Responsive Design

# Conceptos elementales de Responsive Design

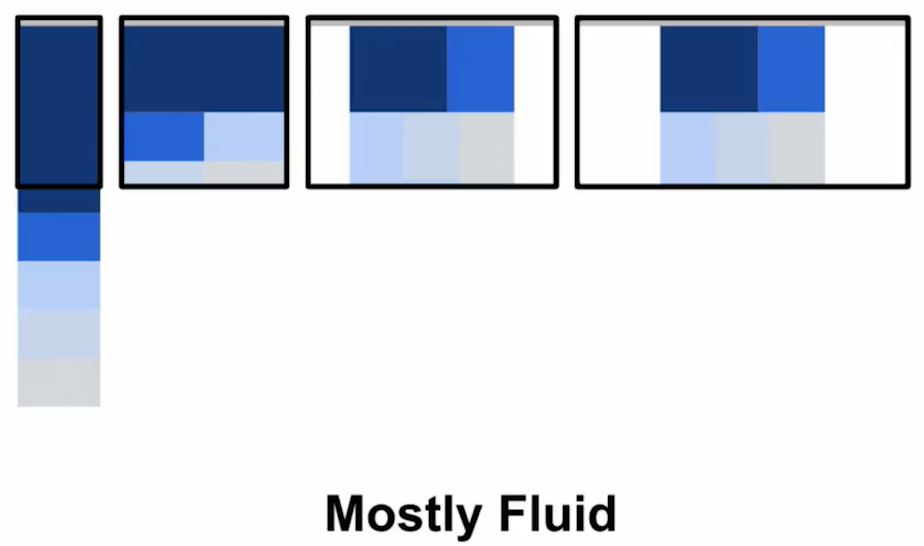
Para abordar el campo del Responsive Design es necesario que tengas claridad sobre algunos conceptos básicos.

Por este motivo, durante esta clase aprenderás qué es el Responsive Design, cuáles son los lenguajes de programación que lo hacen posible, qué medidas son necesarias aplicar para lograr que tus proyectos se adapten a pantallas de diversas medidas y condiciones, cuáles son los principios del Responsive Design (mostly fluid, colocación de columnas, layout shifter, tiny tweaks, off canvas).

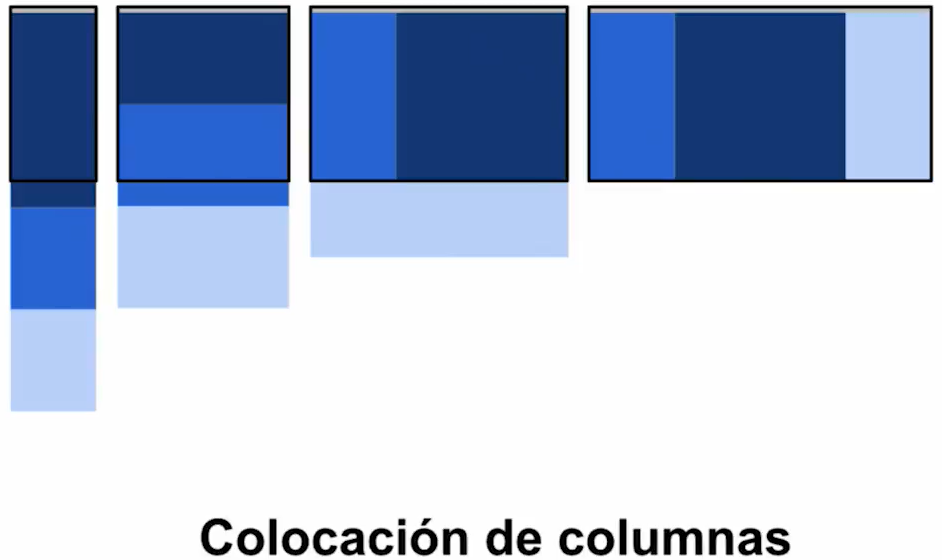
Finalmente, aprenderás el objetivo principal del Responsive Design: la óptima visualización de las web sites en cualquier dispositivo y podrás tener referentes en [www.mediaqueri.es](http://www.mediaqueri.es/) .

