



**Lo sviluppo delle  
competenze di  
sviluppatore front-  
end**



# Hello!

## Alessandro Pasqualini

Full-stack developer, appassionato di programmazione e sviluppo software in generale, amo le serie tv e i gatti

**1**

**Responsive**



# Responsive

Da Wikipedia:

"Il **design responsivo**,<sup>[1]</sup> o **responsive web design** (**RWD**), indica una tecnica di [web design](#) per la realizzazione di [siti](#) in grado di adattarsi graficamente in modo automatico al dispositivo coi quali vengono visualizzati (computer con diverse [risoluzioni](#), [tablet](#), [smartphone](#), [cellulari](#), [web tv](#)), riducendo al minimo la necessità dell'utente di ridimensionare e scorrere i contenuti."



# Design responsive vs Design adattivo

## Design responsive

Un sito responsivo si adatta esclusivamente alla forma e dimensione dello schermo del dispositivo. La pagina web deve adattarsi in modo fluido alle dimensioni dello schermo.

Es. Facebook e Instagram



# Design responsive vs Design adattivo

## Design adattivo

Una soluzione adattiva è ottimizzata completamente per i device mobili, ciò garantisce una migliore user experience. Esistono più “versioni” della stessa pagina web: una per i dispositivi mobile, una per i dispositivi desktop, etc. E' possibile anche che alcune funzionalità non siano presenti nella versione mobile.

es. Google e Amazon



# Design responsive vs Design adattivo

## Design adattivo

Una soluzione adattiva è ottimizzata completamente per i device mobili, ciò garantisce una migliore user experience. Esistono più “versioni” della stessa pagina web: una per i dispositivi mobile, una per i dispositivi desktop, etc. E' possibile anche che alcune funzionalità non siano presenti nella versione mobile.

es. Google e Amazon



# Mobile first vs Desktop first

**Mobile first** e **desktop first** sono due strategie di sviluppo responsive.

## Mobile first

La pagina web viene sviluppata inizialmente per un dispositivo mobile e successivamente "adattata" per gli schermi più grandi.

## Desktop first

Esattamente il contrario: la pagina è sviluppata concentrandosi su un dispositivo desktop e poi "adattata" per schermi più piccoli





# Mobile first vs Desktop first

Quale scegliere?

**Mobile first:** se il traffico generato dal sito web proviene principalmente da dispositivi mobile.

**Desktop first:** se il traffico generato dal sito web proviene in larga parte da dispositivi desktop.

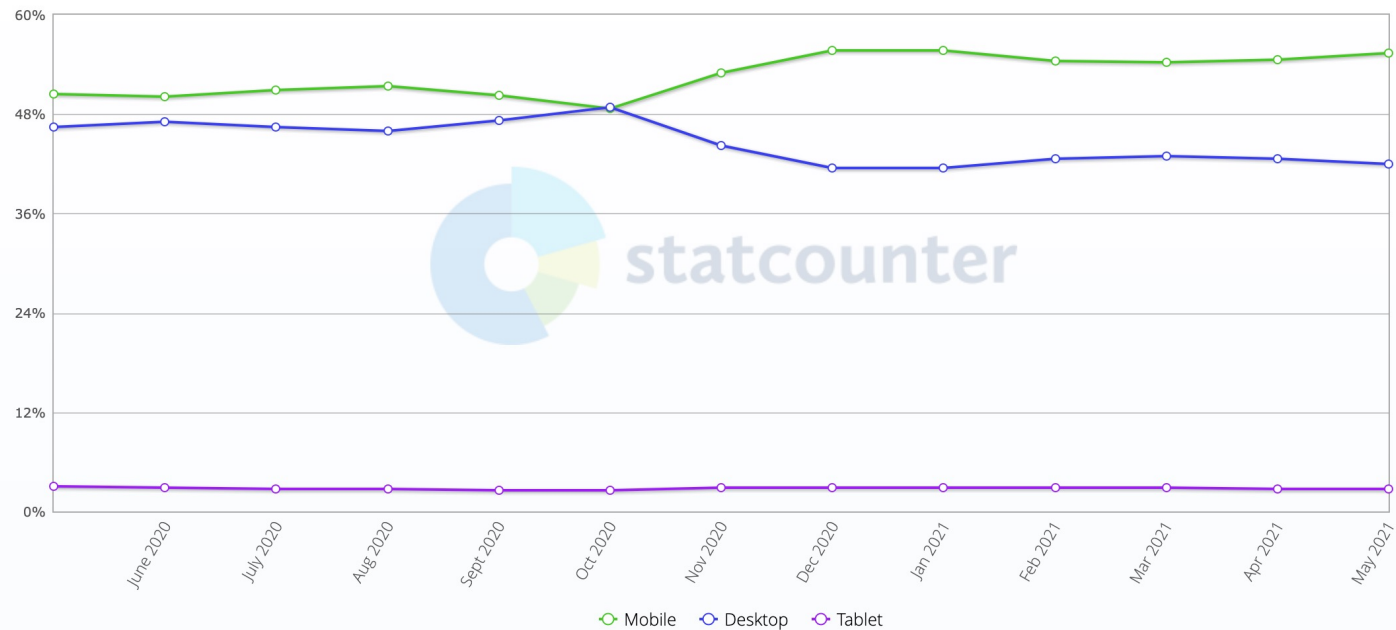
L'idea è che la pagina web deve essere ottimizzata per la maggior parte dei visitatori.

