

Tema 2.5 - Generación de Interfaces I - CSS (Reset, Unidades de Medida)

Módulo: Desarrollo de Interfaces

Curso 2º DAM



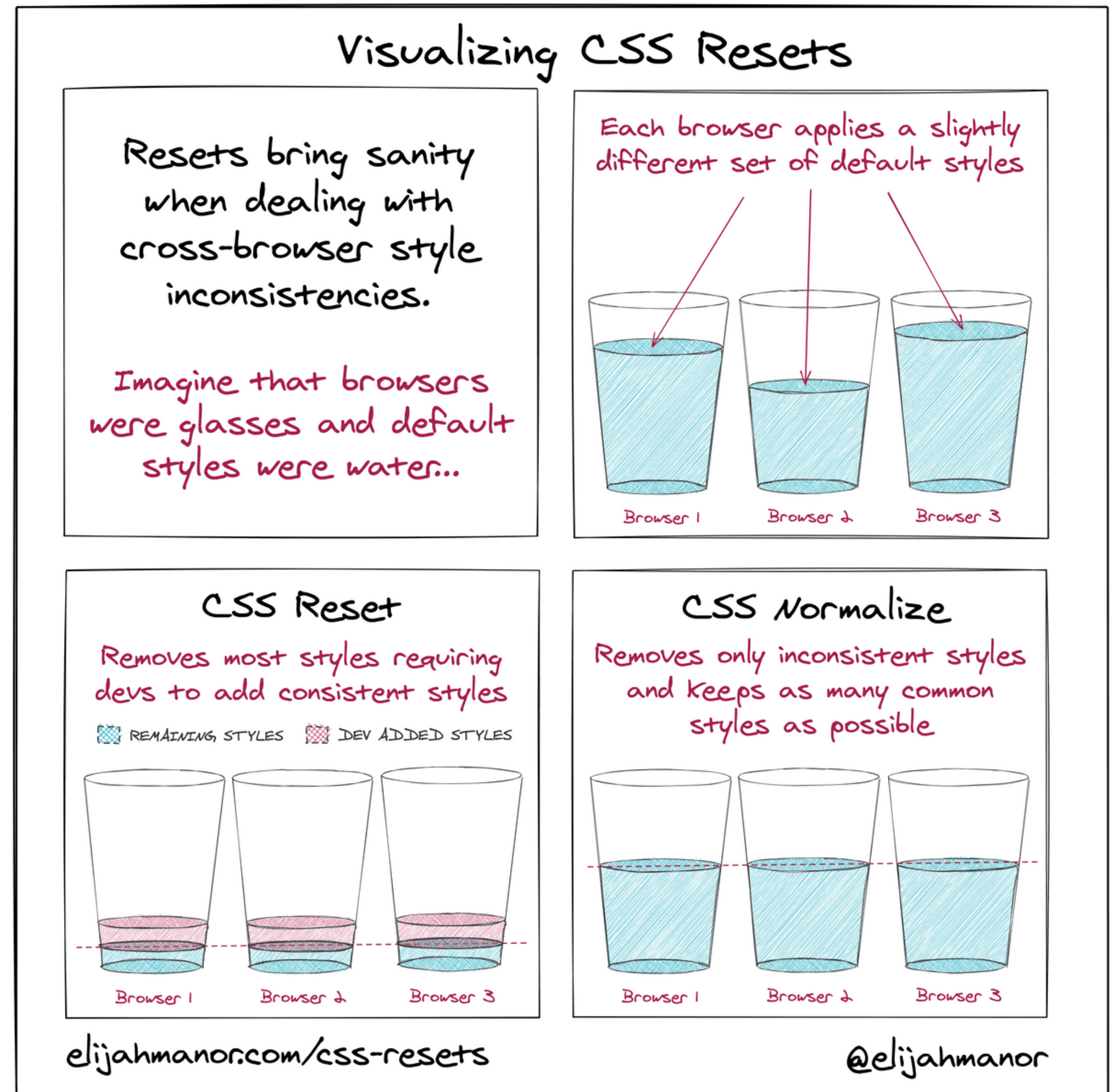
Formato por defecto del navegador

En CSS, algunos valores predeterminados de las propiedades pueden variar ligeramente según el navegador.

Esto provoca ciertas **inconsistencias** y **problemas de visualización** a la hora de ver las interfaces desarrolladas en los diferentes navegadores (cosa que no se quiere).

Para solventar este problema, es común utilizar hojas de CSS que borren todas esas propiedades por defecto (rescribiéndolas). Hay fundamentalmente 2 vertientes:

- **Reset.css:** Aproximación agresiva, borra todo el estilado por defecto.
- **Normalize.css:** Aproximación más suave, borra solo aquellas propiedades incosistentes, manteniendo las que son comunes.