**¿Qué es Responsive Design?**  
Son todas esas técnicas que usamos para adaptar nuestras aplicaciones web a la mayor cantidad de pantallas  
  
**Patrones en Reponsive Design:**

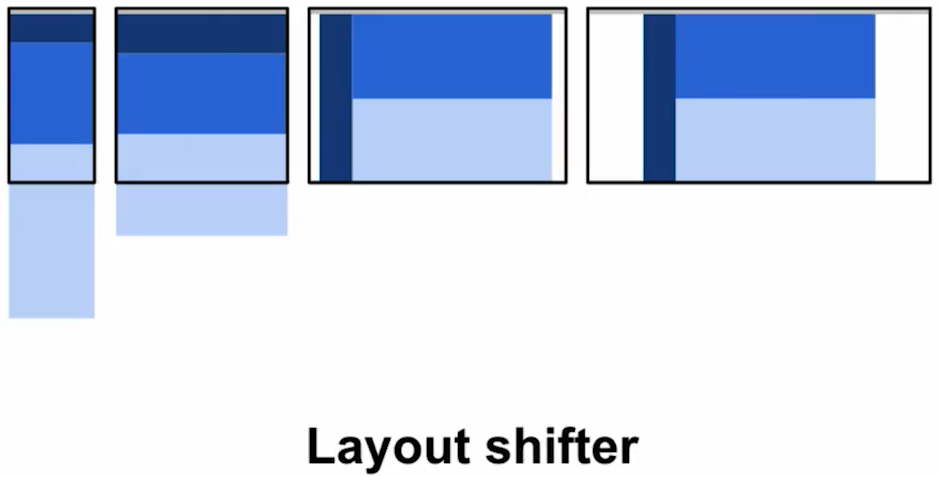
* Mostly Fluid



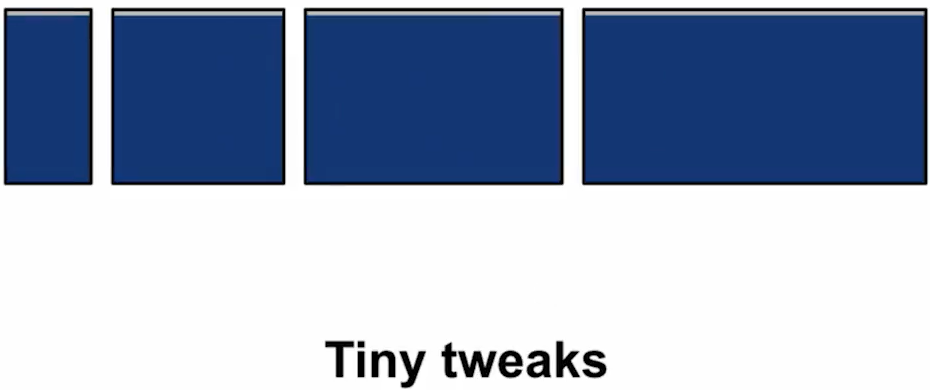
* Colocación de columnas



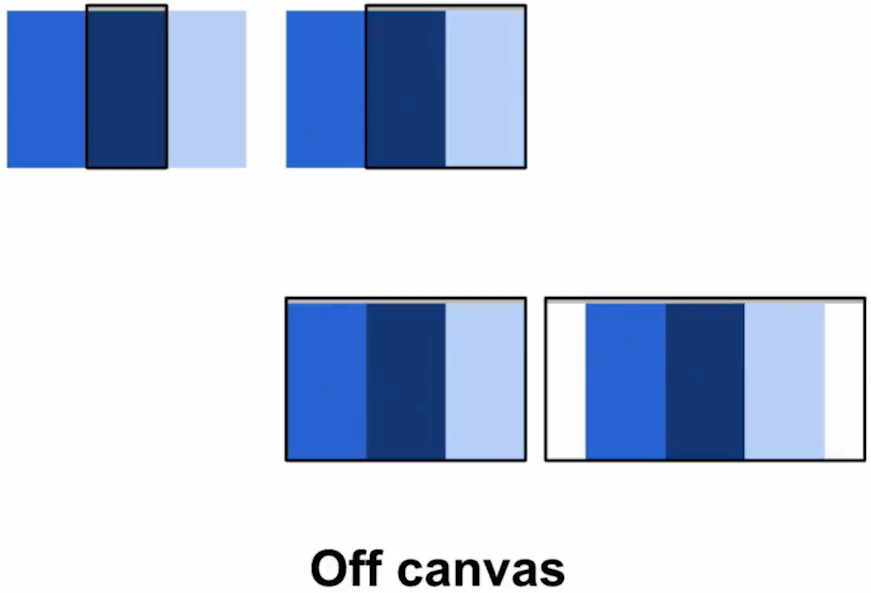
* Layout shifter



* Tiny tweaks



* Off canvas



*Para más información:*[*https://mediaqueri.es*](https://mediaqueri.es/)

**Conceptos nuevos:**

* Viewport: área visible del navegador



* Portrait: vertical
* Landscape: horizontal
* 
* Mobile first: empezar un websit desde la menor resolución soportada
* Deskto first: empezar un websit desde la mayor resolución soportada
* ¿Cúal es mejor?: Técnicamente Mobile First

