



RESPONSIVE WEB DESIGN

Lorsqu'on réfléchit à faire un site internet, on pense d'abord mobile. Car de nos jours beaucoup de gens utilisent leurs téléphones pour naviguer sur internet.

Le principe du Mobile First

La stratégie **Mobile First** redéfinit tout d'abord les aspects centraux du site Internet et ce qu'il propose. Il n'est pas question que du contenu et des images, mais surtout des fonctions et des modules les plus importants qui doivent être intégrés en tant qu'éléments de la page. L'idée fondamentale de cette stratégie est de se focaliser sur l'essentiel en passant moins de temps sur la programmation.

Les Media Queries

La spécification **Media Queries** définit les techniques pour l'application de feuilles de styles en fonction des périphériques de consultation utilisés pour du HTML. On nomme également cette pratique **Responsive Web Design**, pour dénoter qu'il s'agit d'adapter dynamiquement le design à l'aide de CSS.

Inconvénients :

- Plus de travail (version mobile, tablette...).
- Le poids du site -> chargement lent.

Avantages :

- Adaptabilité (sur plusieurs plateformes)

Graceful Degradation

La **dégradation gracieuse** est une philosophie de conception centrée sur la création d'un site / application web moderne qui fonctionnera dans les navigateurs les plus récents, mais qui sera remplacé par un contenu et une fonctionnalité essentielle dans les anciens navigateurs, même moins performant.

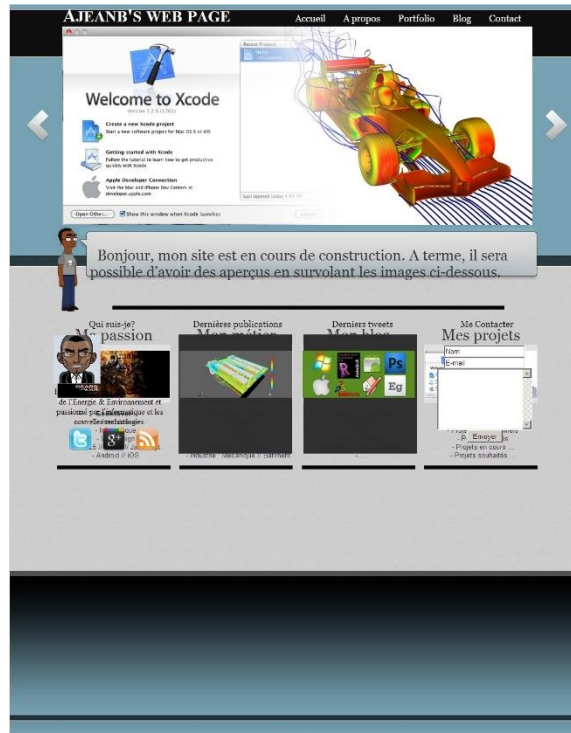
Polyfill

Un **polyfill** est un bout de code (généralement en JavaScript sur le web) utilisé pour fournir des fonctionnalités récentes sur d'anciens navigateurs qui ne les supportent pas nativement.

Exemple : le polyfill **HTML5 SHIV** une solution de contournement de JavaScript, créée par Sjoerd Visscher, pour permettre le style des éléments HTML5 dans les versions de navigateurs plus anciens, qui ne permettent pas de styliser des éléments inconnus sans JavaScript.



Sans le script



Test du script « html5shiv » sur <http://ajeانب.free.fr>

```
<!--[if lt IE 9]>  
  <script  
    src="//html5shiv.googlecode.com/svn/trunk/html5.js"></script>  
  <![endif]-->
```

Avec le script

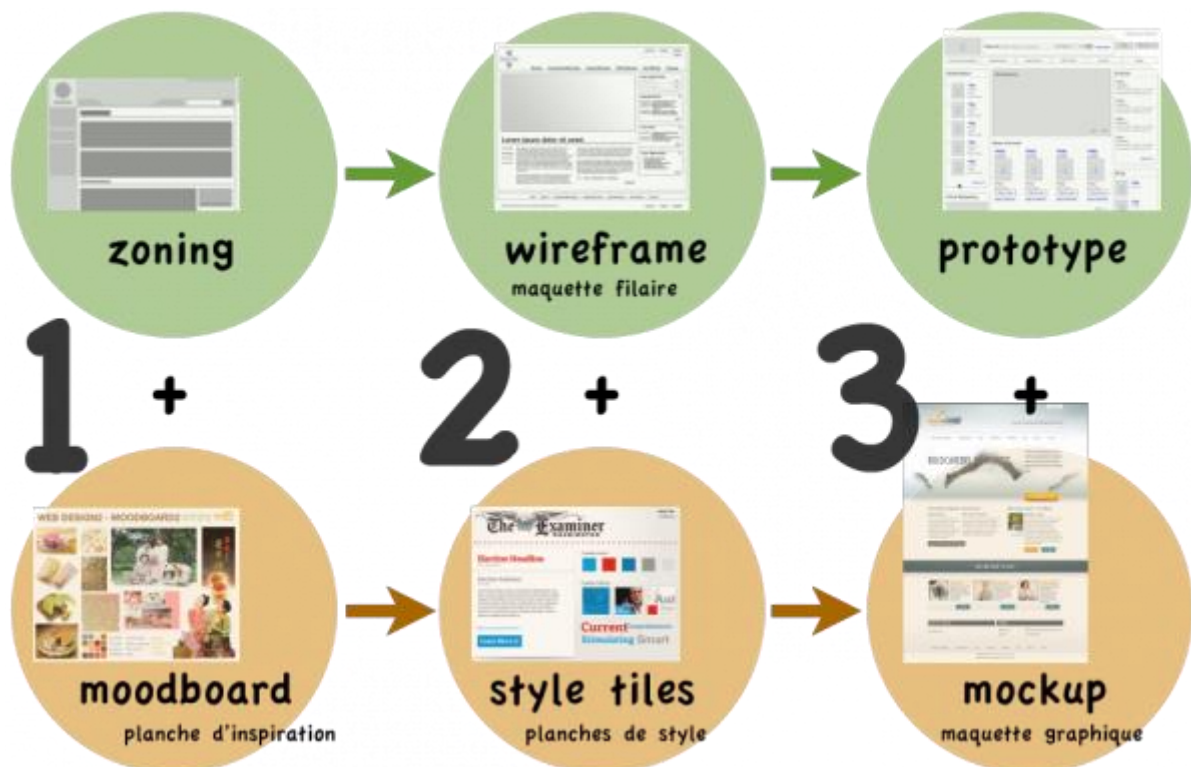


Le Mock-up

Le terme **mock-up** désigne un prototype d'interface utilisateur. Un mock-up a ainsi pour rôle de présenter les idées sur l'utilisation d'un site.

Pour faire le Mock-up

1. **Zoning** : identifier les principales zones.
2. **Moodbord** : planche d'inspiration créative.
3. **Wireframe** : rentrer dans le détail du zoning.
4. **Style-tiles** : plusieurs planches d'échantillons.
5. **Prototype**
6. **Mockup**



1. Dans un premier temps, le **zoning** et le **moodboard** permettent d'amorcer le travail, en collectant l'inspiration et dégrossissant ;
2. Validation par le commanditaire : une première validation peut se faire sur **wireframe** et **style-tiles**, conjointement ou indépendamment ;
3. Tester avant production.