Este es el encabezado

Este es un párrafo lorem ipsum

Esta es una lista

- Elemento 1
- Elemento 2
- Elemento 3

h1

h2

h3

h4

h5

Este es el encabezado
Este es un párrafo lorem ipsum
Esta es una lista
Elemento 1
Elemento 2
Elemento 3
h1
h2
h3
h4
h5

Usando Normalize CSS

Usando Reset CSS

- Enlace a **Reset.css**
- Enlace a **Normalize.css**

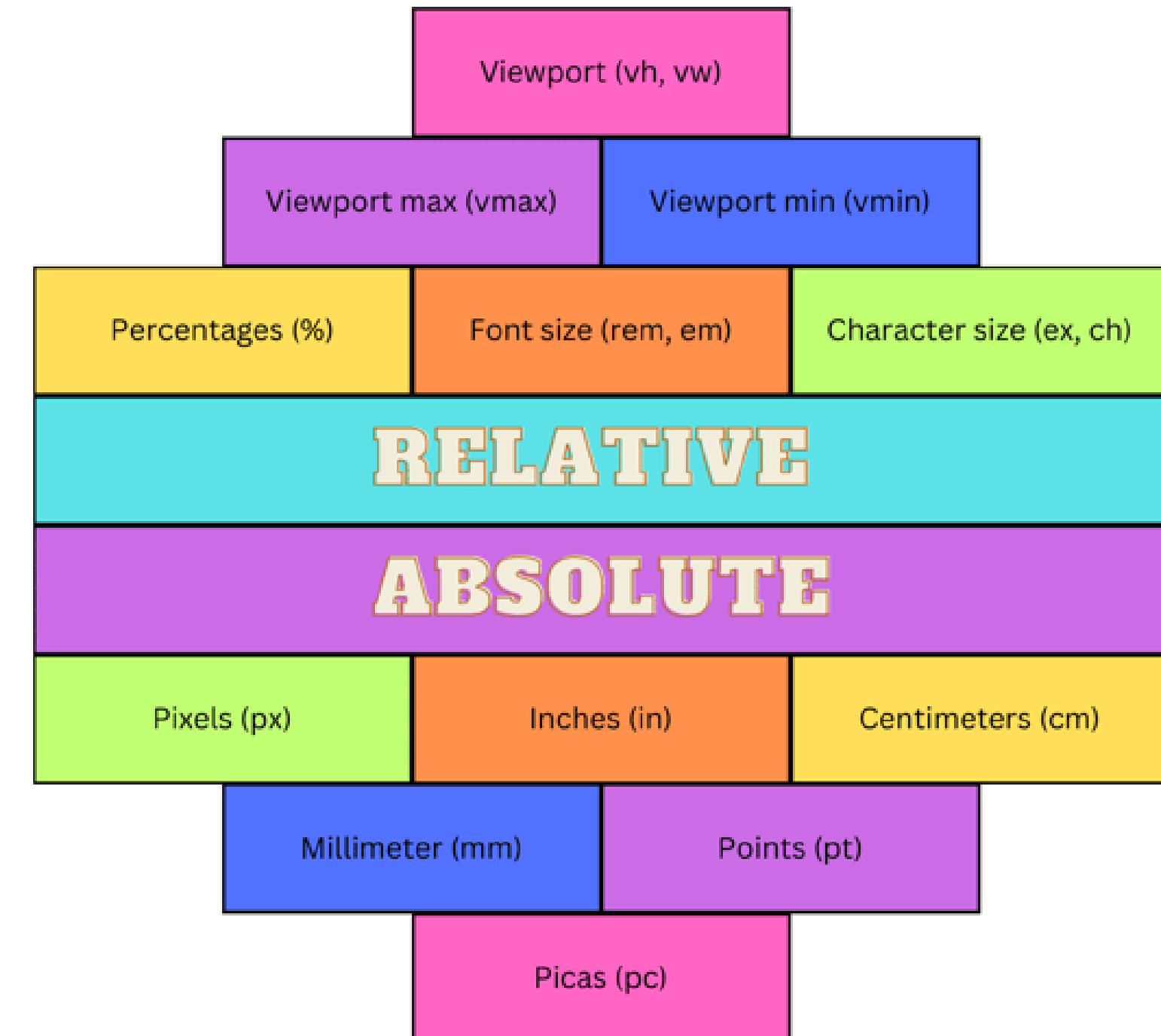
Unidades de medida

En CSS, las unidades de medida son fundamentales para definir tamaños como el ancho, el alto, el margen, el padding, el tamaño de fuente, ...