**Meta viewport**

En esta clase aprenderás qué es y cómo usar la etiqueta meta viewport, esta es una etiqueta de metadatos que te ayudará a configurar tu website para que sea visible en dispositivos de menor tamaño. Por lo tanto, escribirás tu primera línea de código y la alojarás en el mismo proyecto de código que ya tenías desde el **Curso de Desarrollo Web**.

Uno de los objetivos principales al usar esta etiqueta será que conserves la legibilidad de tu página web, al variar el escalado de tus contenidos.

**Unidades relativas de medida:**

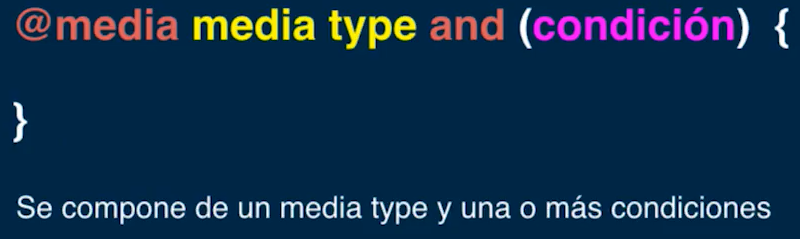
* Porcentaje: longitud referente al tamaño de los elementos padre
* em: unidad relativa al tamaño de fuente especificada más cercano
* rem: unidad relativa al tamaño de fuente especificada en el ancestro más lejano (html o body)
* vw / vh: unidad relativa porcentual con respecto al viewport

