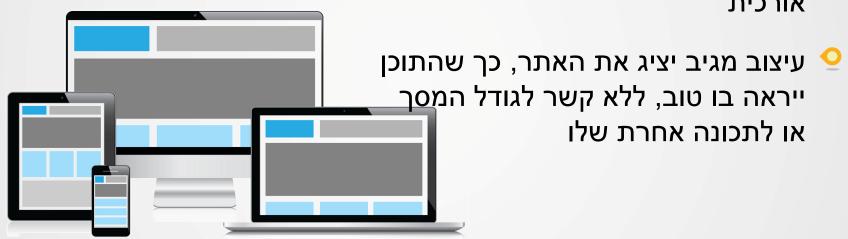


מכשירים לחיים בעולם טכנולוגי

מטרות ושימושים של התאמת עיצוב למסכים בגדלים שונים

- קיימים כיום מאות מסכים ומכשירים שונים 🥯
 - כל מכשיר הוא בעל תצוגה רוחבית או $\stackrel{ extstyle extstyle$



(Responsive Design) מבנה כללי של עיצוב מגיב

- <meta> שלב 1 הוספת תגית HTML מסוג
- CSS ב user-select שלב 2 ביטול תכונות ה- overflow ב user-select ← פלב 2 כדי לאפשר לחיצה וגרירה של אלמנטים במסך

HTML

```
body {
  overflow: hidden;
  -webkit-touch-callout: none;
  -webkit-user-select: none;
  -khtml-user-select: none;
  -moz-user-select: none;
  -ms-user-select: none;
  user-select: none;
```

CSS

```
<head>
  <meta name="viewport"
     content="width=device-width, initial-
     scale=1">
  </head>
```

שלושת הכלים לעיצוב יחסי

דוגמה	מתי נשתמש	כלי
<pre>#picture1{ width: 50%; }</pre>	לעיצוב משטחים :בלוקים טבלאות ותמונות (div),	אחוזים
<pre>#text1{ font-size: 2em; }</pre>	לעיצוב טקסטים	em יחידת המידה
<pre>#picture1{ height: calc(100% - 80px); }</pre>	לעיצוב משטחים תוך חישוב מתמטי (חיבור, חיסור)	calc הפונקציה

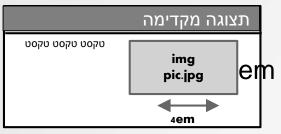
כלי 1: אחוזים



- רוחב האלמנט <u>יוגדר באחוז</u> ביחס לבלוק העוטף אותו 🥯
 - האלמנט "יגיב "על שינוי גודל המסך ,ותמיד יישאר 🥯 ברוחב קבוע לעומתו

```
article img {
  float: right;
  width: 50%;
}
```

כלי 2: יחידת המידה em



- זהה לגודל הגופן באלמנט הנוכחי 1em גודלו של 🥯
- em למשל : אם הגופן בפסקה הוא 12px הגדרה של פסקה יציג גופן בגודל 12px גם כן
 - 2em אם גודל הגופן היה 24px אם גודל הגופן היה 🥯
- ופיקסל, הוא שבמקרה הראשון הגודל הוא 오 ההבדל בין הגדרת em

```
HTML

<article>
טקסט טקסט טקסט טקסט 

<img src="pic.jpg">

</article>
```

```
body {
  font-size: 10px;
}
article img {
  float: right;
  width: 4em;
}
```



<u>מטרת התרגיל</u>

בתרגיל זה יהיה **ליצור טקסט רספונסיבי**. 🥯

<u>הוראות</u>

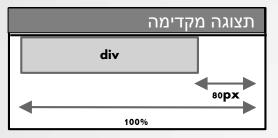
- responsive_text.html. צרו קובץ בשם
 - הכניסו **טקסט** לדף. 🥯
 - הגדירו גופן בסיס בגודל 5 פיקסלים. 🥯
- בעזרת שימוש ב- em בלבד. 20, 20 ו-30 פיקסלים, בעזרת שימוש ב- em בלבד. 👱

הפנייה למקורות עזר

לי 2: יחידת המידה Responsive Design / - להתאים את העיצוב למסכים בגדלים שונים 🥹

em

כמוc כלי 3: הפונקציה



- באמצעות הפונקציה, ניתן לבצע חישובים על מנת להגדיר CSS תכונות
- בחישובים יכולים להיות: חיבור (+), חיסור (-), כפל (*) וחילוק(/)

HTML <div class="banner">מודעה</div>

```
.banner {
  width: calc(100% - 80px);
}
.banner {
  width: calc(100% - 1em);
}
.banner {
  width: calc(100% - 6);
}
```



<u>מטרת התרגיל</u>

בתרגיל זה יהיה ליצור תמונה רספונסיבית.

