



Вёрстка

Занятие N°11

24 августа 2022

Как себя чувствуете?

Отправьте реакцию в Zoom



**Ваши вопросы по
прошлomu занятию**

Что будет на занятии?

- Как проверять адаптивность сайта, используя онлайн-инструменты.
- Как работать с процентами?
- Причём тут flex?
- Медиазапросы и с чем их едят
- Viewport



Что такое GIT?



Практика



Как тестировать на адаптивность?



Какие есть инструменты:

- devtools
- mobile friendly
- панель вебмастера яндекса
- browserstack

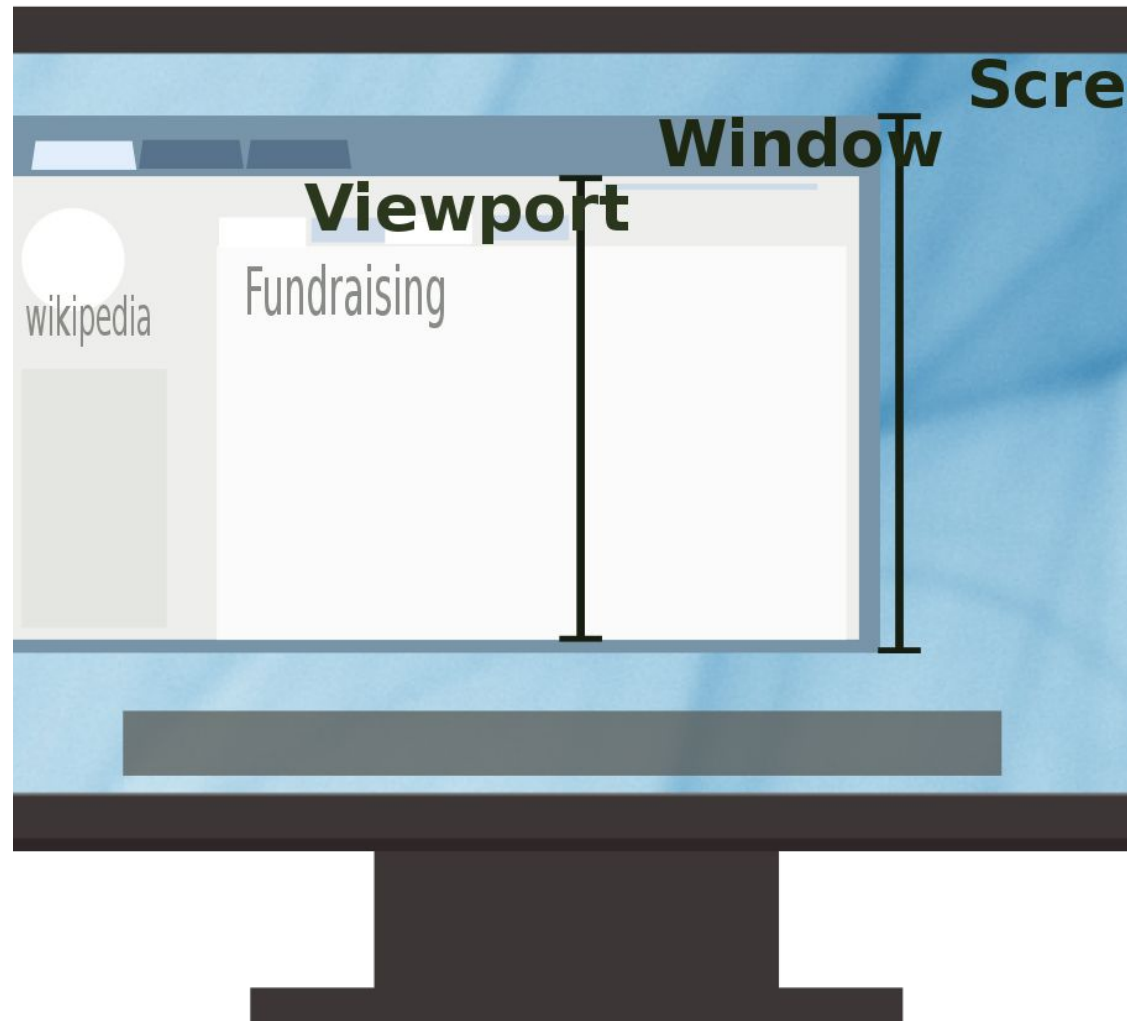


Что такое viewport?



