Marcelo Gabriel Lobo

Colegio Prov Ernesto Guevara

Informe programacion

Programación

Indice

[Unidades de Medida Responsiva en CSS 2](#_Toc178096683)

[1. Conceptos de las Unidades de Medida Responsiva 2](#_Toc178096684)

[2. Ventajas y Desventajas de las Unidades de Medida 2](#_Toc178096685)

[3. Ejemplos de Código 3](#_Toc178096686)

# Unidades de Medida Responsiva en CSS

## 1. Conceptos de las Unidades de Medida Responsiva

Las unidades de medida responsiva en CSS son fundamentales para crear diseños adaptativos que se ajusten a diferentes tamaños de pantalla, mejorando la experiencia del usuario. A continuación, se describen las principales unidades que se encuentran en los documentos proporcionados:

* **vw (Viewport Width)**: Equivale al 1% del ancho del viewport o ventana del navegador. Por ejemplo, 50vw ocuparía el 50% del ancho disponible en la pantalla.
* **vh (Viewport Height)**: Representa el 1% de la altura del viewport. Si se asigna 100vh, el elemento ocupará el 100% de la altura de la pantalla.
* **em**: Es una unidad relativa al tamaño de fuente del elemento padre. Si el tamaño de fuente del padre es 16px, entonces 1em también será 16px.
* **rem**: Similar a em, pero en este caso es relativa al tamaño de fuente del elemento raíz (html). Si el tamaño de fuente en el html es 16px, entonces 1rem será 16px en cualquier parte del documento.

## 2. Ventajas y Desventajas de las Unidades de Medida

**Ventajas de las Unidades Responsivas:**

* **Adaptabilidad**: Permiten que los elementos escalen de forma efectiva en cualquier tipo de pantalla, desde móviles hasta pantallas grandes, mejorando la accesibilidad.
* **Mejor experiencia de usuario**: Los elementos siempre son legibles y accesibles, independientemente del dispositivo.
* **Control sobre el diseño**: Facilitan un mejor control del layout, permitiendo que los diseñadores creen sitios más flexibles y atractivos.

**Desventajas:**

* **Complejidad en el diseño**: Usar exclusivamente unidades responsivas puede hacer que el diseño se vea desproporcionado en pantallas extremadamente pequeñas o grandes si no se combinan adecuadamente con otras unidades.
* **Compatibilidad y pruebas**: Es importante probar el diseño en múltiples dispositivos para garantizar una experiencia uniforme y evitar desajustes.

## 3. Ejemplos de Código

A continuación, se muestran algunos ejemplos de código basados en las unidades de medida responsiva, utilizando las propiedades mencionadas en los archivos:



