

# Модуль - Верстка

---

3/10 занятие

**СВОЙСТВА**

---

# Атрибут STYLE

---

Свойства задаются в формате **ключ** = **значение**

**text-align:** center;  
**font-size:** 24px;

В HTML присваиваются тегам через атрибут style

```
<div style="text-align:center; font-size:24px;">  
    Текст, который будет центрирован.  
</div>
```

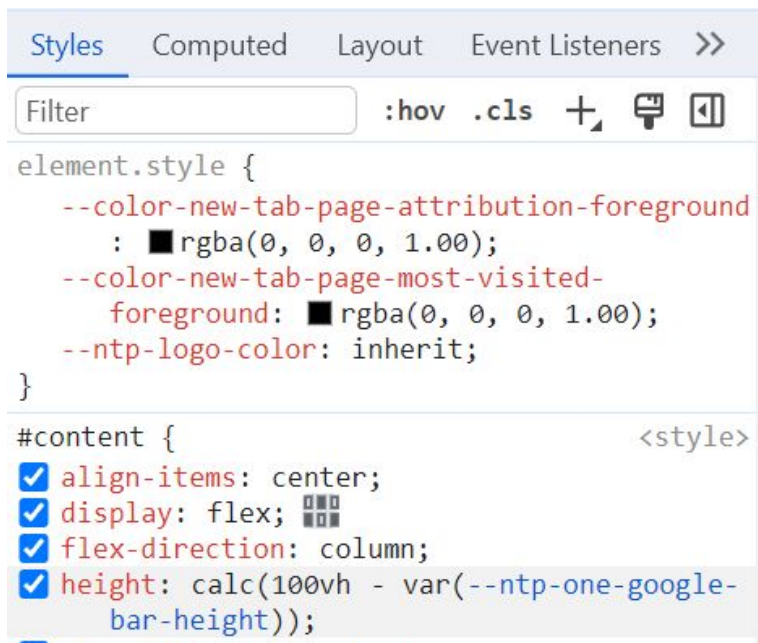


Символ **;** служит разделителем и является обязательным в конце записи

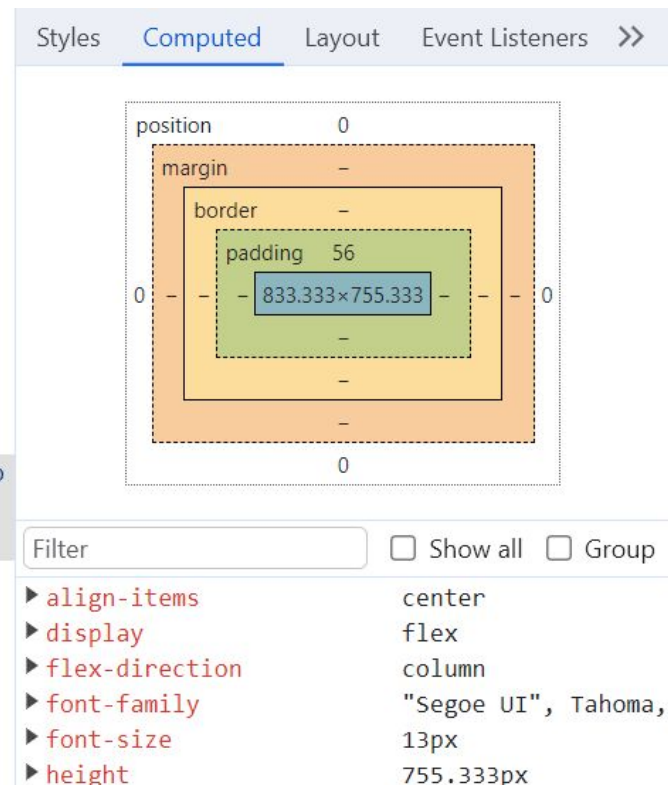
# ИССЛЕДОВАНИЕ СВОЙСТВ

В DevTool свойства элементов видны на вкладках:

**styles** - заданные в коде



**computed** - рассчитанные браузером



# ОСНОВНЫЕ СВОЙСТВА

---

Ключевые свойства для форматирования текста в элементах:

<b>line-height: 1</b>	Высота строки
<b>text-align: center</b>	Центрирование
<b>text-decoration: underline</b>	Декорирование
<b>text-indent: 10px</b>	Отступ текста
<b>text-transform: uppercase</b>	Режим отображения текста
<b>color: green</b>	Цвет текста
<b>font-weight: bold</b>	Толщина шрифта
<b>font-size: 16px</b>	Размер шрифта(высота)
<b>font-family: Arial</b>	Указание шрифта
<b>list-style: none</b>	Маркер элемента списка
<b>background-color: #ffdd00</b>	Цвет фона

# ТИПЫ ЗНАЧЕНИЙ СВОЙСТВ

---

Цвет: **#ff0011** || **rgb(255, 255, 11)** || **rgba(255, 255, 255, 0.3)**

Строка: **"Open Sans"**

Ключевое слово: **center** || **right** || **auto** || **flex** || **block** || **none** || ...