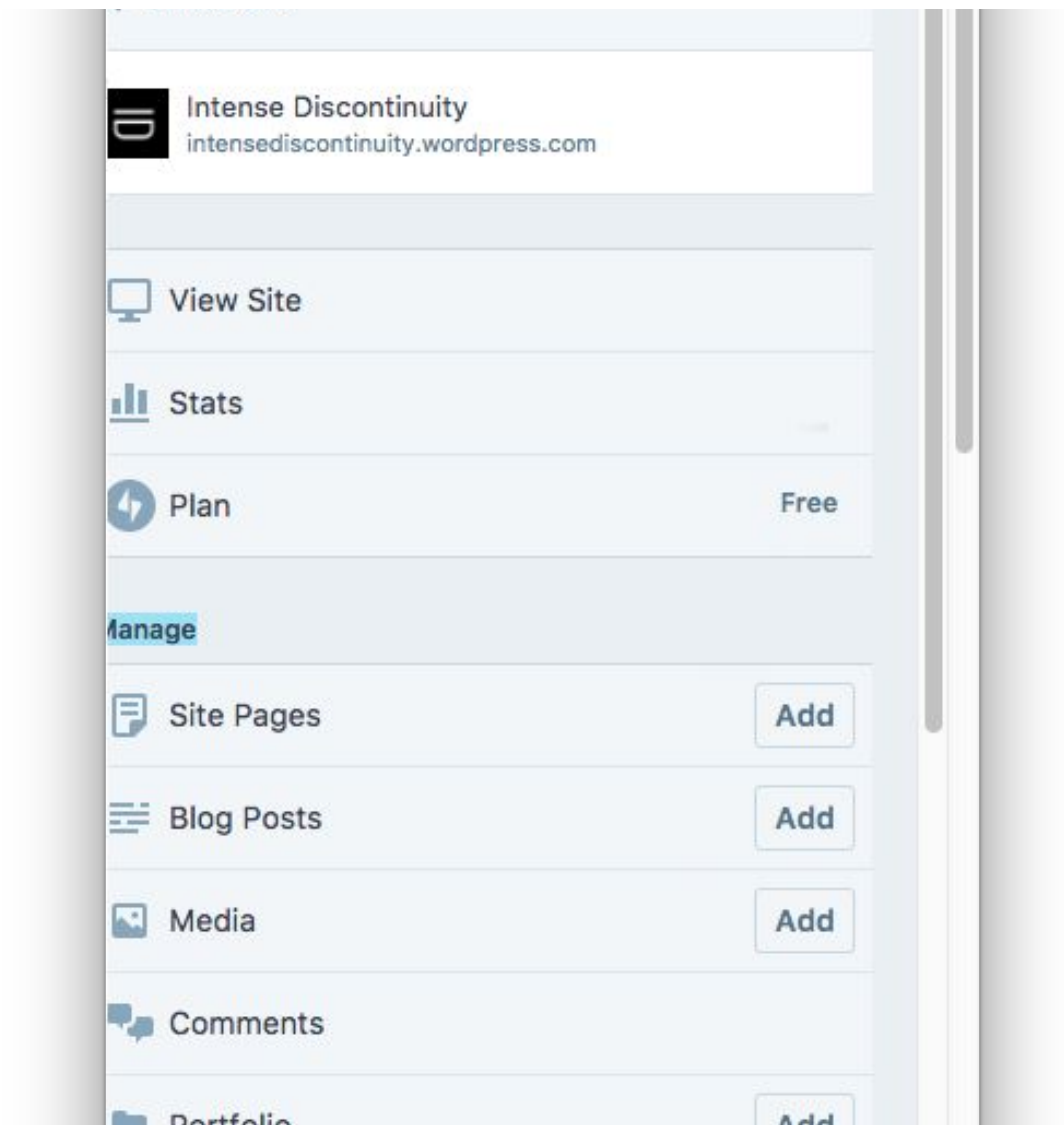
Первое, с чем необходимо познакомиться при создании адаптивной вёрстки, — мета-тег *viewport*. Созданный в компании Apple, он стал стандартом при создании вёрстки.

До перехода к мета-тегу необходимо разобраться, чем является *viewport* в браузере. *Вьюпорт (viewport)* — видимая пользователю область страницы, которая доступна без прокрутки.





До появления смартфонов *viewport* был примерно одинаковым от монитора к монитору, поэтому создатели веб-страниц не сильно беспокоились о том, как их страница будет выглядеть на другом мониторе. С приходом мобильных устройств всё стало сложнее — появилось множество устройств с самыми разнообразными областями просмотра. Из-за этого почти все сайты, которые были созданы ранее, плохо отображались на мобильных устройствах. Зачастую появлялась горизонтальная прокрутка, которая мешала просмотру сайта. Думаю, вы тоже сталкивались с такими сайтами.

