



HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация

Уровень 2, с 21 ноября 2022 по 30 января 2023

Меню курса

[Главная](#) / [2. Методологии вёрстки](#) /

📖 2.5. Предыстория

🕒 ~ 4 минуты

БЭМ — одно из таких российских изобретений, которые распространились по всему миру и используются массово и повсеместно. Как автомат Калашникова, только цель была мирная и пользу приносит всем, а вреда никакого.

БЭМ родился в Яндексе примерно в середине 2000-х. Изначально это была попытка использовать единый подход к вёрстке в разных проектах Яндекса, но постепенно БЭМ развивался и стал всеобъемлющим, и при желании можно сделать «по БЭМ» всё, от вёрстки до скриптов, утилит и инструментов для сборки.

К нашему времени вся концепция БЭМ, его полная история и вариации описаны на сайте bem.info, так что пересказывать всё вообще мы не станем.

БЭМ создавался как рабочий инструмент, а не как философия. Нужно было сделать вёрстку проекта более управляемой: при вёрстке крупного проекта оказалось, что прошлые подходы с разветвлённым каскадом делают код непрозрачным, усложняют изменения и командную работу. Вот пример сложноуправляемого и запутанного кода:

```
div#popup {
  z-index: 100500;
}

div#popup div span.child-of-child {
  color: #666666;
}

#some-id .label {
  color: #111111 !important;
}
```

Те правила, которые использовались для структурирования кода в маленьком проекте, сложно было перенести в большой проект. К примеру, для большого проекта тяжело подбирать названия для классов так, чтобы не повторить уже задействованные имена, да и код всего проекта сложно держать в голове. А чтобы найти что-либо в одном длинном стилевом файле, нужно хорошо покопаться, и нет гарантий, что изменение повлияет только на тот объект, который нужно изменить. В этих условиях сложно не сломать уже существующую функциональность. Вёрстка становится неуправляемой. Вот и Яндексу с их множеством проектов нужно было выработать новый подход к архитектуре CSS и проекта в целом.

Ещё один фактор, который повлиял на становление БЭМ — единство головной организации. Все проекты — это проекты одной компании, с близким дизайном и отдельными повторяющимися блоками. К примеру, во всех проектах есть схожие шапка, подвал и часть управляющих элементов. А всем хорошо известно, что копипаст (от англ. *copy & paste*, копирование и вставка) — это плохая практика (читайте про принцип [DRY](#)).

Так появилась идея создать общепортальный фреймворк, основной фишкой которого были независимые блоки. Эти блоки можно использовать в любом месте портала. Фреймворку дали очевиднейшее имя — «Лего».

«Лего» решено использовать для создания брендбука общекорпоративного стиля. Все элементы дизайна разрабатываются как `html+css`, чтобы не хранить устаревающие тексты. Формулируются правила для полностью независимых блоков — *Блок как самостоятельная единица в дизайне*. Фреймворк подключается как внешняя библиотека к другим проектам. Используется версияльность. Можно подключить нужную версию библиотеки.


«Наружу», вне Яндекса, про «Вёрстку независимыми блоками» начали рассказывать в 2007 году. В это время правила становятся более ясными: всё делается ради прозрачности, единообразия и реиспользования (к примеру, отказ от селекторов по `id` и тегам, длинного каскада и некоторых других практик). БЭМ приобретает законченный вид в 2009 году, это называется *Лего 2.0*, с этого времени блок превалирует над технологиями.

Сейчас БЭМ — это в большей степени концепция, чем жёстко зафиксированный свод правил. Его библия сформирована на сайте bem.info, и составители рекомендуют использовать БЭМ так и в том объёме, чтобы это было полезно для вашего проекта.

Прочитали главу?

Нажмите кнопку «Готово», чтобы сохранить прогресс.

Готово

 Если вы обнаружили ошибку или неработающую ссылку, выделите ее и нажмите Ctrl + Enter

Поиск по материалам

Git

[Все материалы](#)

В самом начале



- ☐ Пройдите опрос
- ☐ Укажите персональные данные
- ☐ Изучите регламент
- ☐ Прочитайте FAQ
- ☐ Добавьте свой Гитхаб
- ☐ Выберите наставника
- ☐ Создайте проект

Мой наставник



[Выбрать наставника](#)

Работа с наставником

У вас осталось **10** из 10 консультаций.

[История](#)



Практикум

Тренажёры

Подписка

Для команд и компаний

Учебник по PHP

Профессии

Фронтенд-разработчик

JavaScript-разработчик

Фулстек-разработчик

Курсы

HTML и CSS. Профессиональная вёрстка сайтов

HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация

JavaScript. Профессиональная разработка веб-интерфейсов

JavaScript. Архитектура клиентских приложений

React. Разработка сложных клиентских приложений

Node.js. Профессиональная разработка REST API

Node.js и Nest.js. Микросервисная архитектура

TypeScript. Теория типов

Алгоритмы и структуры данных

Паттерны проектирования

Webpack

Vue.js 3. Разработка клиентских приложений

Git и GitHub

Анимация для фронтендеров

Блог

С чего начать

Шпаргалки для разработчиков

Отчеты о курсах

Информация

Об Академии

О центре карьеры

Услуги

Работа наставником

Для учителей

Стать автором

Остальное

Написать нам

Мероприятия

Форум

Соглашение

Конфиденциальность

Сведения об образовательной организации

Лицензия № 4696