Estas unidades se agrupan en diferentes categorías dependiendo de su comportamiento y relación con el tamaño del contenedor o pantalla.

Fundamentalmente tenemos 2 categorías:

- **Unidades absolutas:** Representan valores fijos y no dependen de otros elementos o del tamaño de la pantalla
- **Unidades relativas:** Dependen del tamaño de otros elementos, ya sea el contenedor padre, la pantalla, o la fuente utilizada.



Unidades de medida absoluta

ABSOLUTE

Pixels (px)

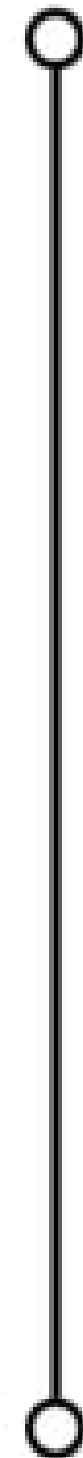
Inches (in)

Centimeters (cm)

Millimeters (mm)

Points (pt)

Picas (pc)



px (píxeles)

Un píxel es equivalente a un punto de luz en el monitor.

- No responde a variaciones del tamaño del navegador
- No responde a preferencias del usuario en tamaño

Normalmente es utilizada para indicar valores sobre elementos que no deben variar con el tamaño (bordes, shadow)

cm (centímetros), mm (milímetros), in (pulgadas)

Unidades físicas que se usan generalmente en el diseño de impresiones.

- Son raramente usadas en pantallas

Normalmente son utilizadas para imprimir documentos desde la web.

pt (puntos), pc (picas)

Unidades físicas que se usan generalmente en el diseño de impresiones.

- pt: 1 punto = 1/72 de pulgada.
- pc: 1 pica = 12 puntos.
- Son raramente usadas en pantalla

Normalmente son utilizadas para diseño editorial e impresión.

Unidades de medida relativa

% (porcentaje)

El porcentaje es relativo al tamaño del contenedor padre del elemento. Esto permite que sea responsivo en función del tamaño de la interfaz.

Normalmente es utilizada para indicar la anchura de los diferentes elementos de HTML.

vh (viewport height), vw (viewport width) o dvh, dvw

1vh equivale al 1% de la altura de la ventana gráfica (viewport) y análogamente un 1vw equivale al 1% del ancho de la ventana gráfica.

Normalmente es utilizado cuando en nuestro desarrollo queremos forzar el tamaño de un elemento con respecto a la pantalla (vh es más usado que vw). Ej: Que la vista Home ocupe el 100vh de la pantalla.

vmin y vmax

vmin es el valor más pequeño entre vw y vh y vmax es el valor mayor entre vw y vh.

Normalmente es utilizado cuando en nuestro desarrollo queremos restringir el tamaño de un elemento con respecto a la pantalla (vh es más usado que vw).

RELATIVE

Percentages (%)

Font sizes (em, rem)

Character sizes (ex, ch)

Viewport dimensions (vh, vw)

Viewport max (vmax)

Viewport min (vmin)

Unidades de medida relativa

ch (character)

ch es relativo al ancho del carácter "0" (cero) en la fuente utilizada. Esto puede ser útil cuando se quiere definir un ancho basado en la longitud de caracteres específicos.

Normalmente se utiliza para definir el ancho de contenedores de texto, para que este entre los valores de 40 y 60 caracteres.

em

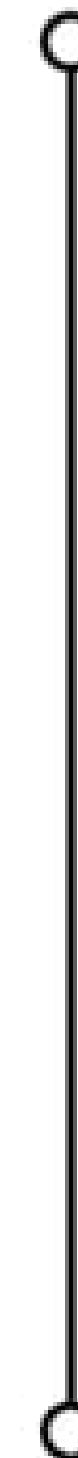
Un em es relativo al tamaño de la fuente del elemento padre. Por ejemplo, si el tamaño de fuente del elemento padre es 16px, entonces 1em equivale a 16px. Si el tamaño de fuente del padre cambia, también lo hará el valor de e

Normalmente es utilizado para definir padding dependientes del elemento padre o media queries.

rem (root em)

rem es relativo al tamaño de la fuente del elemento raíz (<html>). A diferencia de em, rem no depende del tamaño de fuente del elemento padre, sino del tamaño base definido en <html>, que por defecto es de 16px en la mayoría de los navegadores (si no se modifica).

Normalmente es utilizado para la gran mayoría de estiliados: tamaños de fuente, espaciados como márgenes y rellenos, width and height, etc.



RELATIVE

Percentages (%)

Font sizes (em, rem)

Character sizes (ex,ch)

Viewport dimensions (vh, vw)

Viewport max (vmax)

Viewport min (vmin)