Числовые значения:

**100px** - абсолютная величина в пикселях

**100%** - величина, относительно *"родительского элемента"*

**10em** - текущий размер шрифта самого элемента(в px)

**10rem** - размер шрифта элемента **<html>**(в px)

**100vh** - Процентная величина, относительно высоты *"viewport"*

**50vw** - Процентная величина, относительно ширины *"viewport"*

**calc(100% - 50px)** - функция арифметического расчета величины

# Задание 1

---

- Создайте styled\_text.html с базовой разметкой и тегом <div>, который содержит произвольный текст
- Напишите стили для div:
  1. Цвет текста = Оранжевый
  2. Цвет фона = Черный
  3. Размер шрифта = 20px
  4. Высота строки = 22px
  5. Выравнивание = по центру
  6. Шрифт = Arial
  7. Отображение текста = Все буквы заглавные
  8. Ширина элемента = 50% от родителя
  9. Высота элемента = 18rem

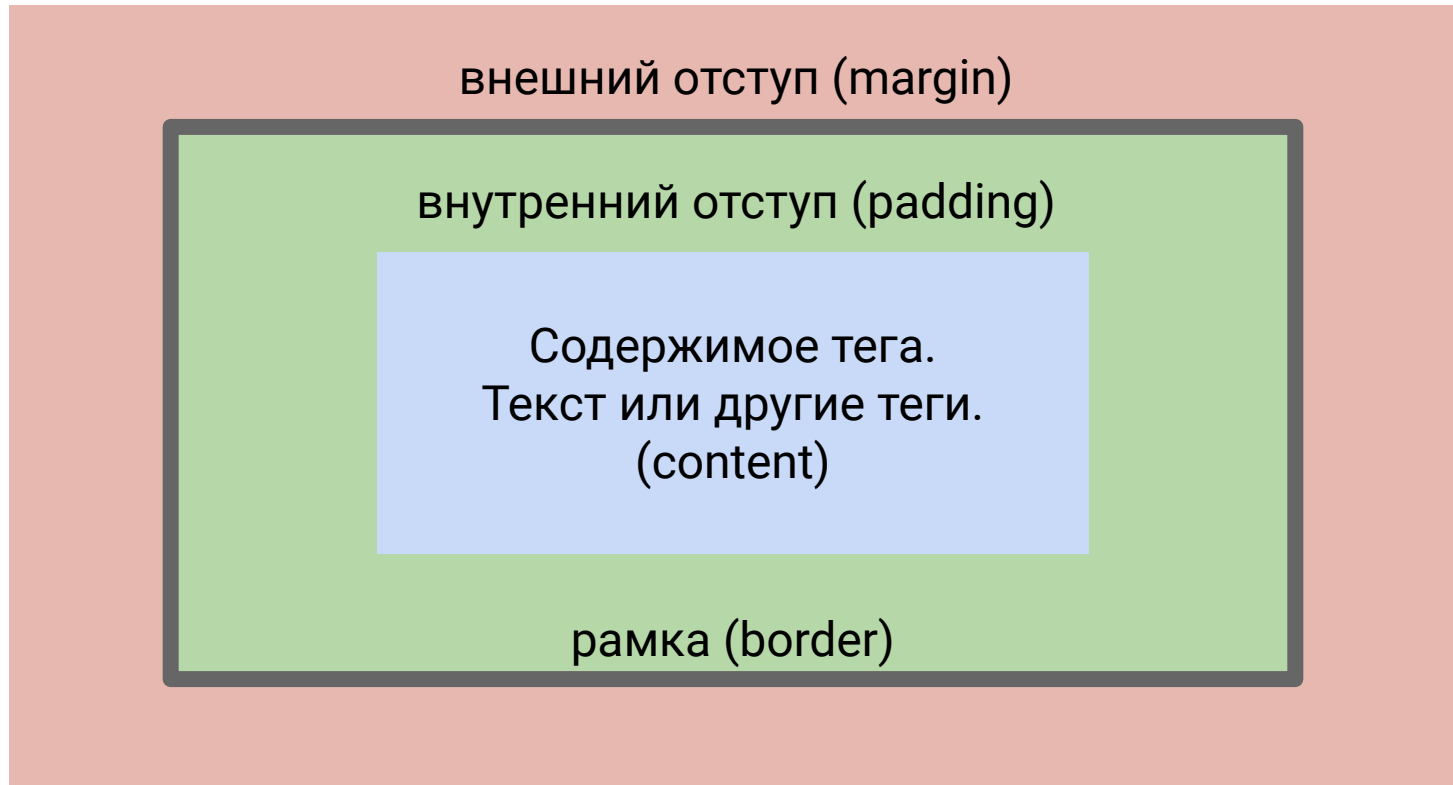
# **BOX-MODEL**

---



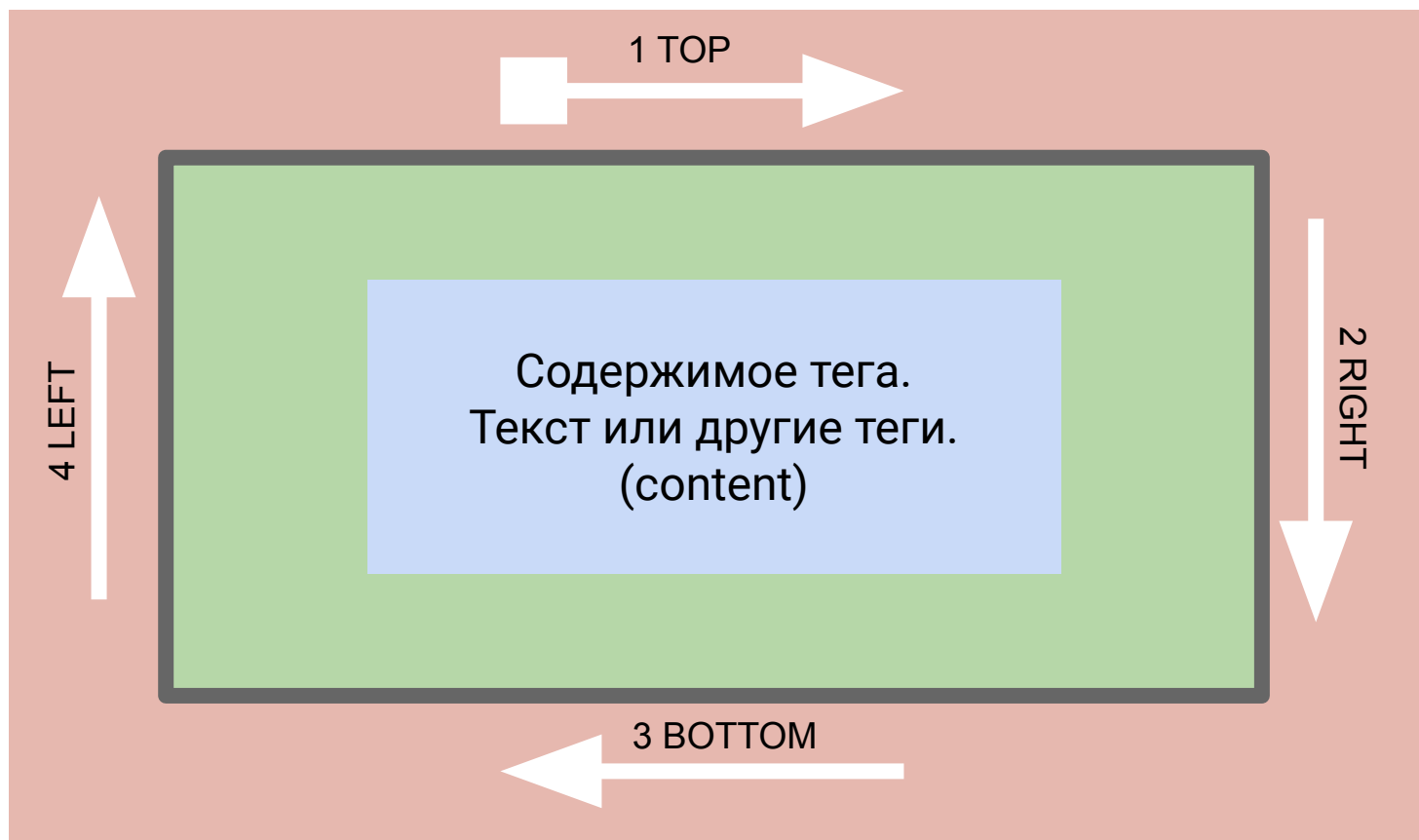
# BOX-MODEL

---



Любой html-элемент состоит из содержимого(**content**), рамки(**border**), внутреннего(**padding**) и внешнего(**margin**) отступов.

