



# Metaetiqueta viewport, web responsive

- 
- C.F.G.S. DAW
  - 6 horas semanales
  - Mes aprox. de impartición: Oct - Nov
  - iPasen - cjaedia071@g.educaand.es

Carmelo José Jaén Díaz

# Índice



Objetivo

Glosario

Interacción persona - ordenador

Objetivos

Características. Usable.

Características. Visual.

Características. Educativo y actualizado.

# **OBJETIVO**

---



- **Analizar y seleccionar los colores y las tipografías adecuados para la visualización en la pantalla.**
- **Utilizar marcos y tablas para presentar la información de manera ordenada.**
- **Identificar nuevos elementos y etiquetas en HTML5.**
- **Reconocer las posibilidades de modificar etiquetas HTML.**
- **Valorar la utilidad de las hojas de estilo para conseguir un diseño uniforme en todo el sitio web.**

# GLOSARIO

---



**Formularios.** Documentos interactivos utilizados para recoger información en un sitio web. Esta información es enviada al servidor, donde es procesada. Cada formulario contiene uno o varios tipos de controles que permiten recolectar la información de varias formas diferentes.

**Fuentes seguras.** Fuentes tipográficas que los usuarios tenían instaladas por defecto en su dispositivo. En la actualidad, gracias a que la mayoría de los navegadores soportan la directiva @font-face, es posible utilizar casi cualquier tipografía a través de Google Fonts.

**Guías de estilo.** Documentos con directrices que permiten la normalización de estilos. En estas guías se recogen los criterios y normas que debe seguir un proyecto; de esta forma se ofrece una apariencia más uniforme y atractiva para el usuario.

**HTML.** Lenguaje de marcado de hipertexto utilizado en las páginas web. Este tipo de lenguaje presenta una forma estructurada y agradable, con hipervínculos que conducen a otros documentos y con inserciones multimedia (sonido, imágenes, vídeos...).

# GLOSARIO

---



**HTML5.** Última versión del lenguaje para la programación de páginas web HTML. Los sitios implementados con este lenguaje solo pueden visualizarse correctamente en los navegadores más actuales.

**Legibilidad.** Cualidad deseable en una familia tipográfica. Se trata de la facilidad de la lectura de una letra. Esta cualidad puede venir determinada por varios parámetros como el interletrado, el interpalabrado o el interlineado.

**Marcos.** Son las ventanas independientes incorporadas dentro de la página general. Gracias a ellos, cada página quedará dividida en varias subpáginas, permitiendo realizar un diseño más organizado y limpio a la vista. Con HTML5 ha quedado obsoleto.

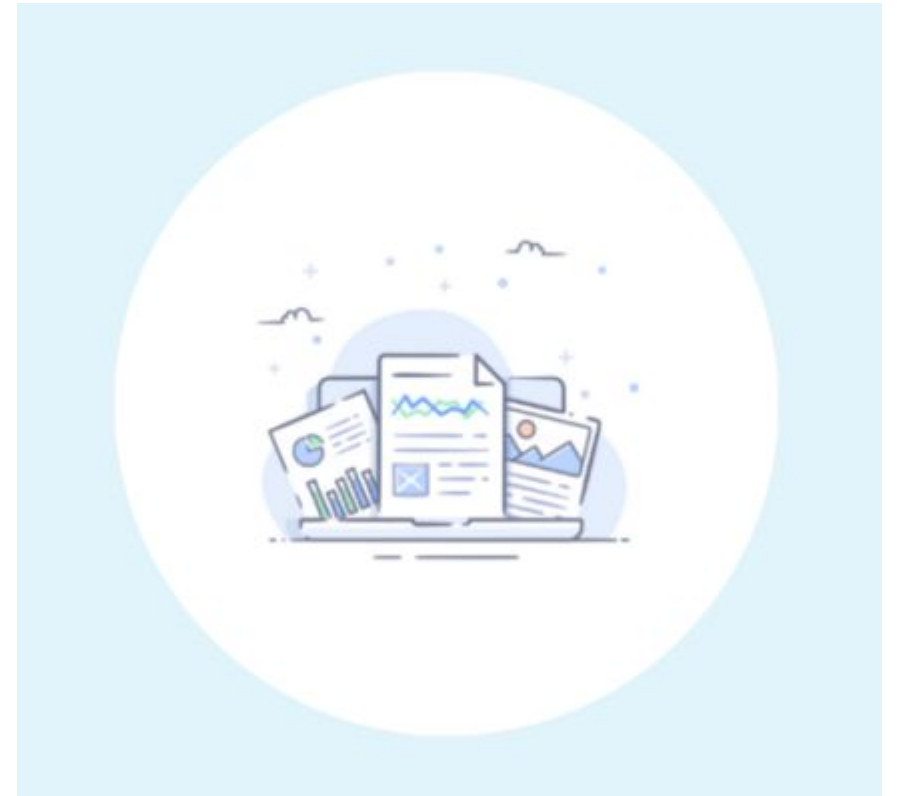
**Tipografía.** Se trata del tipo de letra que se escoge para un determinado diseño. Según la RAE, significa "modo o estilo en que está impreso un texto" o "clase de tipos de imprenta".