# Mobile first vs Desktop first



Desktop vs Mobile vs Tablet Market Share Worldwide  
May 2020 - May 2021

[Edit Chart Data](#)



**2**

# **Responsive in bootstrap**



# Approccio mobile first

Bootstrap 4 è sviluppato utilizzando un approccio **mobile first**.

I suoi componenti e le sue classi sono sviluppate e ottimizzate per dispositivi mobile e poi «adattate» per dispositivi desktop.

La maggior parte dei componenti sono sviluppato usando la media query **min-width**

In alcuni casi, per alcuni componenti complessi, viene usata la media query **max-width** (tipica di approcci desktop-first)



# Breakpoints

Un **breakpoint** è un punto, su una linea ideale che parte da 0, in cui si verifica una qualche **modifica (tramite i CSS) al layout della pagina**

es.

```
@media (min-width: 768px) {  
    ...  
}
```



# Breakpoints di bootstrap

```
// Extra small devices (portrait phones, less than 576px)
// No media query for `xs` since this is the default in Bootstrap

// Small devices (landscape phones, 576px and up)
@media (min-width: 576px) { ... }

// Medium devices (tablets, 768px and up)
@media (min-width: 768px) { ... }

// Large devices (desktops, 992px and up)
@media (min-width: 992px) { ... }

// Extra large devices (large desktops, 1200px and up)
@media (min-width: 1200px) { ... }
```



# Es. breakpoints

	<b>Extra small</b> <576px	<b>Small</b> ≥576px	<b>Medium</b> ≥768px	<b>Large</b> ≥992px	<b>Extra large</b> ≥1200px
<code>.container</code>	100%	540px	720px	960px	1140px
<code>.container-sm</code>	100%	540px	720px	960px	1140px
<code>.container-md</code>	100%	100%	720px	960px	1140px
<code>.container-lg</code>	100%	100%	100%	960px	1140px
<code>.container-xl</code>	100%	100%	100%	100%	1140px
<code>.container-fluid</code>	100%	100%	100%	100%	100%



# Display

Bootstrap permette di modificare la proprietà display attraverso delle classi predefinite.

`.d-{value}`

`.d-{breakpoint}-{value}`

I breakpoint sono: sm, md, lg, e xl

Mentre i valori per **value** sono: none, inline, inline-block, block, table, table-cell, table-row, flex, inline





# Display

Le classi

`.d-none`

`.d-{breakpoint}-none`

Sono usate per nascondere del contenuto in determinati dispositivi.

**Quando usiamo i breakpoint bisogna ricordare che si applicano dal breakpoint scelto fino ad xl.** Es. `d-none` nasconde tutto, `d-md-none` nasconde il contenuto per md, lg e xl ma lo farà vedere per xs e sm.

