

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

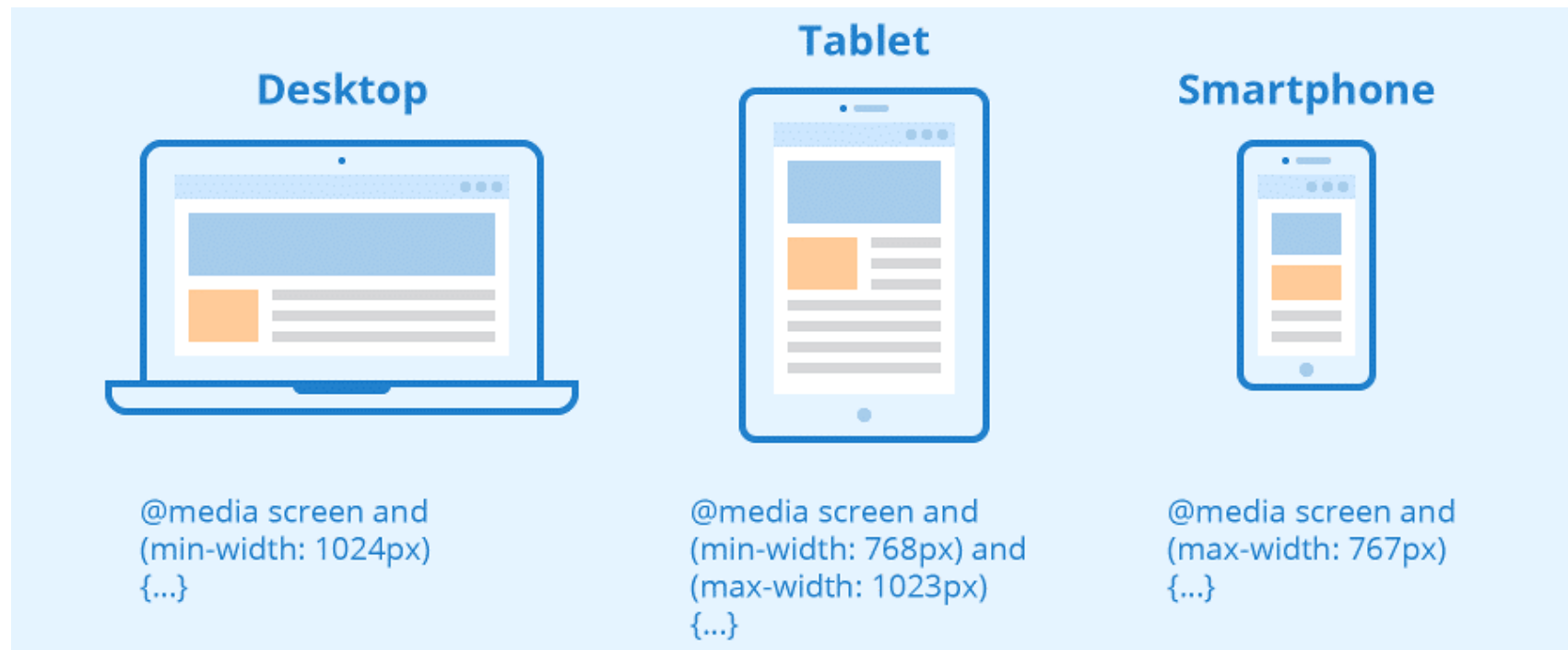
MF0491_3



Realizado por Manuel Macías

Media Queries

Una media query es una parte fundamental de CSS3 que te permite renderizar el contenido para adaptarlo a diferentes factores como el tamaño de la pantalla o la resolución.



Media Queries

Tipos de medios

En algunas ocasiones, queremos indicar que las reglas @media sólo se pongan en funcionamiento en determinados tipos de dispositivos. Son los llamados tipos de medios. Existen los siguientes:

- **all** - Todos los dispositivos o medios. El que se utiliza por defecto.
- **screen** - Monitores o pantallas de ordenador. Es el más común.
- **print** - Documentos de medios impresos o pantallas de previsualización de impresión.
- **speech** - Lectores de texto para invidentes (Antes aural, el cuál ya está obsoleto).