# INTRODUCCIÓN

---



La declaración *viewport* nos permite definir los parámetros de visualización de una página web en los diferentes dispositivos. Consiste en una metaetiqueta mediante la que se establece si se puede hacer zoom en una página, el zoom inicial o la anchura de la pantalla del dispositivo.



# CONFIGURACIÓN METAETIQUETA *viewport*

---



Cuando trabajamos con una *web responsive* es necesario *definir un viewport adecuado*, de lo contrario es muy probable que la página no lea correctamente los *media queries* y que se vea en formato muy reducido, siendo necesario hacer zoom para ver el contenido.

La etiqueta *viewport* se define en el elemento `<head>` del documento HTML y puede contener diferentes atributos para ajustar el comportamiento de la página en dispositivos móviles.

```
<meta name="viewport" content="...">
```

# CONFIGURACIÓN METAETIQUETA *viewport*

---



Las propiedades más comunes utilizadas en «content» de la metaetiqueta *viewport* son:

- «**width**»: Especifica el ancho inicial del *viewport*. Por ejemplo, «width=device-width» establece el ancho inicial del viewport para que coincida con el ancho del dispositivo.
- «**initial-scale**»: Define el nivel de escala inicial del *viewport*. Por ejemplo, «initial-scale=1.0» establece que la página se mostrará inicialmente sin ninguna escala.
- «**minimum-scale**» y «**maximum-scale**»: Estos atributos permiten establecer los límites mínimos y máximos de escala del *viewport*, controlando si el usuario puede hacer zoom en la página.
- «**user-scalable**»: Este atributo permite habilitar o deshabilitar la capacidad del usuario para hacer zoom en la página. Si se establece en «yes», el usuario podrá hacer zoom; si se establece en «no», se deshabilitará el zoom.
- «**height**»: altura virtual de la pantalla o altura del *viewport*.



# CONFIGURACIÓN METAETIQUETA *viewport*. Ejemplo de uso.



Un ejemplo de cómo se vería la metaetiqueta «viewport» en el código HTML es el siguiente:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Mi página web</title>
</head>
<body>
  <!-- Contenido de la página -->
</body>
</html>
```

# Ejemplo de la etiqueta *viewport* que no permite escalar la página



Lo más habitual es definir la anchura con el valor «device-width», que es una medida que hace referencia a la anchura de la pantalla del dispositivo, y no con una medida fija. Por lo tanto, con *width=device-width* conseguimos que el *viewport* sea igual a la anchura real de la pantalla del dispositivo, de modo que no se tratará de emular una pantalla mayor de lo que realmente es y veremos los píxeles reales.

Con *initial-scale=1* conseguimos definir la escala inicial del documento para evitar transformaciones. Ejemplo:

```
<meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1, maximum-scale=1">
```

También podemos hacerlo con *user-scalable=no* o con *maximum-scale* con un valor igual al de *initial-scale* conseguimos que el usuario no pueda hacer zoom en la página, con lo que siempre se mantendrán las medidas que nosotros hemos definido al construir la web. Ejemplo:

```
<meta name="viewport" content="user-scalable=no, width=device-width, initial-scale=1">
```

# Ejemplo de la etiqueta *viewport* que permite escalar la página



Para no limitar al usuario el uso del zoom en nuestra página web y darle la posibilidad de agrandar y empequeñecer cualquier parte que necesite ver mejor lo ideal es no definir ni el *maximum-scale* ni el *user-scalable=no*. Ejemplo:

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

Por lo tanto, es interesante que el usuario pueda hacer zoom en la página web (en un smartphone será con los dedos sobre la pantalla táctil). En este caso, el usuario no está cambiando los valores de viewport, sino la escala con la que se visualiza el documento.

# EJERCICIO PROPUESTO

---



Define la etiqueta *viewport* en un proyecto que hayas realizado.

Define el ancho igual al ancho del dispositivo y el resto de valores defínelos en base a tus propios criterios.

# EJERCICIO PROPUESTO

## Solución.