# ПОРЯДОК УСТАНОВКИ ЗНАЧЕНИЙ



# ВНУТРЕННИЕ ПОЛЯ

---

Поля **padding** отодвигают содержимое от **рамки**

```
{
  padding-top: 20px;
  padding-right: 10px;
  padding-bottom: 20px;
  padding-left: 10px;

  /* универсальное свойство */
  padding: 10px;           /* all */
  padding: 20px 10px;      /* top-bottom right-left */
  padding: 20px 10px 20px; /* top right-left bottom */
  padding: 20px 10px 20px 10px; /* top right left bottom */
}
```

# РАМКА

---

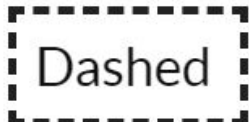
Рамка задается несколькими параметрами **border**: **толщина тип цвет**;

Углы можно скруглить свойством **border-radius**: **radius**; (**50%** - это кружок)

```
{
  border-top: 5px solid red;
  border-right: 5px dashed red;
  border-bottom: 10px solid green;
  border-left: 10px dotted green;

  /* универсальное свойство */
  border: 10px solid #111111; /* все стороны */
  border-radius: 20px; /* скругление всех 4 углов */
  border-top-left-radius: 20px; /* пример скругления только верхнего левого угла */
}
```

Типы рамок



Скругление



# ВНЕШНИЕ ПОЛЯ

---

Поля **margin** отодвигают элементы друг от друга

- Могут принимать отрицательные значения(наложение элементов)
- Могут схлопываться(*margin collapse*) - у пустых элементов, у соседних, в некоторых случаях, вместо суммы margin-ов вычисляется наибольший

```
{
  margin-top: 20px;
  margin-right: 10px;
  margin-bottom: 20px;
  margin-left: 10px;

  /* универсальное свойство */
  margin: 10px;          /* all */
  margin: 20px 10px;     /* top/bottom right/left */
  margin: 20px 10px 20px; /* top right/left bottom */
  margin: 20px 10px 20px 10px; /* top right bottom left */
}
```


# РАЗМЕРЫ ЭЛЕМЕНТА

---

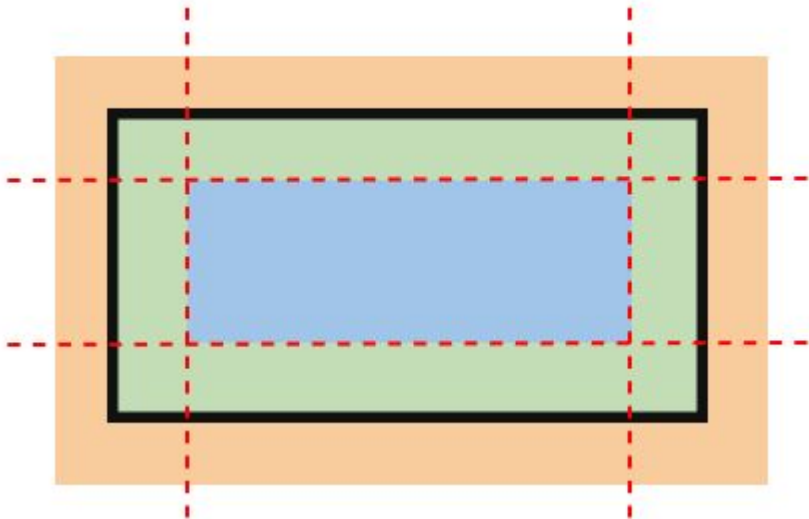
Габариты элементов можно задавать свойствами:

**width:** *абсолютные величины* || *проценты* || *auto* || *inherit*

**height:** *абсолютные величины* || *проценты* || *auto* || *inherit*

 Фактический размер блока будет:

**width** + **border**(left\right) + **padding**(left\right) + **margin**(left\right)



```
{  
  height: 100px;  
  width: 200px;  
  margin: 50px;  
  padding: 30px;  
  border: 5px solid;  
}
```

