Kiedyś rekomendacją było żeby używać float do tworzenia różnych odsłon stron dla różnych rozdzielczości.

Po prostu wykorzystalibyśmy szerokość ekranu popularnych urządzeń Apple, takich jak iPhone i iPad, jako punktów przerwania i po prostu

nazwalibyśmy to dniem.

I chociaż jest to z pewnością najłatwiejszy sposób na zrobienie tego, w rzeczywistości już tego nie robimy.

A to z dwóch ważnych powodów.

Po pierwsze, gdy optymalizujemy pod kątem jednego bardzo konkretnego urządzenia, ignorujemy wszystkich pozostałych użytkowników pozostałych urządzeń.

Drugą, a może nawet ważniejszą, jest to, że ta strategia jest absolutnym koszmarem dla utrzymywania kodu

i aktualizowania go w przyszłości.

Bo jeśli jutro Apple wypuści nowy telefon z nowymi wymiarami, czy naprawdę chcesz wrócić i zmienić wszystkie

swoje zapytania o media i wszystkie projekty, które kiedykolwiek zbudowałeś?

Cóż, nie sądzę.

Tak więc następną strategię nazywam dobrą strategią, a ta opiera się na screenie z zasięgami.

Więc zasadniczo to, co tutaj robimy, to przyjrzenie się najczęściej używanym z czterema różnymi kategoriami urządzeń,

takimi jak telefony, tablety lub komputery stacjonarne.

A potem próbujemy je zgrupować w jakiś logiczny sposób, aby z tego wybrać nasze punkty przerwania.

A więc to już jest o wiele lepsze niż pierwsza strategia, ponieważ używamy tutaj wielu różnych urządzeń.

A co ważniejsze, nie ustalamy punktów na jednym konkretnym urządzeniu, ale między urządzeniami o podobnych

rozmiarach.

Możemy więc założyć, że większość telefonów ma od trzystu do pięciuset pikseli, a większość

tabletów ma od 600 do 900 pikseli.

Dlatego możemy umieścić punkt przerwania gdzieś na sześciuset pikselach i to samo działa dla innych

kategorii.

Na przykład większość tabletów w orientacji poziomej ma od dziewięciuset do jedenastuset pikseli, a komputery stacjonarne mają

zwykle ponad tysiąc dwieście pikseli.

I tak możemy umieścić zapytanie o media, na przykład, przy 1200 pikselach.

Więc to jest nasz punkt przełomowy.

W porządku.

Ale możemy to ulepszyć, łącząc to z doskonałą strategią.

A idealna strategia polega w zasadzie na ustawianiu punktów przerwania w miejscach, w których projekt się psuje.

Tak więc w tej strategii możemy spróbować całkowicie zignorować urządzenia i kategorie urządzeń razem i patrzeć tylko

na nasze treści i nasz projekt.

I idealnie to działa.

Tak więc zaczynamy od jednego rozmiaru ekranu, komputera stacjonarnego lub mobilnego, a następnie zaczynamy zmniejszać nasz ekran

lub zwiększać go najpierw na urządzeniach mobilnych, a następnie, gdy projekt się zepsuje.

Co oznacza, że projekt nie wygląda już akceptowalnie, tworzymy nowy punkt przerwania i to wszystko.

Więc znowu, to, co robimy w tej doskonałej strategii, to po prostu umieszczanie punktów przerwania tam, gdzie projekt zaczyna

wyglądać dziwnie i nie na miejscu, i staramy się w ogóle nie myśleć o urządzeniach.

Teraz naprawdę trudno jest zrobić to całkowicie bez myślenia o urządzeniach.

Więc bez klasyfikowania punktów przerwania jako telefonu, tabletu lub czegoś w tym rodzaju.

Dlatego w zasadzie użyjemy tej doskonałej strategii razem z dobrą strategią.

Czyli ten, w którym również wybieramy punkty przerwania na podstawie urządzenia z zakresami.

Więc zacznijmy to robić w następnym wykładzie.