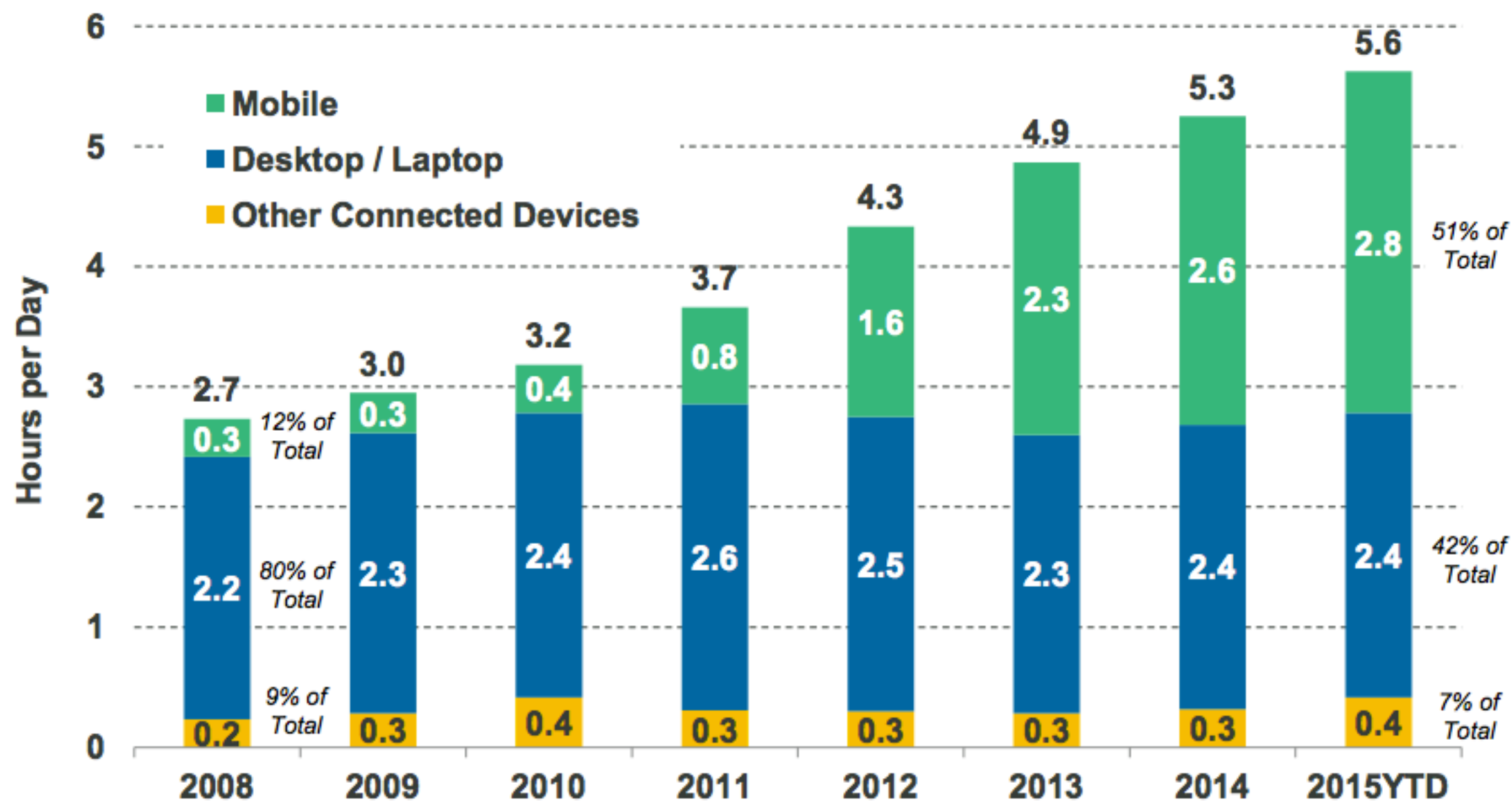


CSS 04

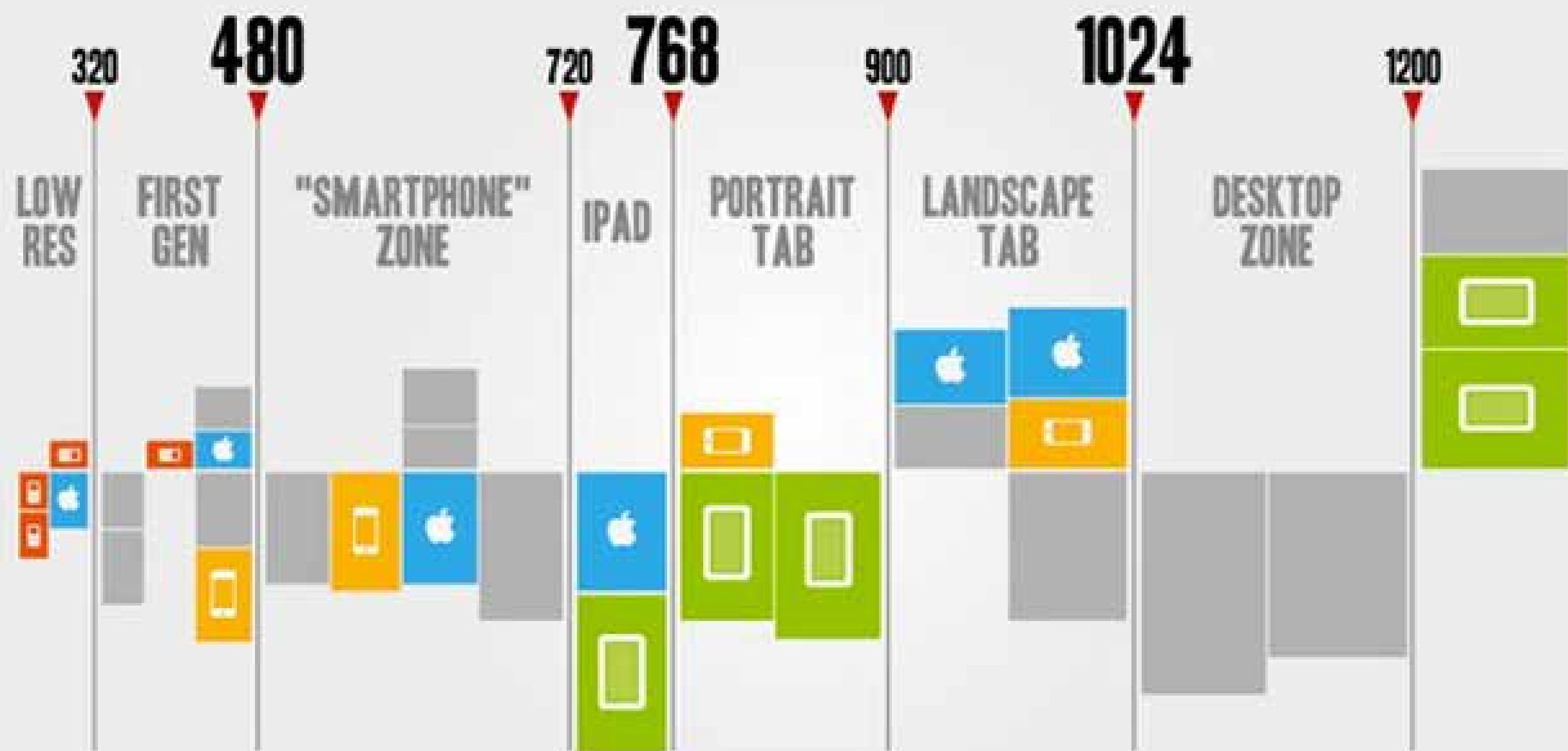
**Podstawy budowania layoutu
responsive web design**

Internet Usage (Engagement) Growth Solid
+11% Y/Y = Mobile @ 3 Hours / Day per User vs. <1 Five Years Ago, USA

**Time Spent per Adult User per Day with Digital Media, USA,
2008 – 2015YTD**







- 3 **major breaks** : 480 / 768 / 1024
- 3 **minor breaks** : 320 / 720 / 900
- Desktop limit is around 1024px

Responsive ≠ adaptive

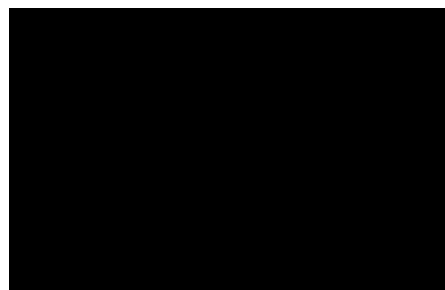
Projektować i kodować trzeba tak, żeby wszystko działało dobrze na każdej z tysięcy różnych rozdzielczości czy wymiarów urządzenia.

Dlatego potrzebny jest ci:

1. Poprawny flow
2. Poprawny nesting
3. Relatywne jednostki miar
4. Breakpoints

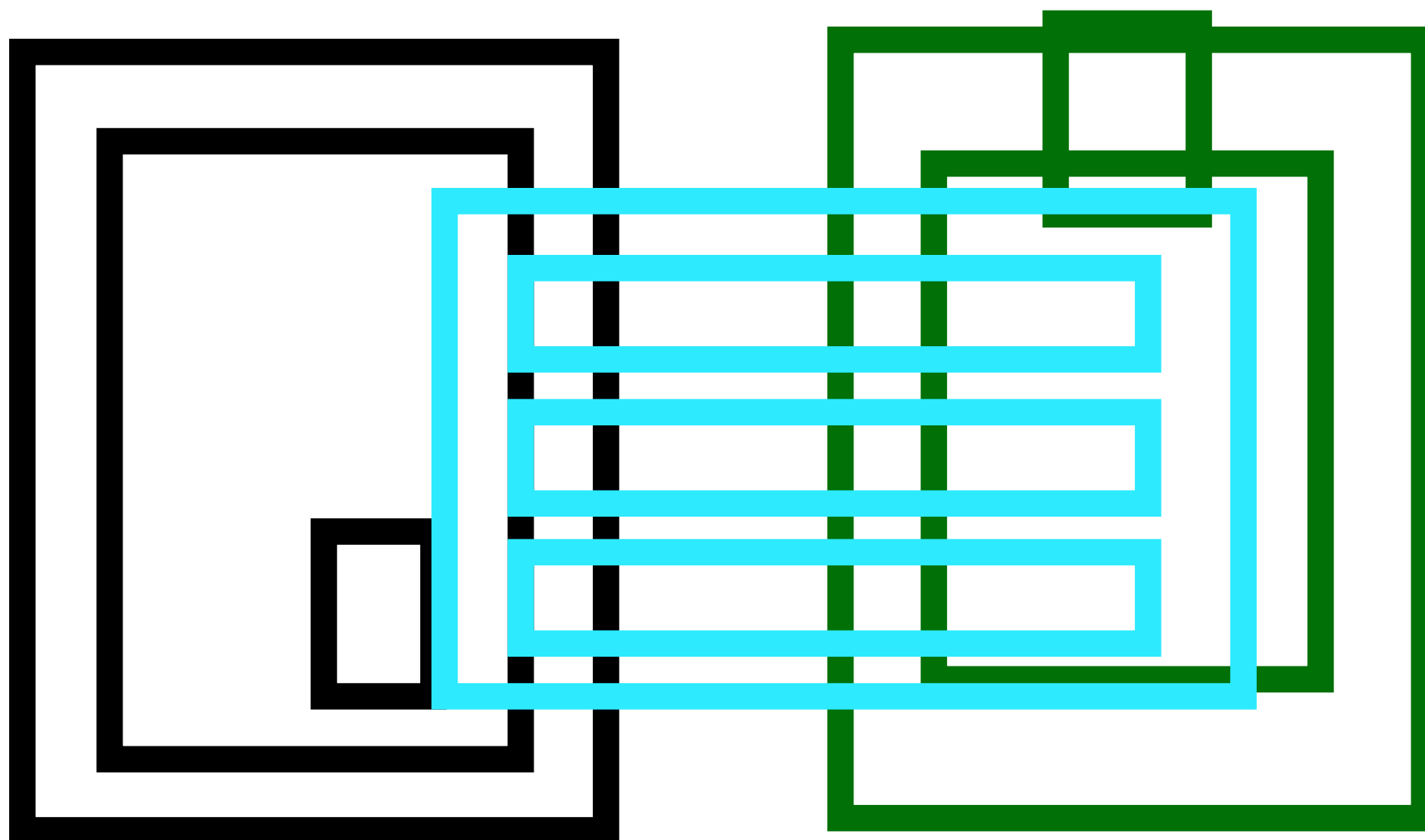
Poprawny flow

**Staraj się wykorzystywać podstawowe właściwości HTML.
Pamiętaj, że HTML sam w sobie jest responsywny do
wielkości okna przeglądarki.**



Poprawny nesting

Dziecko zawsze będzie w relacji z rodzicem – układem, rozmiarem, kolorem – cokolwiek zadeklarujesz.



Relatywne jednostki miar

Unikaj stałych wielkości. Piksele są passé.

%

Procent szerokości okna przeglądarki. Najlepiej stosować do wymiarów elementów blokowych.

em

Multiplikacja wielkości fontu zadeklarowanego w elemencie. Jeśli nie ma takowej, weźmie deklarację najbliższego przodka.

```
body{ font-size: 16px;}
```

```
#jakis-element {font-size: 2em;} 16 x 2 = 32px;
```


Breakpoints

Czasami trzeba zmienić ilość/układ prezentowanych informacji w zależności od wymiarów urządzenia. Wtedy procenty nie wystarczają i stosuje się tzw. breakpoints



Media queries

```
@media {  
    /tutaj CSS/  
  
}
```

@media all
screen
print
speech

@media width
height
aspect-ratio
orientation
resolution

Responsive meta tag

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

`width`

`device-width`

`height`

`device-height`

`initial-scale`

`minimum-scale`

`maximum-scale`

`user-scalable`

wirtualna szerokość okna

fizyczna szerokość okna

wirtualna wysokość okna

fizyczna wysokość okna

skala początkowa (np. 1.0)

minimalna skala (zoom out)

maksymalna skala (zoom in)

skalowanie (wartości yes/no)