3

**Utility class di bootstrap**

# Position



```
<div class="position-static">...</div>  
<div class="position-relative">...</div>  
<div class="position-absolute">...</div>  
<div class="position-fixed">...</div>  
<div class="position-sticky">...</div>
```

Con queste classi è possibile modificare la proprietà position degli elementi senza scriverla direttamente nei CSS



# Float e clear

Example Button floated left

Example Button floated right

```
<div class="bg-info clearfix">  
  <button type="button" class="btn btn-secondary float-left">...</button>  
  <button type="button" class="btn btn-secondary float-right">...</button>  
</div>
```

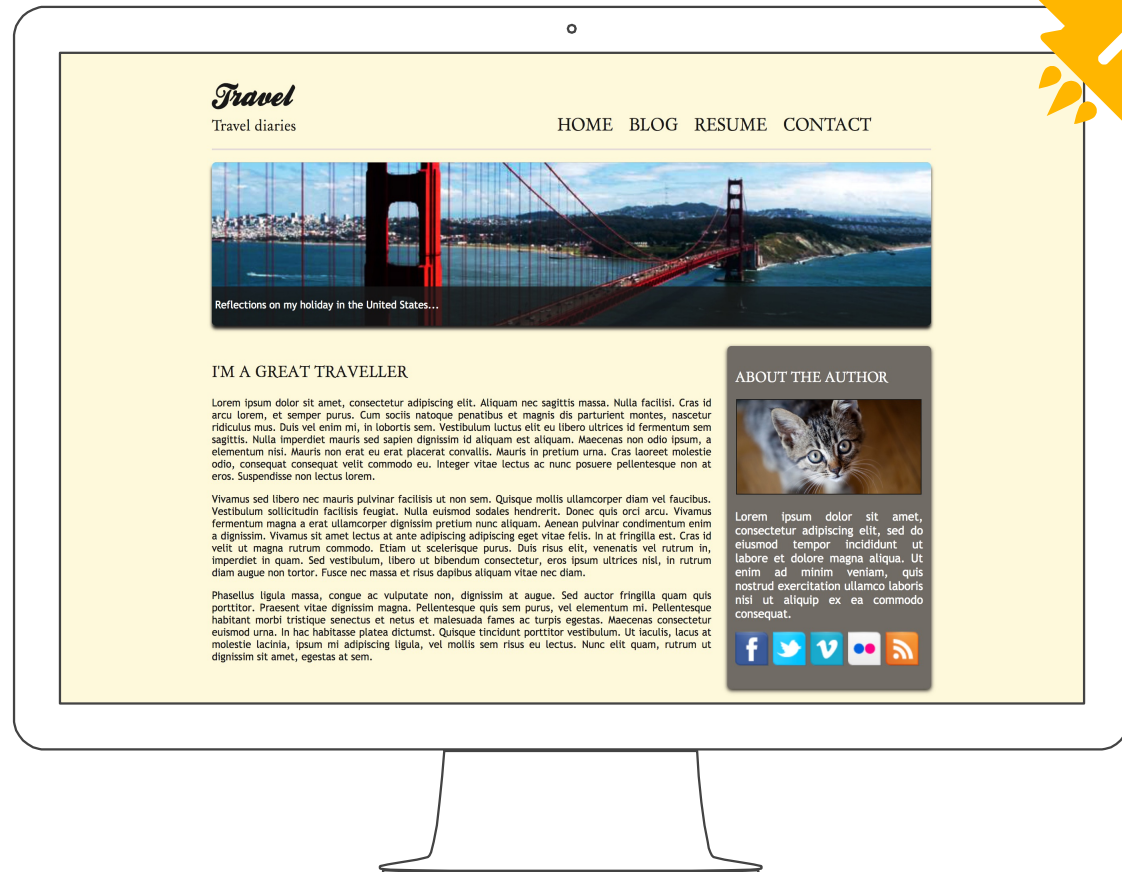
7

# Esercizio 3

# Traveler

Rifare la pagina usando bootstrap e suoi componenti.

<https://raw.githubusercontent.com/ntent.com/howtosrc/frontend-padova-21/master/es/es1.zip?token=ABCQIKV7Q6F2QZWTWZDF4XLAY5K6K>





# Usare font da file

```
@font-face {  
    font-family: 'BallparkWeiner';  
    src: url('fonts/ballpark.eot');  
    src: url('fonts/ballpark.eot?#iefix') format('embedded-opentype'),  
        url('fonts/ballpark.ttf') format('truetype'),  
        url('fonts/ballpark.svg#BallparkWeiner') format('svg');  
    font-weight: normal;  
    font-style: normal;  
}
```

I font sono contenuti dentro la cartella **fonts/** nella root del progetto.