

ЗАДАНИЕ 9 СХЛОПЫВАНИЕ ОТСТУПОВ.

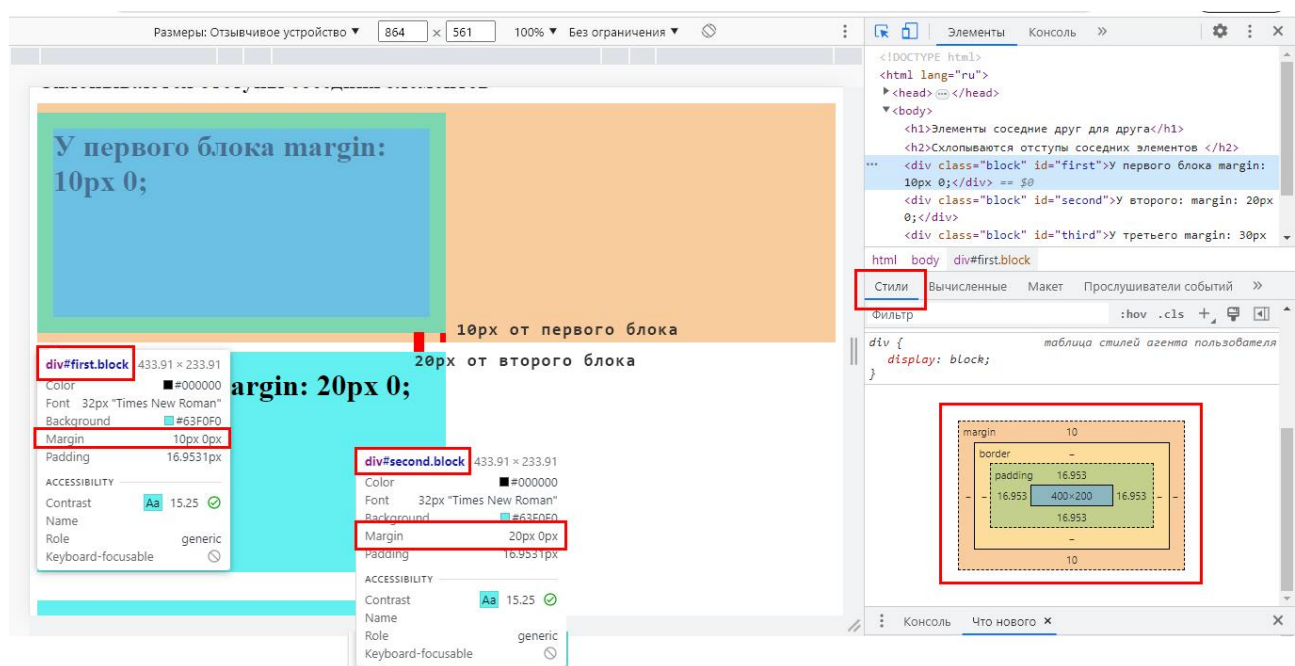
В это задание вынесен дополнительный теоретический материал по особому поведению внешних отступов и примеры к нему .

Отступы **margin-top** и **margin-bottom** иногда объединяются в один, с размером равным наибольшему из них (или размеру одного, если они одинаковые). Это поведение известно как **схлопывание внешних отступов** (margin collapsing).

Схлопывание внешних отступов происходит в трёх случаях:

Элементы соседние друг для друга

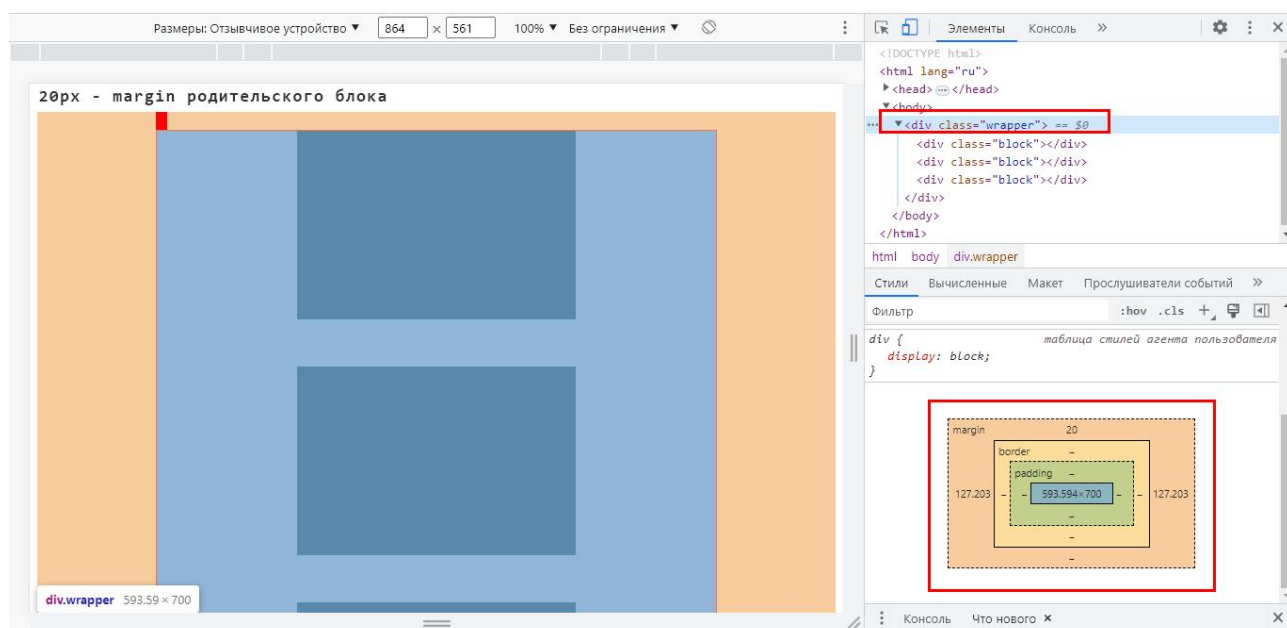
Схлопываются отступы соседних элементов с общим родителем.



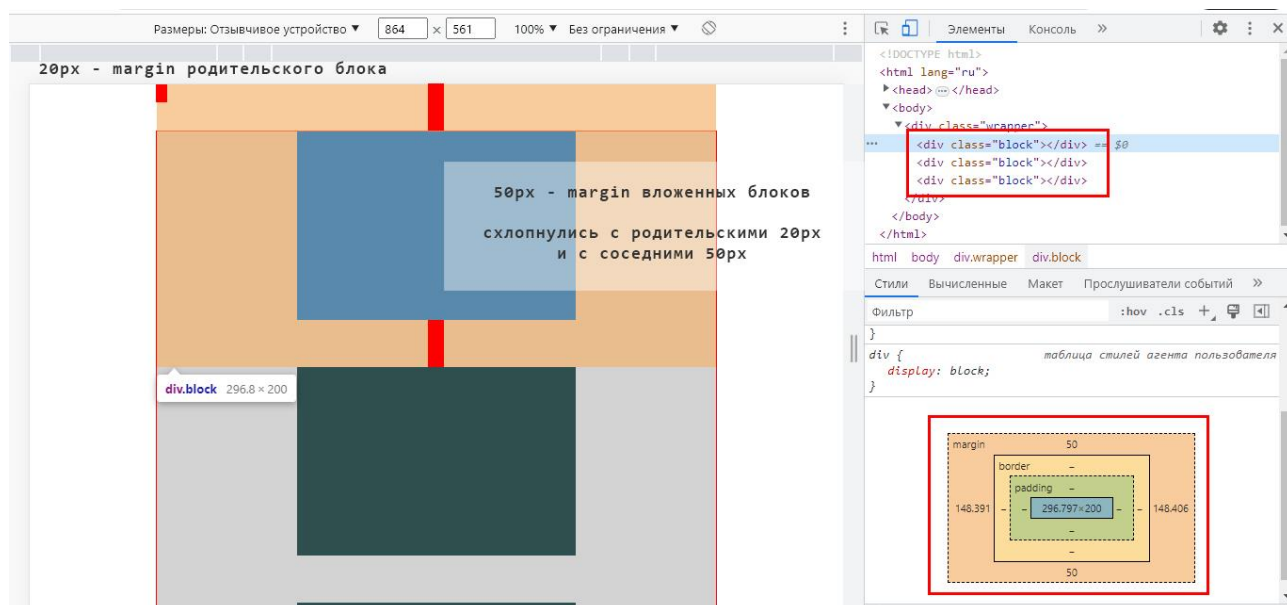
Родительский и первый/последний дочерние элементы

Если отсутствуют границы, внутренние отступы (padding), строчное содержимое (inline/inline-block) или промежутки для отделения margin родительского элемента, от margin одного

или нескольких его дочерних элементов/блоков, то внешние отступы схлопываются.