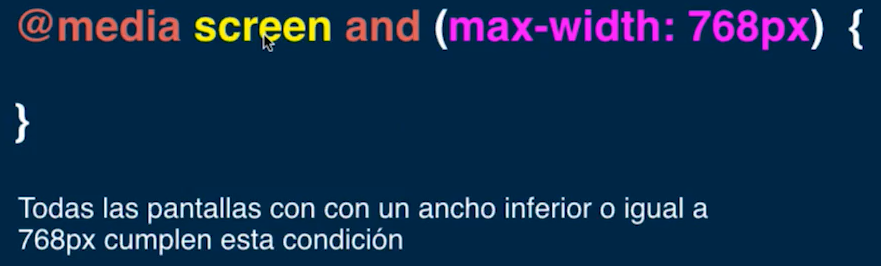
Media queries

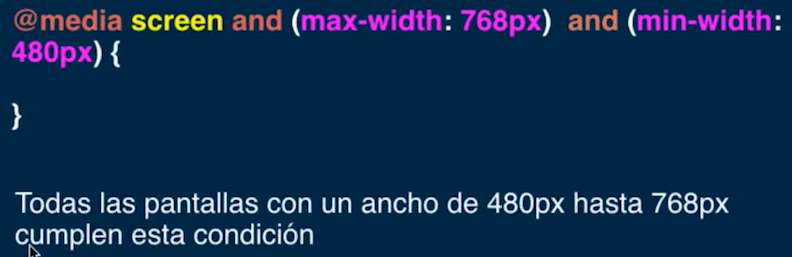
Para que logres los resultados que deseas en tus proyectos, es necesario cambiar ciertas propiedades para modificar el tamaño de los textos, contenidos y hojas de estilo; la manera de hacer esto es el media queries.

El media queries es un módulo de css que hace posible al responsive design, éste existe desde el 2010 y se encarga de adaptar la representación del contenido a características del dispositivo.

En esta clase conocerás cómo funciona su estructura, cómo se construye y adquirirás los conocimientos necesarios para trabajar con él, desde tu editor de código.







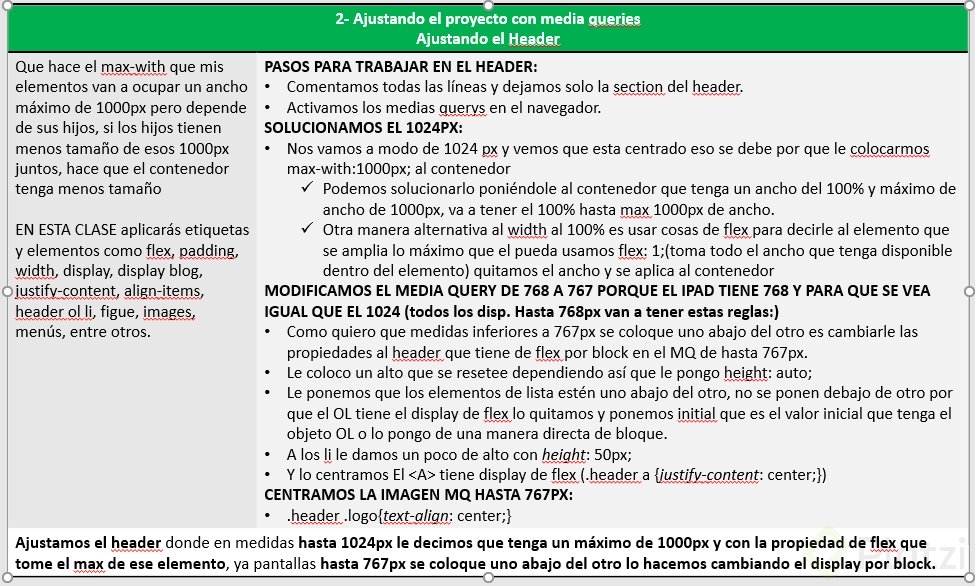




**Formas de incluir media queries**

En esta clase aprenderás a insertar un media querie en tu proyecto. Para ello, vas a trabajar sobre tu hoja de estilos, utilizando el tag style.

El primer paso para lograr esto será realizar una nueva hoja de estilos en tu proyecto, ésta debe contar, en primer lugar, con la etiqueta link; harás uso de la aplicación de medidas para la pantalla, bordes y colores, entre otras características.



**CSS Positions**

* **static**: es la propiedad por defecto.

Con las otras opciones, se activan las propiedades de top, bottom, left, right y z-index.

* **relative**: el objeto se mueve en base al lugar donde se encuentra originalmente.
* **absolute**: el objeto se ubica de manera absoluta con el elemento más cercano que tenga posición relativa o con el body.
* **fixed**: El elemento se muestra de manera fija en el viewport.
* **sticky**: El elemento se queda de manera fija una vez que aparece en pantalla.

