

Qu'est-ce que le Responsive Design ?



Le Responsive Web Design (**RWD**) est une conception permettant à un site web d'adapter son affichage à n'importe quels types d'appareils et d'écrans.

Pourquoi le responsive design ?

L'objectif des sites prévoyant le responsive design est d'offrir une navigation adaptée et la meilleure expérience utilisateur possible, quel que soit le terminal utilisé par l'internaute.



Depuis 2010 cette technique est régulièrement utilisée.

Comment faire pour adapter son site à chaque écran ?

Une version de site par écran ? Trop long... Nous allons donc créer une interface de site web qui pourrait s'auto-adapter à chaque écran

Cas d'étude : 2 zones à afficher sur une page web.

- Sur écran d'ordinateur, surface large, zone côte à côte.
- Sur smartphone, la surface réduite, zone l'une en dessous de l'autre.

Très grand écran (ordinateur de bureau)	Très petit écran (mobile - smartphone)
	

Les principaux terminaux

Les principaux terminaux et tailles :

Écran	Écran minimum	Écran réduit	Écran moyen	Grand Écran
Illustration				
Type	SmartPhone	Tablette	Ordinateur Portable	Ordinateur de bureau
Résolution d'écran taille en largeur (width)	< 768 px	≥ 768 px < 992 px	≥ 992 px < 1200 px	≥ 1200 px

Nous pouvons également citer les tv, liseuse, watch, console, etc.

Les tailles

Des cas intermédiaires existent, voici les tailles généralement utilisées :

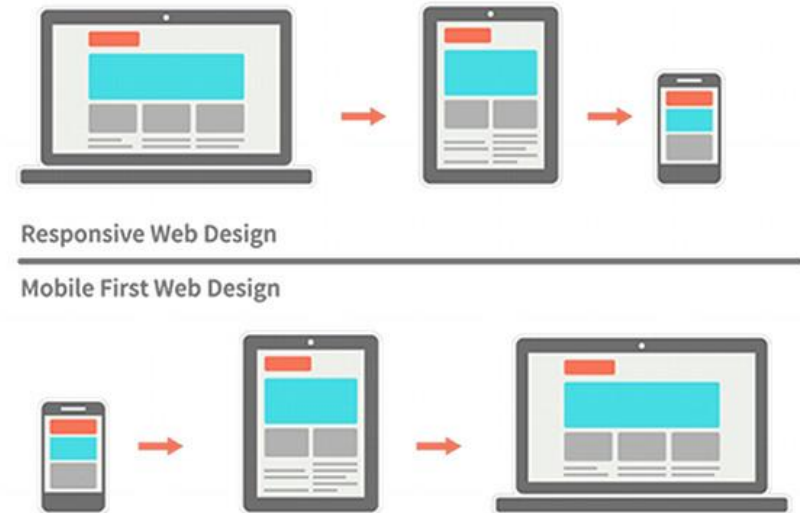
Appareils	Largeurs (en pixels)	Condition généralement utilisée
Smartphones	320 à 480	(max-width: 480px)
De smartphones à tablettes	481 à 767	(max-width: 767px)
Tablettes à petits écrans	768 à 979	(min-width: 768px) and (max-width: 979px)
Ordinateurs	980 à 1199	-
Écrans larges	1200 et plus	(min-width: 1200px)

Mobile First

- Concept de Ethan Marcotte, **Mobile First**.

Privilégier la construction d'une interface ergonomique pour **terminal mobile** avant d'établir l'ergonomie pour un terminal « desktop » (bureau).

Cela permet à l'ensemble des acteurs (designers, ergonomes, commanditaires) de **rester centrés sur les premiers besoins des utilisateurs** et ainsi distinguer les informations importantes des informations superflues (*Graceful Degradation*).



Mobile First ou non, il est indispensable de **penser à la version responsive dès le début d'un projet** et de l'adapter en cours de route. Évitant ainsi d'y réfléchir une fois que le site est terminé.

Type : Fixe, Fluide ou Adaptatif

➤ Fixe

Le site est créé dans des mesures **fixes** souvent exprimées en pixels.
La taille ne change pas selon l'écran.