Condiciones de Media Queries

| Tipo de característica | Valores | ¿Cuándo se aplica? |
|------------------------|-----------------------------|---|
| width | size | Si el dispositivo tiene el tamaño de ancho exactamente. |
| min-width | size | Si el dispositivo tiene un tamaño de ancho mayor al indicado. |
| max-width | size | Si el dispositivo tiene un tamaño de ancho menor al indicado. |
| height | size | Si el dispositivo tiene el tamaño de alto exactamente. |
| min-height | size | Si el dispositivo tiene un tamaño de alto mayor al indicado. |
| max-height | size | Si el dispositivo tiene un tamaño de alto menor al indicado. |
| aspect-ratio | aspect-ratio | Si el dispositivo encaja con la proporción de aspecto indicada. |
| orientation | landscape portrait | Si el dispositivo está en colocado en modo vertical o apaisado. |

Puntos de ruptura Responsive comunes

Para trabajar con las media queries, hay que decidir los «puntos de ruptura responsive» o los puntos de ruptura del tamaño de la pantalla. Un punto de ruptura es el ancho de la pantalla en el que se utiliza media query para implementar nuevos estilos CSS.

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE



Tamaños de pantalla comunes

- Móvil: 360 x 640
- Móvil: 375 x 667
- Móvil: 360 x 720
- iPhone X: 375 x 812
- Pixel 2: 411 x 731
- Tableta: 768 x 1024
- Un ordenador portátil: 1366 x 768
- Un ordenador portátil o desktop de alta resolución: 1920 x 1080

Cómo hacer que su sitio web sea Responsive.

1. Establece tus parámetros de media query (puntos de ruptura responsive)
2. Ajusta el tamaño de los elementos de la estructura con porcentajes o crea una estructura de cuadrícula CSS
3. Implementar imágenes responsive
4. Tipografía Responsive para el texto de tu sitio web
5. Prueba de optimización

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE



Establece tus parámetros de media query (puntos de ruptura responsive)

Establece tus intervalos de media query basados en las necesidades únicas de tu diseño. Por ejemplo, si quisiéramos seguir los estándares de Bootstrap para nuestro diseño, utilizaríamos las siguientes:

- 576px para teléfonos móviles
- 768px para las tabletas
- 992px para portátiles
- 1200px para los grandes dispositivos

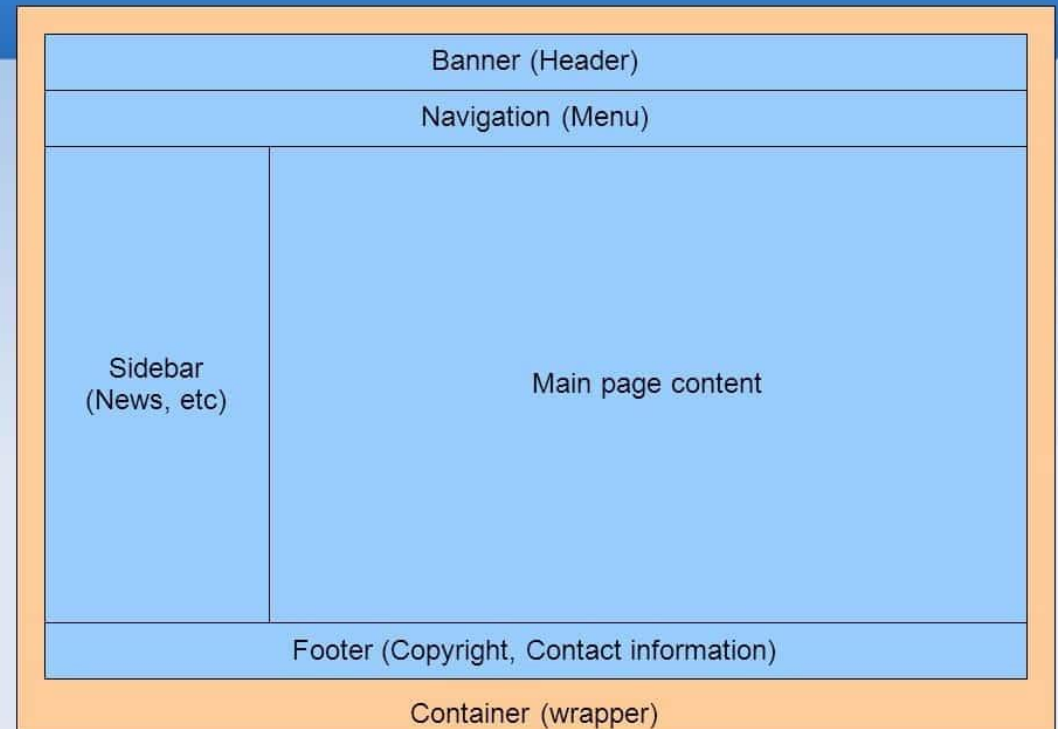
PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE



Ajusta el tamaño de los elementos de la estructura con porcentajes o crea una estructura de cuadrícula CSS

El primer paso y el más importante es establecer diferentes tamaños para los distintos elementos de diseño en función del media query o del punto de ruptura de la pantalla.

