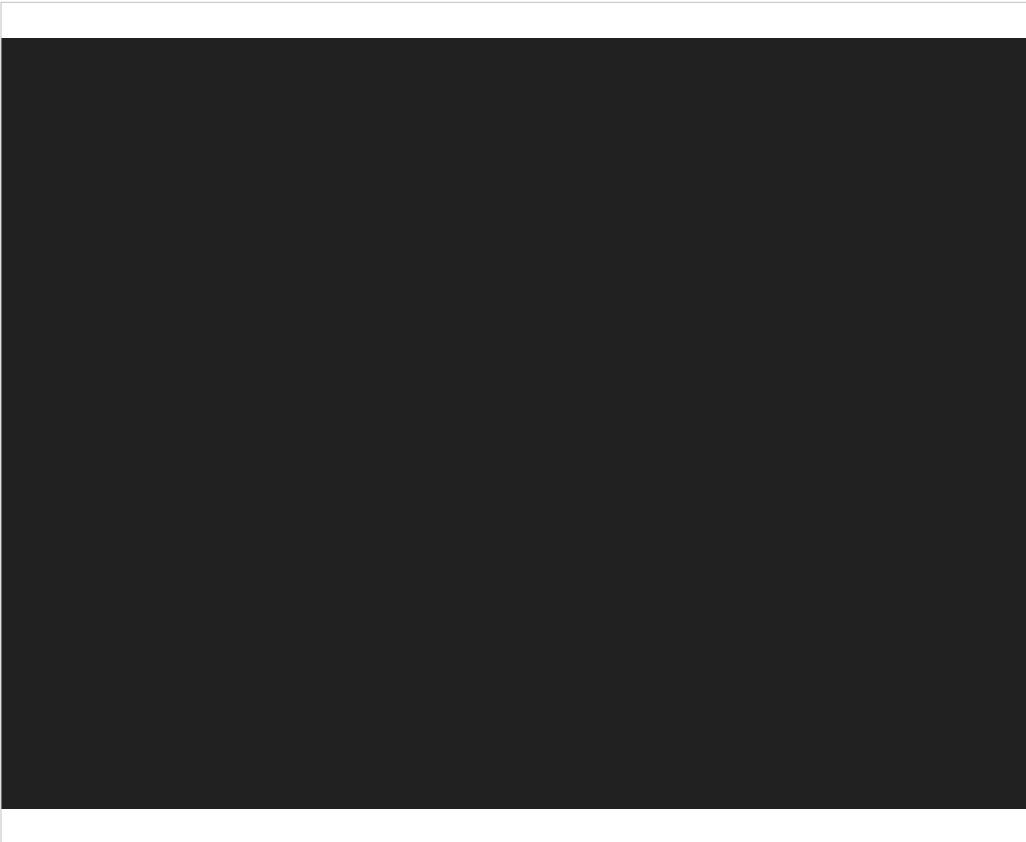
```

Quiz

"Test – Responsive et mobile" sur ENT

Conditions du test :

- 7 minutes
- 3 tentatives
- Meilleure des notes prise en compte



Questions ?