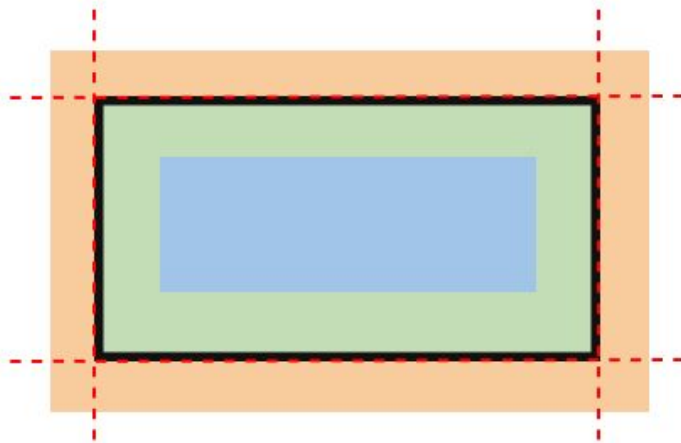


# АЛГОРИТМ РАСЧЕТА ГАБАРИТОВ

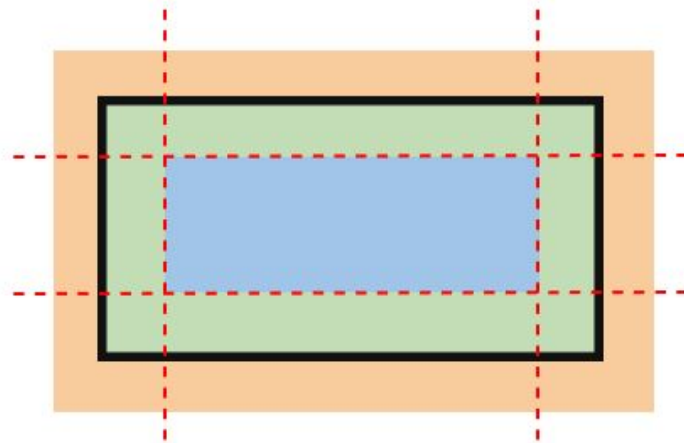
На формулу расчета фактической высоты и ширины элемента, влияет свойство:

**box-sizing:** *content-box* || *border-box* || *inherit*

```
width: 100px;  
height: 100px;  
box-sizing: border-box;
```



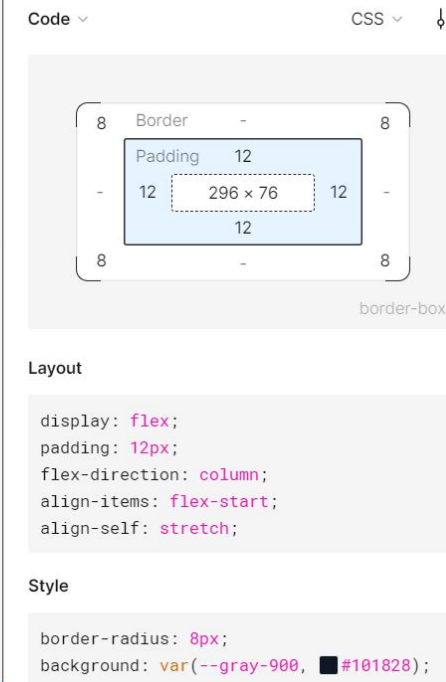
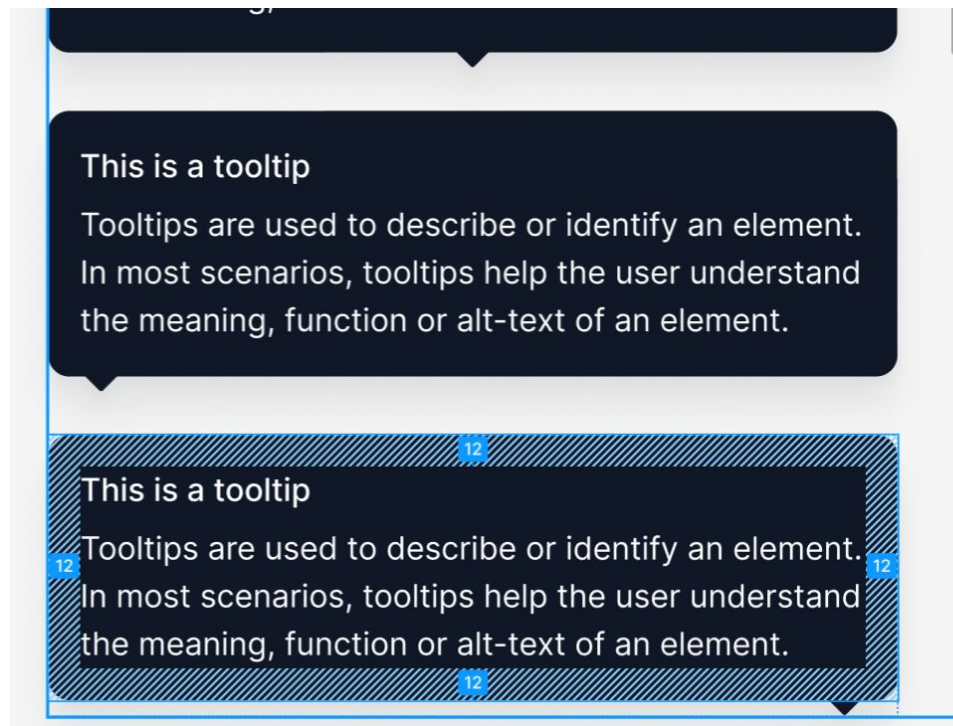
```
width: 100px;  
height: 100px;  
box-sizing: content-box;
```