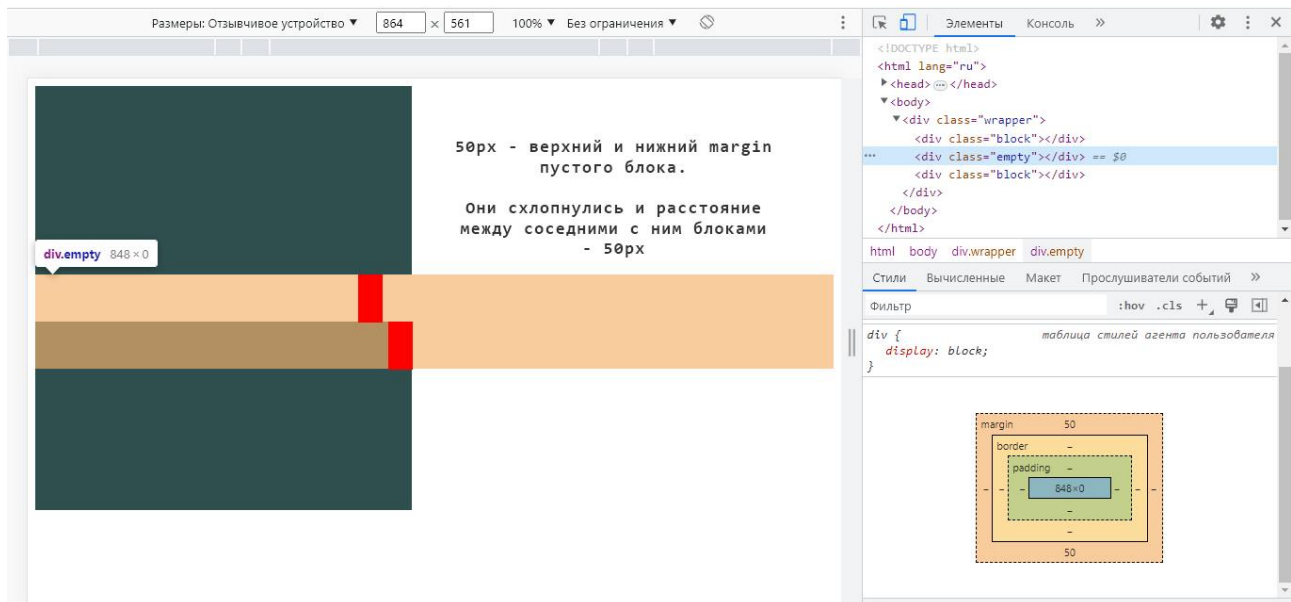


Схлопнутые отступы заканчиваются за пределами родительского элемента.



Пустые блоки

Если отсутствуют границы, внутренние отступы (padding), строчное содержимое (inline/inline-block), установленные значения высоты, чтобы отделить верхний отступ блока от нижнего, то они схлопываются.



На заметку:

- Более сложное схлопывание отступов (более, чем двух) происходит, когда описанные случаи сочетаются.
- Эти правила применяются даже к отступам, равным 0, поэтому отступ первого/последнего дочернего элемента заканчивается за пределами его родителя (согласно правилу выше) независимо от того, равен ли отступ родителя нулю.
- При использовании отрицательных отступов, **размер** схлопнутого отступа вычисляется, как **сумма** наибольшего положительного и наименьшего отрицательного (наибольшего по модулю) отступа.
- Если все отступы отрицательные, размер схлопнутого отступа равен наименьшему (наибольшему по модулю) отступу. Это относится как к вложенным элементам, так и к соседним.
- Внешние отступы плавающих и абсолютно позиционируемых (о них в одном из следующих уроков) элементов никогда не схлопываются.

1. Внимательно изучите файлы в папке **sample**.

2. Меняйте блоки местами, добавляйте/убирайте обтекание и содержимое, следите за изменениями в размерах отступов.

Используйте вкладку **Стили** Режима разработчика для отслеживания свойств блоков.