<u>הוראות</u>

- responsive_image.html. צרו קובץ בשם
 - הכניסו **תמונה** לדף. 🮐
- calc. מקמו את התמונה 100 פיקסלים מתחתית המסך באמצעות הפונקציה 🔮

<u>הפנייה למקורות עזר</u>

כלי 3: הפונקציה Responsive Design / - להתאים את העיצוב למסכים בגדלים שונים 🥹

calc

(Media Queries) התאמת העיצוב למדיה מסוימת



- שאילתות מבוססות מדיה מכילות תכונות SS
- התכונות תוצגנה רק אם המדיה עונה על הגדרת השאילתה פמשל: רק מסכים ברוחב 600פיקסלים ומעלה, רק מסכי רטינה, מסכים בגובה מקסימלי של 300 פיקסלים ועוד...
- How To Use CSS3 Media Queries To Create a Mobile Version of Your Website

```
@media screen and (min-width:600px) {
    nav {
      float: left;
      width: 25%;
    }
}
```

שאילתה מבוססת מדיה - רוחב וכיוון



```
שאילתה:
רוחב מינימלי - 700 פיקסלים
וגם: כיוון המכשיר -לרוחב
```

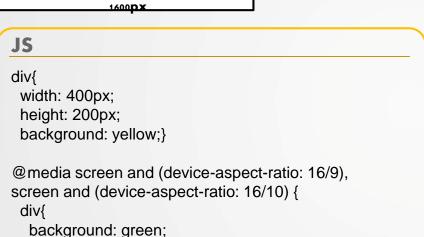
```
HTML
```

שרה שרה שיר שמח

```
color: blue;
@media (min-width: 700px) and
        (orientation: landscape) {
        body{
        color: red;
      } }
```

שאילתה מבוססת מדיה -מסכים רחבים





שאילתה: 🥹

יחס רוחב/גובה - 16/9

או:יחס רוחב/גובה - 16/10.

עיצוב העונה לשאילתה: ᠑

צבע רקע ירוק

שאילתה מבוססת מדיה -מסכי רטינה

```
JS
```

```
@media
(-webkit-min-device-pixel-ratio: 2),
(min-resolution: 192dpi) {
}
```

- יחס פיקסלים מינימלי 2 פיקסלים 👱
- או: רזולוציה מינימלית 192dpi 🞐



<u>מטרת התרגיל</u>

בתרגיל זה יהיה להציג תמונה במכשירים ספציפיים.

<u>הוראות</u>

- media_query.html. צרו קובץ בשם ✓
 - רכניסו **תמונה** לדף. ✓
 - רכניסו **טקסט** לדף. ✓
 - רכניסו **סרטון וידאו** לדף. ✓
- רים את התמונה אך ורק: במכשירים √ בעלי רוחב מינימלי של 300 פיקסלים וכאשר כיוון המכשיר הוא לאורך.

- רציגו את הטקסט אך ורק: במכשירים ✓ בעלי יחס רוחב/גובה 4/3.
- רציגו את הסרטון אך ורק: במכשירים ✓ בעלי יחס רוחב מקסימאלי של 500 פיקסלים.



מקורות עזר

- דוגמה: Responsive Design / דוגמה בגדלים שונים למסכים בגדלים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונ
- דוגמה: Responsive Design / דוגמה להתאים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שונים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים
- דוגמה: Responsive Design / דוגמה בגדלים שונים למסכים בגדלים שונים שונים את העיצוב למסכים בגדלים שונים שונים שאילתה מבוססת מדיה מסכי רטינה

Grid View

CSS

```
[class*="col-"] {
  float: left;
.col-1 {width: 8.33%;}
.col-2 {width: 16.66%;}
.col-3 {width: 25%;}
.col-4 {width: 33.33%;}
.....col-12 {width: 100%;}
.row::after {
  content: "";
  clear: both;
  display: table;
```

- חלוקת העמוד ל-12 עמודות 🥯
 - - clear-fix לא לשכוח



Grid View - HTML

25% 75%

HTML

```
<div class="row">
    <div class="col-3">...</div> <!-- 25% -->
    <div class="col-9">...</div> <!-- 75% -->
</div>
```

Grid View - Breakpoints

בשביל לתמוך במכשירים שונים media queries יהוספת $\stackrel{ ext{$}}{ ext{$}}$

(לרוב יהיו 3 breakpoints: דסקטופ, טאבלט, מובייל)



Grid View - Breakpoints

CSS

```
[class*="col-"] {
  width: 100%;
@media only screen and (min-width:
600px) {
  .col-s-1 {width: 8.33%;} ...
@media only screen and (min-width:
768px) {
  /* For desktop: */
  .col-1 {width: 8.33%;} ...
```

HTML

```
<div class="row">
  <div class="col-3 col-s-3">...</div>
  <div class="col-6 col-s-9">...</div>
  <div class="col-3 col-s-12">...</div>
</div>
```

קישורים מועילים

- Responsive Web Design: A Visual Guide : וידאו 🥯
 - Responsive Web Design 9
- Responsive Web Design: What It Is and How To Use It