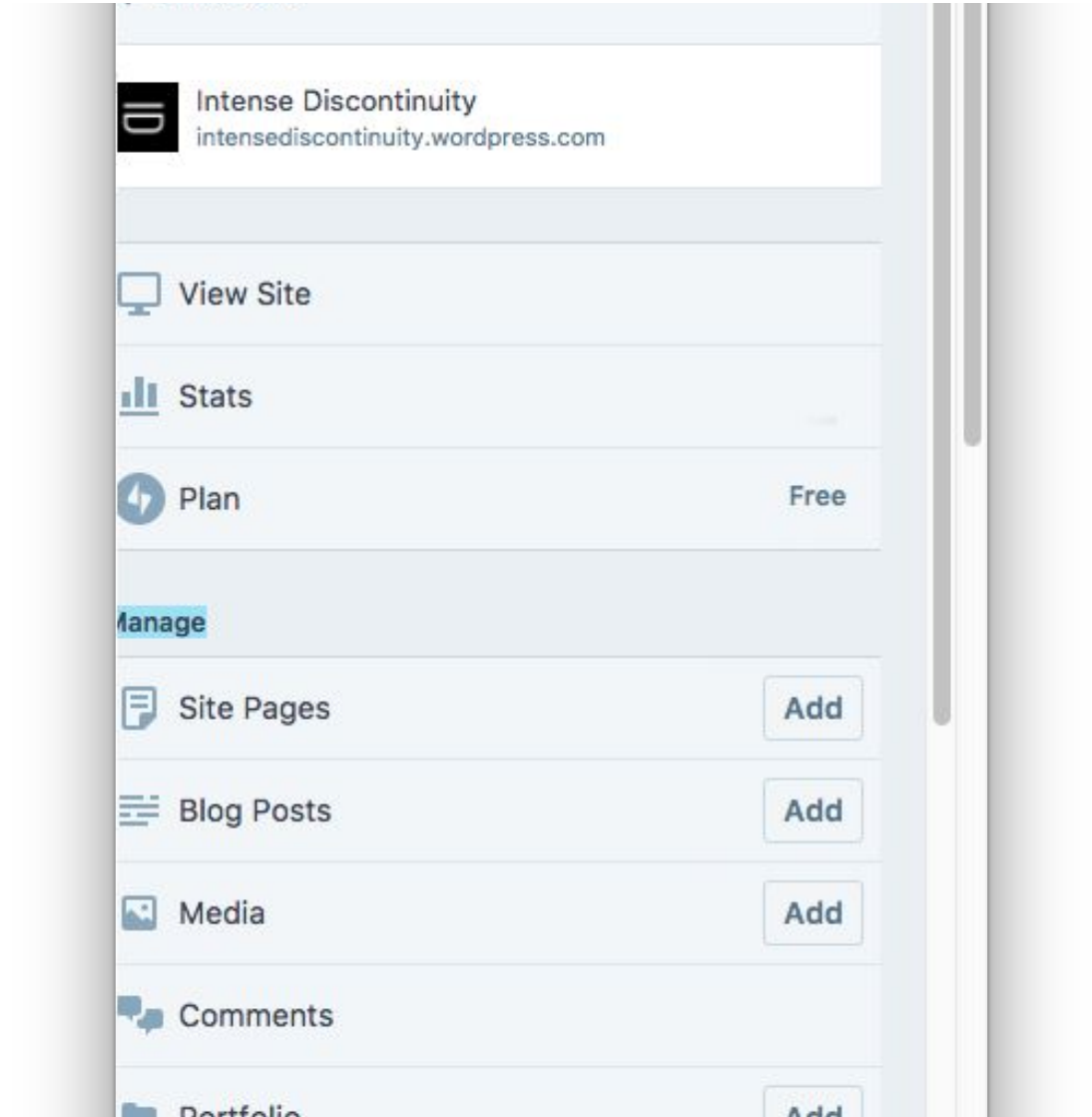




Мета-тег *viewport* позволяет нам указать, какая область просмотра необходима для страницы. Чаще всего его используют для указания ширины области просмотра, так как вертикальный скролл является естественным при работе с веб-страницами. Ширина устанавливается через атрибут `width`:

```
<meta name="viewport" content="width=700">
```

После установки такого мета-тега, ширина области просмотра нашего сайта станет 700 пикселей.



Пример



Квик-тест



Гибкие элементы, резиновая вёрстка



Сразу начнём с примера



Квик-тест



Причём тут флекс?





Всем большое спасибо за
занятие!