

Ce que contiennent les sections :

Settings: Variables et configurations globales, affecte une grande partie du projet, c'est la couche la plus large.

Tools: « mixins », « helpers » et fonctions accessibles globalement.

Generic: Styles de bas niveau, essentiellement les propriétés de normalisation.

Elements: Sélecteurs d'éléments HTML (h1, p, lists, links...). Les couches inférieures ne contiennent plus de sélecteurs d'éléments. Ce sont les styles par défaut des noeuds HTML.

Objects: Éléments non stylés, mais qui structurent le contenu (OOCSS). Ne doit comporter que des classes. Première couche contenant des classes. Nom génériques.

Components: Les composants du site, concerne directement l'interface. Ne contient toujours que des sélecteurs de classe. Les noms utilisés sont de plus en plus explicites.

Trumps: C'est nos atouts, les surcharges et exceptions. C'est ici que l'on retrouve des sélecteurs à haute spécificité, des identifiants et *!important*. Cible un seul élément du DOM à la fois.

Questions avant d'ajouter une règle :

- Quel est le type et la spécificité des sélecteurs utilisés ?
- Quel impact aura cette règle sur le DOM ?
- Cette règle surcharge-t-elle un composant existant ?
- Si un composant est surchargé, est-ce qu'il ne vaut mieux pas en créer un nouveau ?

Conseils :

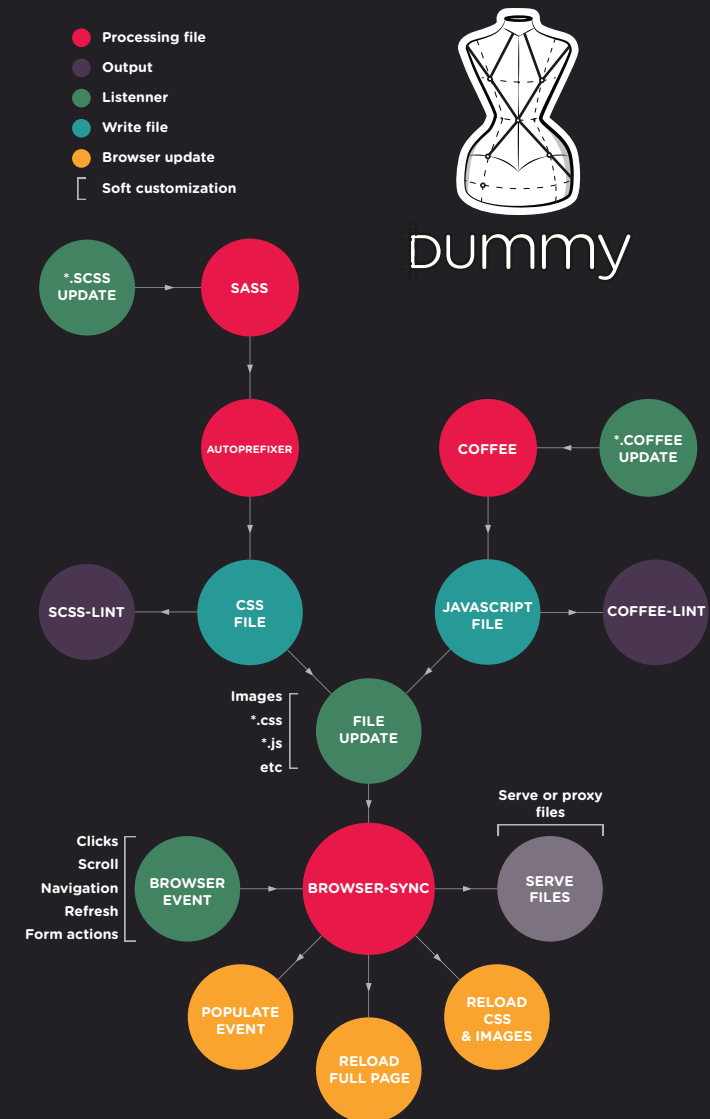
Éviter les changements de styles contextuels. Préférer un nouveau composant et tirer le meilleur parti des fonctions d'héritage de Sass.

Intercaler dans une nouvelle section les fichiers externes, les polices d'icônes ou les règles qui ne peuvent être placés dans les couches existantes.

Toujours préférer ajouter une classe dans le HTML plutôt que de créer une nouvelle règle.

Les éléments doivent être ouverts à l'extension, pas à la modification.

Une règle ne doit jamais surcharger une couche inférieure.



Configuration:

grunt/parameters.coffee

Installation:

github.com/Inouit/dummy/#usage