1. 要求之一是使用iscroll模拟。

iscroll是解决移动端的滚动问题。

2. 移动平台的meta标签。

<meta name=”viewport” content=”width=device-width; initial-scale=1.0; maximum-scale=1.0; user-scalable=0;” />

让我们用全屏来布局我们的页面了，不用再担心页面显示被浏览器缩小。

viewport即可视区域，对于桌面浏览器而言，viewport指的就是除去所有工具栏、状态栏、滚动条等等之后用于看网页的区域。对于传统WEB页面来说，980的宽度在iphone上显示是很正常的，也是满屏的，但对于webapp而言，可能就有点问题了，在iphone上我们的webapp在竖屏下通常宽度都是320，这时我们320页面在iphone上显示成啥效果呢？有人可能认为iPhone不是320的宽度吗，感觉应该是满屏的吧，事实呢？屏幕被缩放了，变成在PC上显示的那样。

一些参数：

width: viewport 的宽度 （范围从 200 到 10,000 ，默认为 980 像素 ）

height: viewport 的高度 （范围从 223 到 10,000 ）

initial-scale: 初始的缩放比例 （范围从>0到 10 ）

minimum-scale: 允许用户缩放到的最小比例

maximum-scale: 允许用户缩放到的最大比例

user-scalable: 用户是否可以手动缩放

<meta name=”format-detection” content=”telephone=no” />

你明明写的一串数字没加链接样式，而iPhone会自动把你这个文字加链接样式、并且点击这个数字还会自动拨号！想去掉这个拨号链接该如何操作呢？这时我们的meta又该大显神通了，代码如下：telephone=no就禁止了把数字转化为拨号链接！telephone=yes就开启了把数字转化为拨号链接，要开启转化功能，这个meta就不用写了,在默认是情况下就是开启！

<meta name=”apple-mobile-web-app-capable” content=”yes” />

这meta的作用就是删除默认的苹果工具栏和菜单栏。content有两个值”yes”和”no”,当我们需要显示工具栏和菜单栏时，这个行meta就不用加了，默认就是显示。

<meta name=”apple-mobile-web-app-status-bar-style” content=”black|default|black-translucent” />

作用是控制状态栏显示样式。

3. 手机浏览器

浏览器已经逐渐从传统桌面转向手机端，竞争也越来越激烈。目前国内市场主流的手机浏览器有：UC、百度、欧朋、QQ、海豚、safari、Chrome，这些浏览器都是基于webkit内核的，兼容性方面不存在问题，同时对html5和css3的支持很好，所以，大胆地应用html5和css3技术吧。  
在开始编写webapp时，前端工程师使用HTML5，而放弃HTML4，因为HTML5可以实现一些HTML4中无法实现的丰富的WEB应用程序  的体验，可以减少开发者很多的工作量，当然了你决定使用HTML5前，一定要对此非常熟悉，要知道HTML5的新标签的作用。比如定义一块内容或文章区域可使用section标签，定义导航条或选项卡可以直接使用nav标签等等。

4. 终端分辨率

 1) 市场上主流手机生产商的产品分辨率。经过调研发现，目前主流的手机分辨率为：480\*800像素、320\*480像素，而1280\*720像素（720P）会是接下来的趋势。这些都是很粗略的统计，要有精确的数据需要花费不少的精力，那是数据分析人员的工作。  
2) 项目目标群所持设备的分辨率。项目目标群即用户，用户拥有什么样的手机分辨率，从一定程度上来说比第一点来得更加重要，它决定着项目开发的方向。

5.响应式web开发

在编写CSS时，我不建议前端工程师把容器（不管是外层容器还是内层）的宽度定死。为达到适配各种手持设备，我建议前端工程师使用自适应布局模式（支付宝  采用了自适应布局模式），因为这样做可以让你的页面在ipad、itouch、ipod、iphone、android、web  safarik、chrome都能够正常的显示，你无需再次考虑设备的分辨率。  
响应式web开发不是一项开创性的技术变革，简单地说，响应式web设计采用了媒体查询、流式布局、液态图片三项技术，把它们组合在一起来制作页面，使得页面不只在传统桌面，在平板电脑和手机上，各种不同的分辨率都能够完美显示。而要做到这点，我觉得不难，请继续往下：