➤ Fluide (ou liquid)

Le site est créé dans des mesures **variables** souvent exprimées en pourcentage. Unité de mesure privilégiée : pourcentage, em, vh, vw, etc.

➤ Adaptatif

Le site est créé dans des mesures fixes mais **diffère selon la taille d'écran**.
Ces conditions sont exploitées grâce aux **médias-queries**.



Un design responsive, c'est généralement une base fluide associée à des cas adaptatifs.

Options : Responsive, Version mobile, Application mobile

➤ Responsive

Avantages

Une seule **version adaptée** pour chaque écran.

Une maintenance plus simple (un seul site à mettre à jour).

Inconvénients

De nombreux tests variés tout au long du projet

➤ Version Mobile

Avantages

Forte personnalisation : Un site dédié au mobile (*généralement : m.site.com*) permet de cibler précisément la structure, le contenu et les fonctionnalités pour le mobinaute.

Inconvénients

Le contenu est dupliqué « duplicate content » (*deuxième url*) et cela oblige donc à réécrire un deuxième site.

➤ Application Mobile

Avantages

Prise en charge facilitée de **fonctionnalités natives** (touch, notifications, GPS, etc.)

Inconvénients

Une action de l'utilisateur est nécessaire pour installer l'application sur son smartphone.



Système de grille

Qu'est-ce qu'une grille ?

Une grille représente un « quadrillage » de la page web.

Concevoir son intégration avec une grille aide à structurer sa page web en facilitant l'écriture du code css (*proportion équivalente d'une page à l'autre*).

Cela permet également aux webdesigners de prévoir un graphisme en adéquation avec la future intégration et ainsi de prendre en compte les contraintes et problématiques de conception.

Hauteur

La hauteur d'un site n'est pas fixe et dépend généralement de son contenu.

Largeur

La largeur d'un site est souvent de 960 px car ce nombre est divisible par 1 2 3 4 5 6 8 10 12 15 16 20 24 30 32 40 48 60 64 80 96 120 160 192 240 320 480 960. Cela offre beaucoup de possibilités de mises en pages. Pour autant cela n'est pas une obligation absolue.

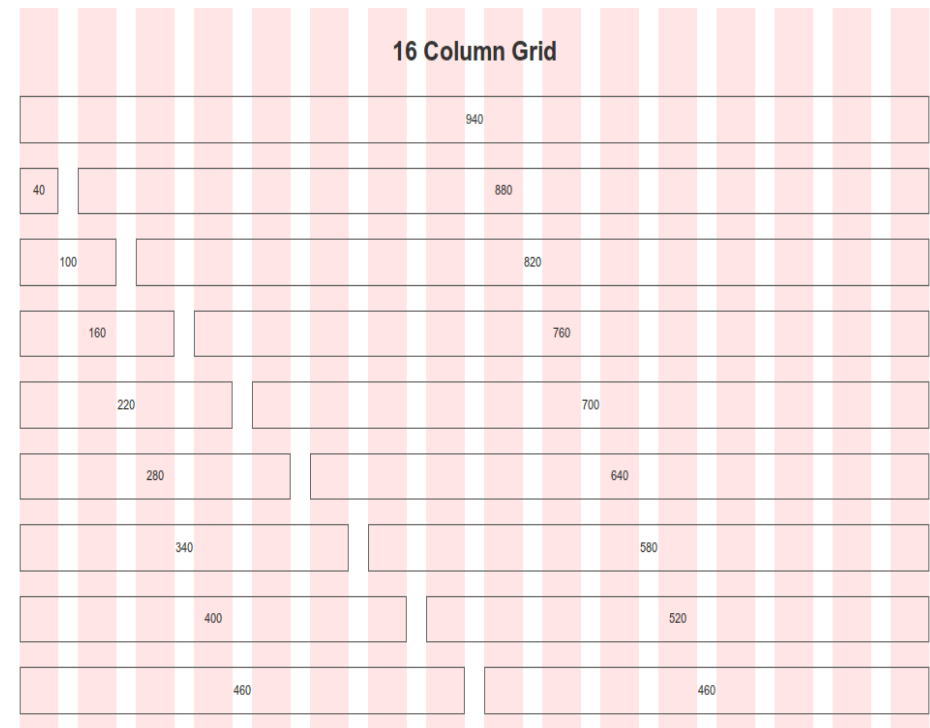
Nombre de colonnes

Le nombre de colonnes d'une grille est souvent de 12, 16 ou encore 24.