Common layout



Implementar imágenes responsive

Una forma de asegurarse de que tus imágenes no se rompan es simplemente usar un valor dinámico para todas las imágenes, como hemos cubierto antes.

```
img {  
width: 100%;  
}
```

Implementar imágenes responsive

Asegúrate de incluir siempre un **srcset** que con diferentes tamaños de tu foto cuando añadas imágenes a tus páginas.

```

```

Tipografía Responsiva para el texto de tu sitio web

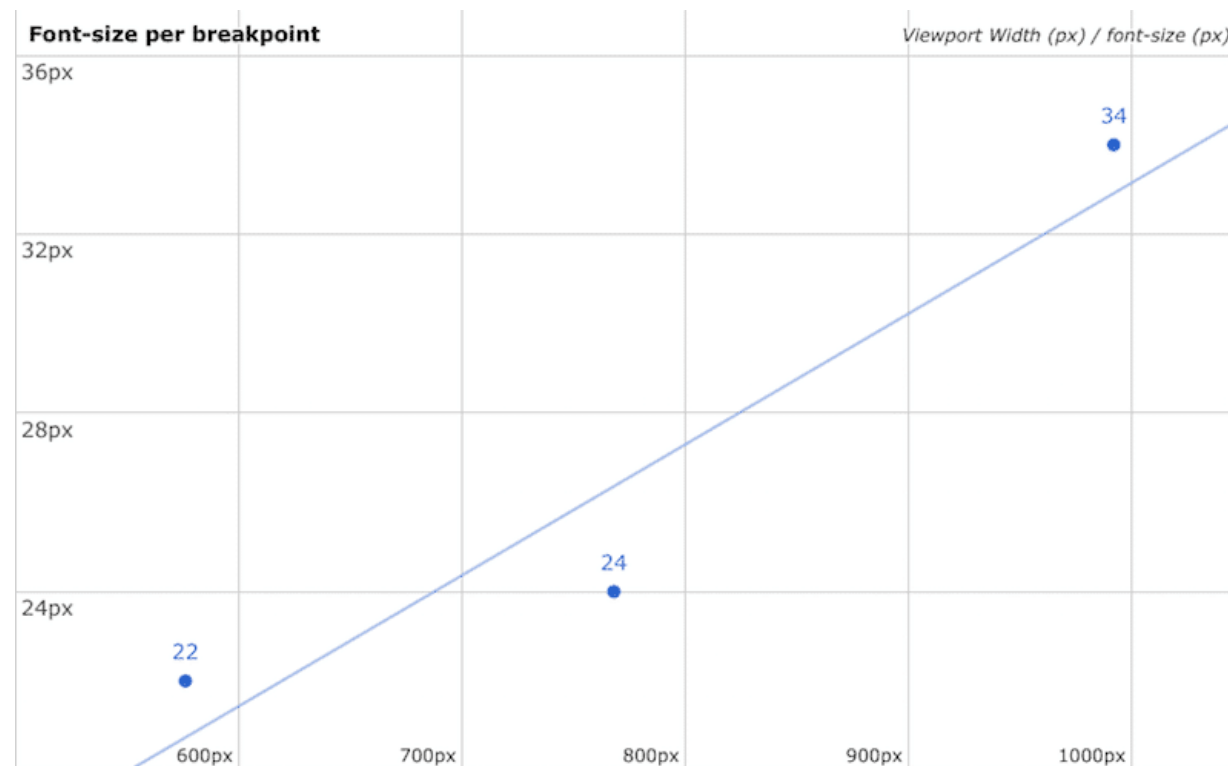
El enfoque principal del diseño web responsive está en la capacidad de respuesta de los bloques de diseño, los elementos y los medios de comunicación. El texto es a menudo tratado como un asunto de última hora.

Pero para un diseño verdaderamente responsive, también debes ajustar el tamaño de la fuente de manera apropiada para que coincidan con el tamaño de la pantalla.

La forma más fácil de hacerlo es establecer un valor estático para el tamaño de la fuente, como 22 px, y adaptarlo en cada media query.

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE

Tipografía Responsiva para el texto de tu sitio web



Prueba de optimización

Primero, quieres probar si tu sitio es amigable para los móviles con la prueba de Google para móviles. Introduce la URL de tu sitio web y haz clic en el botón «probar URL» para obtener los resultados.

<https://search.google.com/test/mobile-friendly>

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE



PX vs. EM vs. REM vs. Viewport Units para el diseño responsivo

- PX – un solo pixel
- EM – unidad relativa basada en el tamaño de la fuente del elemento.
- REM – unidad relativa basada en el tamaño de la fuente del elemento raíz.
- VH, VW – % de la altura o anchura del mirador.
- el porcentaje del elemento padre.

Un nuevo diseñador o desarrollador web probablemente debería atenerse a los píxeles para el texto porque son la unidad de longitud más directa en el CSS.