⚠ Удобнее верстать в режиме **border-box**

# Перенос макетов из фигма

Включение  
Dev режима





## Задание 2

---

- Создать buttons\_collection.html с базовой разметкой
- Сверстать 4 вида кнопок стандартного размера

Button CTA

Button CTA

Button CTA

Button CTA

# ПРИМЕР РАЗМЕРОВ КНОПКИ

---

## Габариты

**width: 150px**

**height: 75px**

Ширина

Высота

## Поля

**padding-top: 10px;**

**padding-right: 30px;**

**padding-bottom: 10px;**

**padding-left: 30px;**

Поле отступа сверху

Поле отступа справа

Поле отступа снизу

Поле отступа слева

## Рамка

**border: 1px solid;**

**border-radius: 10px;**

Рамка(значение содержит толщину и тип линии)

Скругление углов (50% - это кружок)

**перерыв**

# **FLEX-BOX**

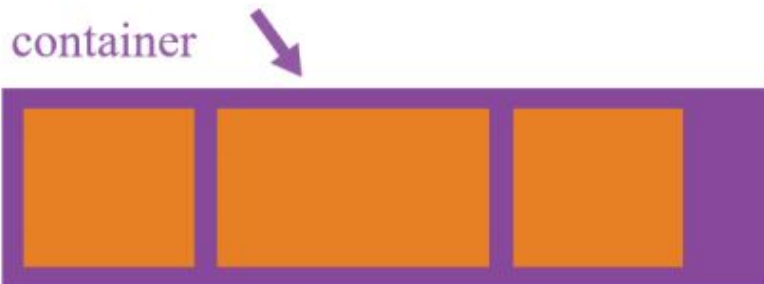
---

# Синтаксис Flexbox

**display : flex** - указывает на то, что элемент должен стать *flex-контейнером*, а его потомки будут подчиняться особым правилам позиционирования, но по умолчанию они выстроятся в ряд

**flex-basis : px, em, %, ... | auto** - применяется к дочерним для *flex-контейнера* элементам и служит аналогом **width** для указания ширины

```
<div style="display:flex;">  
  <div style="flex-basis:40px;"></div>  
  <div style="flex-basis:60px;"></div>  
  <div style="flex-basis:40px;"></div>  
</div>
```

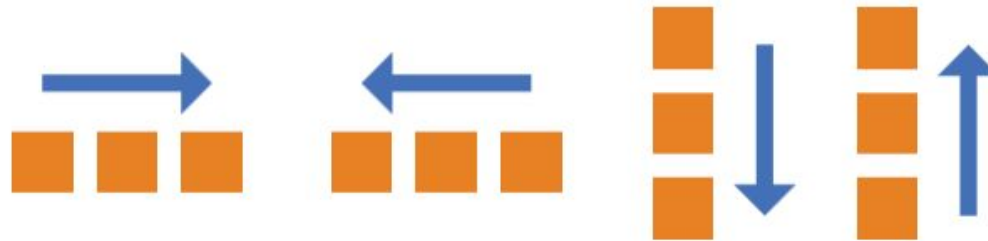


# Свойства Flex контейнера

---

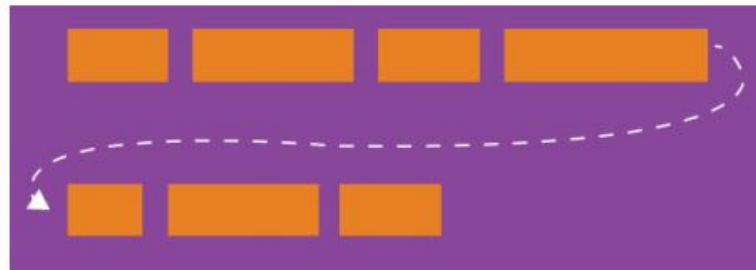
Направление расположения элементов внутри контейнера

**flex-direction:** `row` | `row-reverse` | `column` | `column-reverse`;



Переход элементов на новый ряд(wrap) внутри контейнера

**flex-wrap:** `nowrap` | `wrap` | `wrap-reverse`;



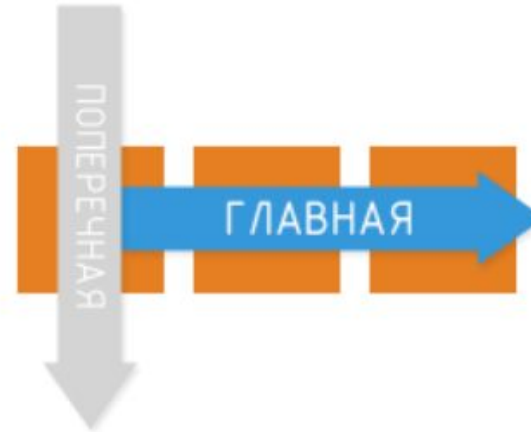
Применяется к: родительскому элементу flex-контейнера.