Dimensions

16 x 50px = 800px (taille des colonnes)

16 x 10px = 160 px (espacement entre les colonnes)

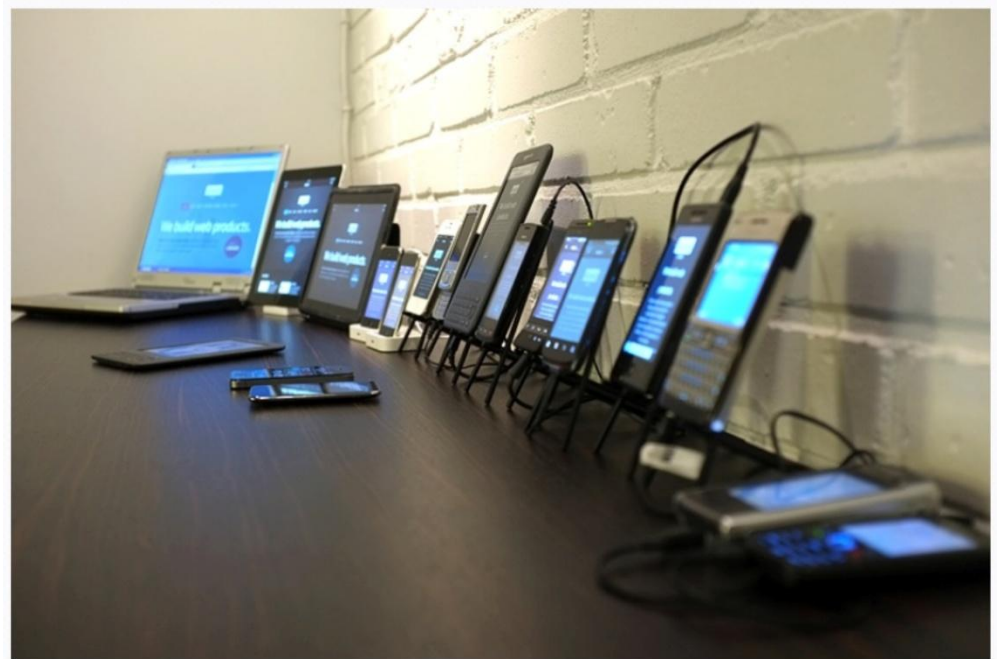


Emulateurs

Les **émulateurs** permettent d'effectuer des **tests** sur différents **terminaux** :

- <http://www.responsinator.com/>
- <http://beta.screenqueri.es/>
- <http://quirktools.com/screenfly>

*Dans la mesure du possible, il est préférable
de faire des tests sur les terminaux
originels.*

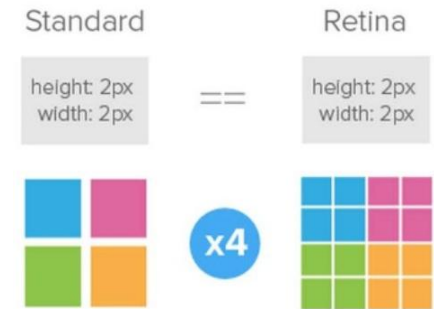


ViewPort

Le **Viewport** désigne schématiquement la surface de la fenêtre du navigateur.

La Surface en pixel physique

Il s'agit du nombre de pixels physiques qui représentent la résolution d'écran.



La surface en pixels css

Il s'agit du nombre de pixels virtuels (css) qui représentent la taille totale de la page web.

Surface des différents terminaux

<http://mydevice.io/devices/> (1 pixel physique n'est pas égal à 1 pixel virtuel).

L'affichage

Pour éviter que le navigateur d'un smartphone se base sur sa résolution réelle et effectue un zoom/dézoom automatique, nous utiliserons la balise meta/viewport.

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
```