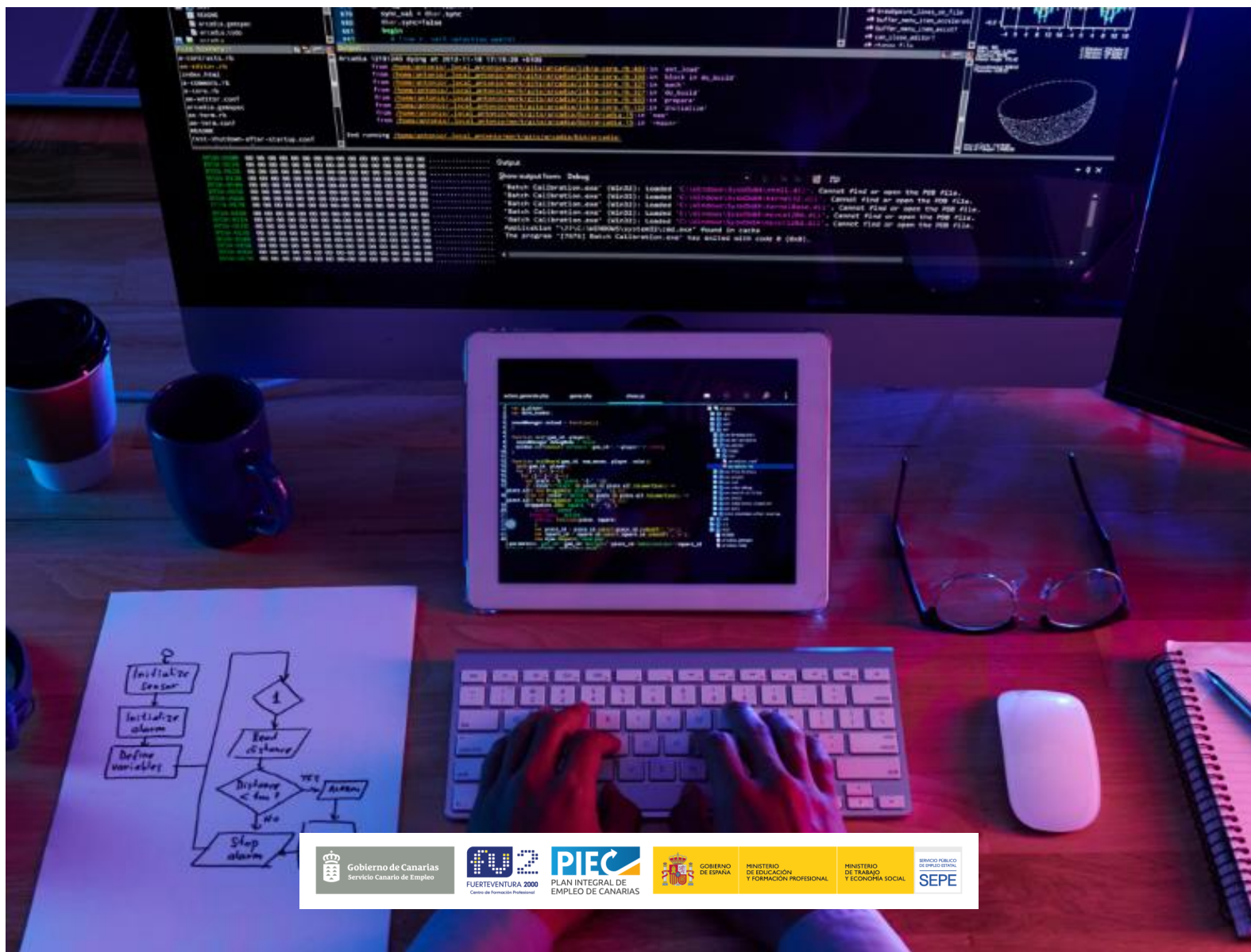
Pero al establecer el ancho y el ancho máximo de las imágenes y otros elementos, usar % es la mejor solución. Este enfoque asegurará que los componentes se ajusten al tamaño de la pantalla de cada dispositivo.

PROGRAMACIÓN WEB EN EL ENTORNO CLIENTE



Operadores lógicos para las Media Queries

- Operador **and**: las dos condiciones deben cumplirse para que se evalúe como verdadera.
- Operador **not**: es una negación de una condición. Cuando esa condición no se cumpla se aplicarán las media queries.
- Operador **only**: se aplican las reglas solo en el caso que se cumpla cierta circunstancia.
- Operador **“or”**: no existe como tal, pero puedes poner varias condiciones separadas por comas y cuando se cumpla cualquiera de ellas, se aplicarán los estilos de las media queries.



GRACIAS

MANUEL MACÍAS

TUTORIAS@MANUELMACIAS.ES