# НАПРАВЛЕНИЕ ОСЕЙ

---



flex-direction: **column**



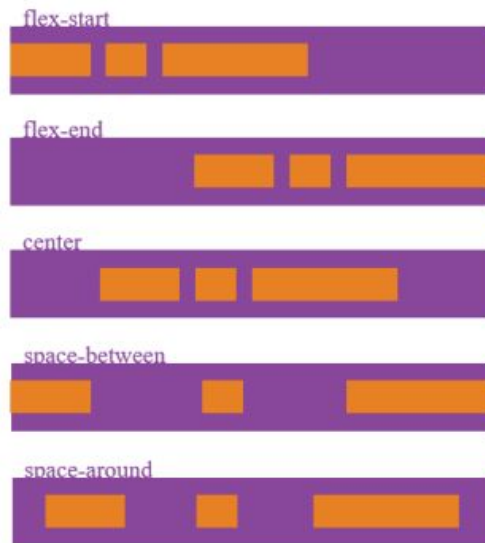
flex-direction: **row**

Применяется к: родительскому элементу flex-контейнера.

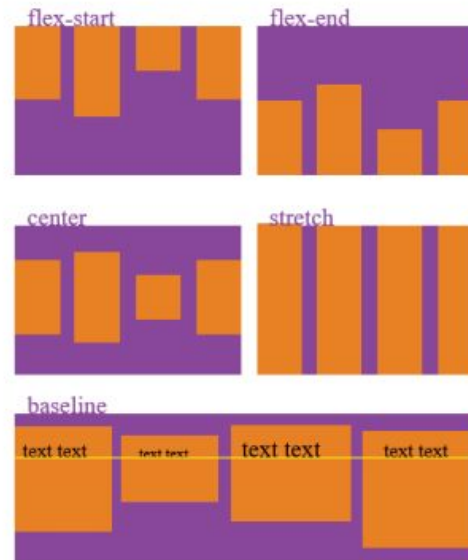
# ВЫРАВНИВАНИЕ ПО ОСИ

Выравнивание элементов внутри контейнера по главной оси

**justify-content:** flex-start | flex-end | center | space-between | space-around;



justify-content



align-items

Выравнивание элементов внутри контейнера по поперечной оси

**align-items:** flex-start | flex-end | center | baseline | stretch;

Применяется к: родительскому элементу flex-контейнера.

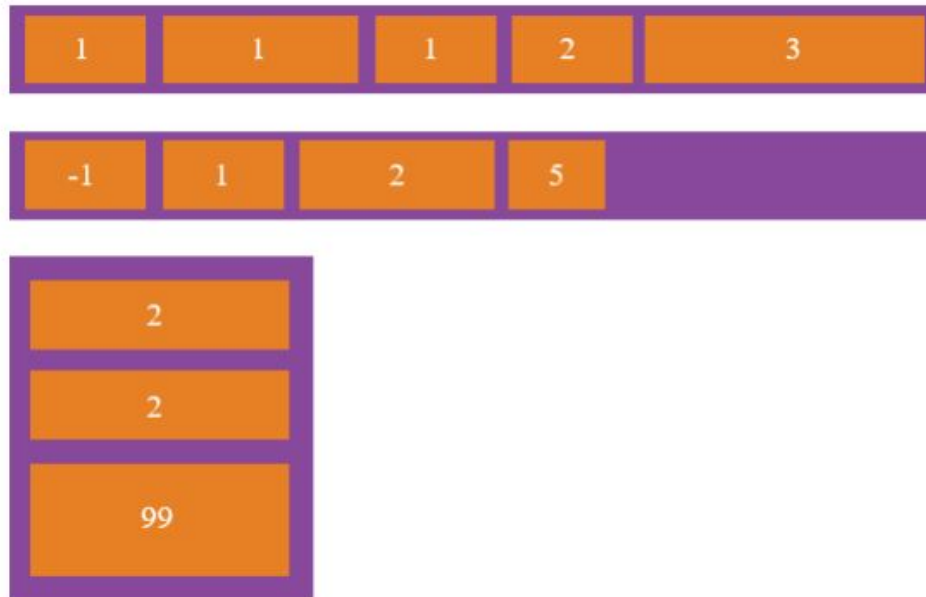


# ПОРЯДОК

---

Порядок построения элементов вдоль главной оси

**order: 1 | 0 | -1 | <любое целое число>;**

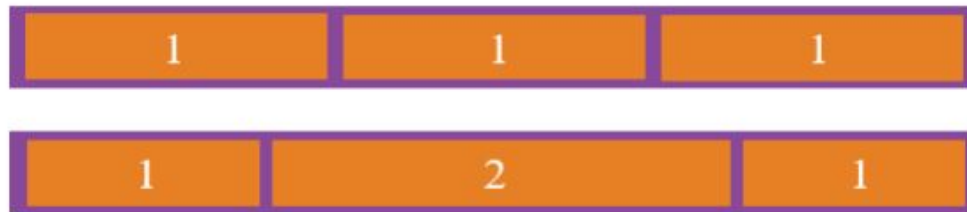


Применяется к: дочерним элементам flex-контейнера.

