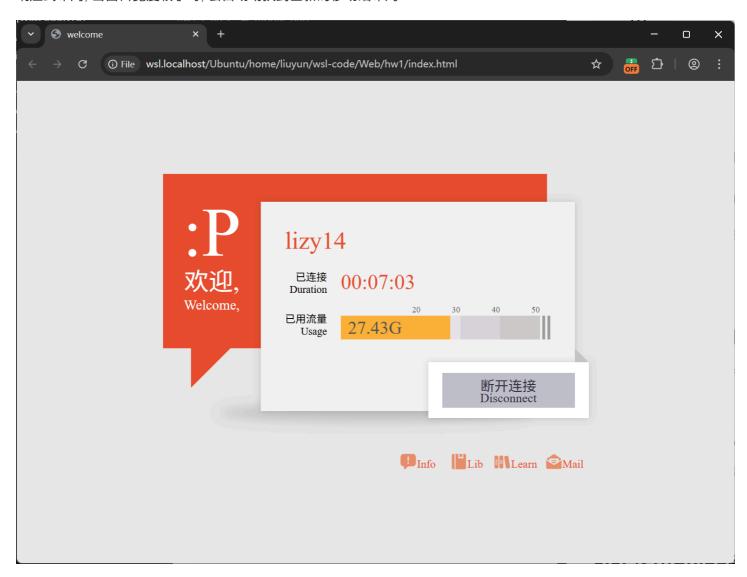
基础实验1报告

生11 刘云 2021011932 liuyun_2002@outlook.com

1. 实现思路

由于原本图案过于复杂, 因此在此并没有将原有图案设计为可动态调整大小的组件, 而是直接设定固定像素大小. 同时使用响应式布局, 当窗口宽度较小时, 会自动切换到全新的移动端布局.





桌面端图形可以分为上方的三个矩形堆叠区域, 以及下方的链接区域.

1.1. 矩形堆叠区域

页面渲染时, 对于一般的对象, 会从文档开头至结尾顺次渲染, 因此仅需按照从底层向上层的顺序依次声明结构即可. 橙色对话框, 白色信息框, 断开连接框分别对应三个 div. 后两者均使用绝对定位实现堆叠效果.

对于底部橙色对话框,本次实验由橙色的矩形 div 和通过长宽为0,具有一个橙色边框的 div 实现的三角形共同组成.对于三角形部分,声明具有四个边框的 div 并且有一边上色,即可生成底边与x或y轴平行等腰直角三角形.为了实现对话框中倾斜的三角形,还需要使用 transform 属性中的 rotate 函数旋转.

在对话框下方有一个椭圆的阴影区域. 由于阴影离对话框较远, 因此单独绘制, 而不使用 box-shadow 属性. 通过绝对定位绘制边缘模糊的矩形来实现阴影.

对于对话框中的文本信息,由于固定了不同区域的像素大小,因此可以方便地计算出文本区域的高度和宽度.

断开连接框右上角的三角形实现选择使用csv方式声明. 不使用 div 边框的方式定义, 是因为此处三角形仍需通过旋转的方式绘制, 并且需要位移中心点根号2个距离, 难以精确计算(当然可以通过切换旋转中心的方式解决这个问题).

由于后两个区域使用了绝对定位的方式,因此父级容器无法直接计算整个区域大小,因而无法正确在页面中居中对齐.但是由于每个区域的像素大小都是固定的,因此可以人工计算整体区域大小,硬编码进整个矩形堆叠区的父容器的大小,使得父容器可以刚好包裹整体图案.

1.2. 链接区域

链接区域为简单的横向排布的 flex 布局. 区域中的图标来自iconfont中的csv图标. 使用csv图标可以方便的修改颜色及无损修改大小.

1.3. 移动端视图

由于矩形堆叠区域的大小固定, 因此当视窗大小小于区域大小时, 仅需滑动滚动条即可查看全部图案, 并不会导致原本图案的变形.

但是为了优化移动端的显示,在此针对移动端单独设计了移动端布局.由于移动端布局和桌面端布局差别较大,本作业中直接在 body 中声明了两个 div,分别放置桌面端布局和移动端布局,根据当前分辨率自动选择应该显示和隐藏的布局.

```
<head>
  <style>
    @media screen and (max-width: 768px) {
      .desktop-layout {
        display: none;
      .mobile-layout {
       display: flex;
     }
    }
  </style>
</head>
<body>
  <div class="desktop-layout">
  </div>
  <div class="mobile-layout">
  </div>
</body>
```

2. 使用说明

本实验仅使用了HTML和CSS, 并且编写在同一文件中. 因此打开本作业中的HTML文件即可显示网页. 通过调整浏览器尺寸, 当横向尺寸缩小到768px后(常用平板的响应式布局边界尺寸), 会自动切换到移动端视图.

3. 实验心得

3.1. 由边框绘制的三角形

只有当四个边框均声明时, 图形的中心才在显示出的三角形的顶点, 即原本矩形的中心点. 否则旋转中心会发生偏移, 此时以中心旋转时, 并不是以顶点旋转.

3.2. Flex布局下居中溢出截断

在声明了flex布局后,如果视窗大小较小,会发生内容溢出.此时滑动滚动条可以看到位于尾部的完整内容,但是头部的内容会被截断.根据参考文献中的经验,对子元素使用 margin: auto 样式,可以解决这个问题.

3.3. 使用Snipaste比对布局实现

感谢软件32的王雪松同学的经验,可以使用Snipaste免费版软件的截图和半透明悬窗功能,将目标样式和当前实现的样式进行堆叠比对,可以直观的看到差异.

4. 参考资料

图标来源: https://www.iconfont.cn/collections/detail?

 $spm = a313x.collections_index.i1.d9df05512.76093a81C3V1W5\&cid=52203$

Flex布局溢出解决方案: https://zhuanlan.zhihu.com/p/670868851

移动端布局的初步设计由Claude Sonnet 4生成, 后经人工检查和大量修改.