

Glossar: Dark/Light Mode Begriffe und Konzepte

A

Accessibility (Barrierefreiheit)

Die Gestaltung von Webseiten, sodass sie von allen Benutzern, einschließlich Menschen mit Behinderungen, genutzt werden können. Bei Dark/Light Mode bedeutet dies unter anderem ausreichende Kontrastverhältnisse in beiden Modi.

ARIA-Attribute

Accessibility Rich Internet Applications - Attribute, die HTML-Elementen hinzugefügt werden, um ihre Zugänglichkeit für Screenreader und andere Hilfstechnologien zu verbessern.

B

Breakpoints

Definierte Bildschirmbreiten, an denen sich das Layout einer responsiven Webseite ändert, um sich an verschiedene Geräte anzupassen.

C

CSS-Variablen

Auch als Custom Properties bekannt. Wiederverwendbare Werte, die in CSS definiert und später im Stylesheet referenziert werden können. Grundlegend für die Implementierung von Dark/Light Mode.

Contrast Ratio (Kontrastverhältnis)

Das Verhältnis zwischen der Helligkeit von Text und seinem Hintergrund. Die WCAG-

Richtlinien empfehlen ein Mindestverhältnis von 4,5:1 für normalen Text und 3:1 für großen Text.

D

Dark Mode

Ein Farbschema mit dunklem Hintergrund und heller Schrift, das die Augenbelastung bei schlechten Lichtverhältnissen reduzieren und Akkulaufzeit bei OLED-Displays sparen kann.

data-theme Attribut

Ein HTML-Attribut, das verwendet wird, um den aktuellen Themenmodus (z.B. "light" oder "dark") zu speichern und CSS-Selektoren zu ermöglichen.

DOM (Document Object Model)

Eine Programmierschnittstelle für HTML- und XML-Dokumente, die es JavaScript ermöglicht, mit Elementen der Webseite zu interagieren.

E

Event Listener

Eine Funktion in JavaScript, die auf bestimmte Ereignisse (wie Klicks oder Änderungen) reagiert und entsprechende Aktionen ausführt.

F

Farbkontrast

Der Unterschied in der Helligkeit und/oder Farbe zwischen zwei angrenzenden Elementen, wichtig für die Lesbarkeit und Barrierefreiheit.

H

HSL (Hue, Saturation, Lightness)

Ein Farbmodell, das oft für Dark/Light Mode-Implementierungen verwendet wird, da es einfacher ist, Farben durch Anpassung der Helligkeit (Lightness) zu modifizieren.

L

Light Mode

Das traditionelle Farbschema mit hellem Hintergrund und dunkler Schrift, optimiert für gute Lesbarkeit bei Tageslicht.

localStorage

Eine Web-API, die es ermöglicht, Schlüssel-Wert-Paare im Browser des Benutzers zu speichern, auch nachdem die Browsersitzung beendet wurde. Wird verwendet, um die Themeneinstellung des Benutzers zu speichern.

M

Media Query

Eine CSS-Technik, die es ermöglicht, Stile basierend auf bestimmten Bedingungen (wie Bildschirmgröße oder Farbschema-Präferenz) anzuwenden.

matchMedia()

Eine JavaScript-Methode, die es ermöglicht, Media Queries programmatisch abzufragen, z.B. um die Systemeinstellung für das Farbschema zu erkennen.

O

OLED (Organic Light Emitting Diode)

Eine Displaytechnologie, bei der dunkle Pixel weniger Energie verbrauchen, was Dark Mode energieeffizienter macht.

P

prefers-color-scheme

Eine CSS-Media-Query und JavaScript-API, die es ermöglicht, die Farbschema-Präferenz des Benutzers auf Systemebene zu erkennen.

Pseudoklasse

Ein Schlüsselwort, das einem Selektor hinzugefügt wird, um einen bestimmten Zustand eines Elements auszuwählen, z.B. `:hover` oder `:checked` .

Pseudoelement

Ein Schlüsselwort, das einem Selektor hinzugefügt wird, um einen bestimmten Teil eines Elements zu stylen, z.B. `::before` oder `::after` .

R

RGB (Red, Green, Blue)

Ein additives Farbmodell, das in der Webentwicklung verwendet wird, um Farben durch Kombination von Rot, Grün und Blau zu definieren.

RGBA

Eine Erweiterung des RGB-Farbmodells mit einem zusätzlichen Alpha-Kanal für Transparenz.

Responsive Design

Ein Ansatz zur Webentwicklung, bei dem Webseiten so gestaltet werden, dass sie auf verschiedenen Geräten und Bildschirmgrößen gut aussehen und funktionieren.

:root

Ein CSS-Pseudoklassenselektor, der das Wurzelement eines Dokuments auswählt (normalerweise das `<html>` -Element). Wird oft verwendet, um globale CSS-Variablen zu definieren.

S

Schieberegler (Slider)

Ein UI-Element, das es Benutzern ermöglicht, einen Wert durch Ziehen eines Knopfes entlang einer Linie auszuwählen. Wird oft für Toggle-Switches verwendet.

Systemeinstellungen

Einstellungen auf Betriebssystemebene, die Benutzer festlegen können, z.B. die Präferenz für Dark oder Light Mode.

T

Transition

Ein CSS-Effekt, der einen sanften Übergang zwischen zwei Zuständen eines Elements ermöglicht, z.B. beim Wechsel zwischen Light und Dark Mode.

Toggle-Switch

Ein UI-Element, das zwischen zwei Zuständen wechselt (ein/aus, hell/dunkel), ähnlich einem physischen Lichtschalter.

U

UI (User Interface)

Die Benutzeroberfläche einer Anwendung oder Webseite, mit der Benutzer interagieren.

UX (User Experience)

Das Gesamterlebnis eines Benutzers bei der Interaktion mit einer Anwendung oder Webseite, einschließlich Benutzerfreundlichkeit, Zugänglichkeit und Ästhetik.

V

Variablen (CSS)

Siehe CSS-Variablen.

W

WCAG (Web Content Accessibility Guidelines)

Richtlinien, die Empfehlungen zur Verbesserung der Webzugänglichkeit bieten, einschließlich Kontrastverhältnissen für Text und Hintergrund.

window.matchMedia()

Siehe matchMedia().