1. 准备工作：
2. 插件安装：window resize。下载安装谷歌浏览器插件，安装成功后，当您调整浏览器窗口时，在浏览器右下角会有灰度提示当前窗口和类似于手机视口的大小提示。          
   b) 编辑器安装：subline Text2（支持html5，安装css3扩展失败）、topStyle5（支持css3）。  
   c) 弄清视口和屏幕的区别。视口是浏览器的内容显示区域，屏幕是设备的物理显示区域。比如视口宽度我们一般用width表示，而屏幕宽度是用device-width来表示。相信做过手机页面的童鞋都经常见过这段代码：   
   <meta name="viewport" content="width=device-width,initial-scale=1.0">其中width=device-width就是说把页面宽度设置成和屏幕宽度一样。

d) 响应式设计。

2) 征途ING：

a) 响应式web设计之媒体查询：  
为了减少http请求，我想在css样式表里进行媒体查询会是个不错的选择，而不是在页面head部分使用link进行加载。样式表里的媒体查询格式为：   
@media screen and (max-width:960px){}

大括号内部书写样式。该语句相当于判断语句，有两个条件，一个是视口宽度最大不超过960px，screen代表显示屏，这两个条件都具备了，就调用大括号内的样式。

1. 响应式web设计之流式布局：

流式布局以百分比进行布局。最重要是时刻关注元素的父级层，所有的元素都是以父级层为基准。流式布局的应用是为了和媒体查询完美地结合，形成平滑的布局变化跳转效果。一般而言，media里的样式多以width、padding、margin、font-size、line-height这些为主。

1. 响应式web设计之液态图片：

图片在响应式布局中需要做到适应不同宽度的媒介给出最佳显示方案，如水一样会随着宽度的改变而改变。

在HTML内的图片，比如文章里插入的图片我们可以通过CSS样式max-width来进行控制图片的最大宽度，如：

#content img {

max-width:100%;

height:auto;

}

如此设置后ID为content内的图片会根据content的宽度改变以达到等宽扩充。 height 为 auto 的设置是为了保证图片原始的高宽比例，以至于图片不会失真。

在WEB显示出来的图片除了 <img> 标签的图片外，还有 CSS 设置的背景图片。比如 logo 为背景图片：

<h1 id="logo"><a href="/">wondercss</a></h1>

#logo a {

display:block;

width:100%;

height:40px;

text-indent:-555em;

background-image:url(logo.png);

background-repeat:no-repeat;

background-size:100% 100%;

}

background-size 是CSS3的新属性，用于设置背景图片的大小，有2个可选值，第1个值用于指定背景图的width，第2个值用于指定背景图的height，如果只指定1个值得，则第2个值默认为auto。

background-size:cover; 等比扩展图片来填满元素

background-size:contain; 等比缩小图片来适应元素的尺寸

要实现液态图片，只需加入如下代码：img{max-width:100%;}   
web移动头部书写1

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//WAPFORUM//DTD XHTML Mobile 1.0//EN" "<http://www.wapforum.org/DTD/xhtml-mobile10.dtd>">  
        <html xmlns="<http://www.w3.org/1999/xhtml>">  
        <head>  
            <title>首页</title>  
            <meta name="keywords" content="首页关键字" />  
            <meta name="description" content="首页描述" />  
            <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />  
            <meta http-equiv="Cache-Control" content="no-cache" />  
           <meta name="viewport" content="width=device-width, minimum-scale=1.0, maximum-scale=2.0" />  
            <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes" />  
            <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="48×48" href="/images/48×48.png" />  
            <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="72×72" href="/images/72×72.png" />  
           <link rel="apple-touch-icon-precomposed" sizes="114×114" href="/images/114×114.png" />  
        </head>

I、首先我们来看看webkit内核中的一些私有的meta标签，这些meta标签在开发webapp时起到非常重要的作用  
<meta content="width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0,  user-scalable=0;" name="viewport" />  
这个meta标签表示：强制让文档的宽度与设备的宽度保持1:1，并且文档最大的宽度比例是1.0，且不允许用户点击屏幕放大浏览；       
<meta content="yes” name=" apple-mobile-web-app-capable" />  
meta标签是iphone设备中的safari私有meta标签，它表示：允许全屏模式浏览；

<meta content="black" name=" apple-mobile-web-app-status-bar-style"   />  
meta标签也是iphone的私有标签，它指定的iphone中safari顶端的状态条的样式；  
<meta content="telephone=no" name="format-detection" />

meta标签表示：告诉设备忽略将页面中的数字识别为电话号码

其他注意问题  
1.在项目开发过程中可以会遇到内容排列显示的布局，建议你放弃float，可以直接使用display:block;  
2.请保证将每条数据都放在一个a标签中，为何这样做？因为在触控手机上，为提升用户体验，尽可能的保证用户的可点击区域较大。

3.学会使用webkit-box。  
我们说过自适应布局模式，有些同学可能会问：如何在移动设备上做到完全自适应呢？很感谢webkit为display属性提供了一个 "webkit-box" 的值，它可以帮助前端工程师做到盒子模型灵活控制。