# РАСШИРЕНИЕ И СЖАТИЕ

---

фактор “сжимаемости” отдельно взятого flex-блока  
**flex-shrink: <number>; /\* по умолчанию 1 \*/;**



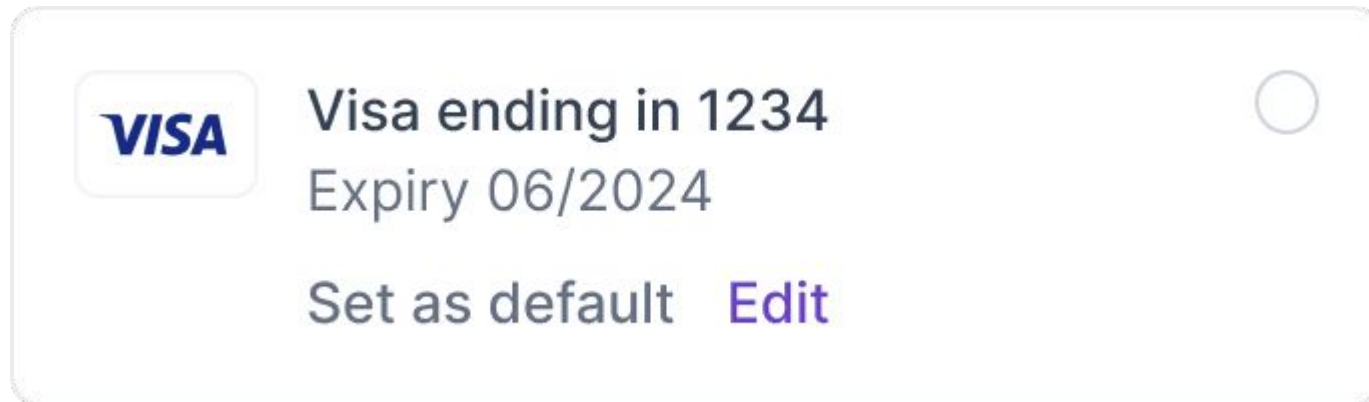
фактор “расширяемости” отдельно взятого flex-блока  
**flex-grow: <number>; /\* по умолчанию 0 \*/;**

Применяется к: дочерним элементам flex-контейнера.

## Задание 3

---

- Создать checkbox\_group\_item.html с базовой разметкой
- Сверстать структуру со стилями по картинке



# Работа с гит через интерфейс

---

# Задание 4

---

В интерфейсе VSCode

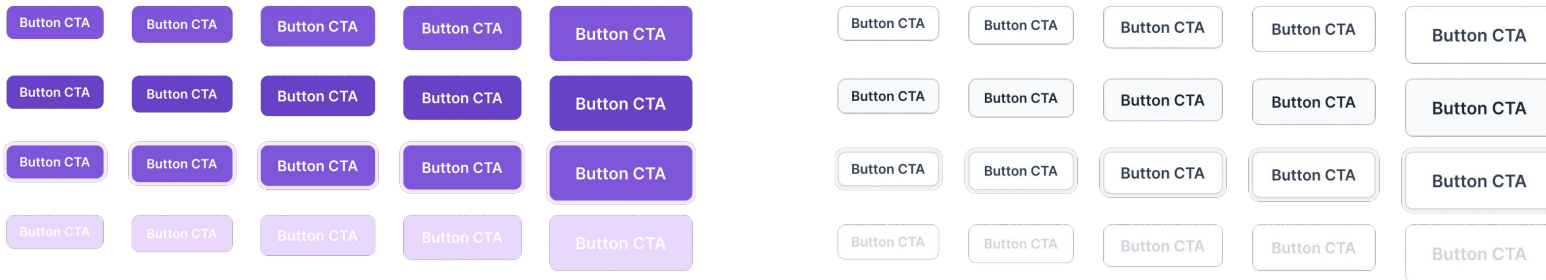
- клонировать личный репозиторий в новую папку
- открыть папку в VScode в новом окне
- добавить страницу new-page.html с произвольным контентом
- сделать коммит и пуш в репо на github

**Конец занятия**

# Задание на дом

---

## 1. Дополнить buttons\_collection.html - все 10 столбиков



## 2. Создать cta\_section.html и сверстать по макету

