Html을 이쁘게 만들기 위해서

웹에서 비주얼(눈에 보이는 전부 다 css로 작성)

Css2 종합책 개념

Css3 모듈화 시작(스타일별로 구별)

Css3가 모든 것을 하지는 않는다. 예전보다 훨씬 많음.

힘든 시기다 왜냐면 신기술 계속 빠르게 나온다. 하지만 재밌는 시기다.

중요한건 html css 할만하다. 어렵지 않다.

앱으로서의 웹이 추세이다. (어플리케이션)

페이지 이동 안된다. 왜냐면 앱으로 바라본다.

페이지 이동이 굉장히 적어졌다. 부분만 이동. 필요한 데이터만 긁어온다.

유저들이 페이지 이동을 안 하려한다.

개발환경의 이해.

요즘 웹 환경은 2가지 분류다.

모바일

데스크탑

분리할 필요가 있냐?

유저가 입력하는 도구를 어떤걸 사용하는지가 더 중요하다.

2가지는 초창기 발상이다.

화면 사이즈, 마우스, 손가락

손가락 최소 사이즈 버튼 등을 고려해야 한다. (터치 최적화 ui)

마우스 쓰면 마우스에 최적화된 ui 기획하면 된다.)

애플사이트는 입력장치에 따른 ui를 최적화 해놨다.

웹과 앱의 경계가 없어지고 있다.

웹앱이란 개념이 생김

웹앱 = 알리페이, 위고

어플리케이션 인지 규칙= 액티비티 관리 필요, 실행 화면 존재(스플래쉬), 주소창이 없어야 한다. 바탕 화면에 앱 아이콘이 존재. 알리페이가 잘 해놓았다. 위고.

데스크탑os = 일렉트론을 가지고 웹 사이트를 감싸서, 하나의 어플리케이션인 것처럼 보여줌.

슬랙.

브라우저 전쟁 종결중.

브라우저 대응으로 먹고 살았다. 하지만 통일되면?

익스플로러 멸망. 그리고 엣지로 부활 노리는중

크롬이 높아지고 있다.

오페라 브라우저는 크롬을 가져다 만듬.

파이어폭스도 크롬의 특성을 많이 가져다 만듬.

사파리는 독고다이인데 점유율이 떨어지고 있다.

표준을 준수하려고 노력하는 중. 시대가 바뀜

웹앱 경계 허물어지고, 다양한 입력 장치 생김.

부라우저 전쟁 끝나며 ui개발이 수월하고 재밌어진다.

웹 고려 사항 3가지

1.어떤 입력 도구 대상 인지? (터치 스크린, 마우스)

모바일 네이버는 마우스 사용자도 잘 고려되어 있다.(벤치마킹 굿)

2. 웹앱 경계 허물어지기 때문에. Spa. 트렌드하다. 사용성이 좋다.

3. 사파리 크롬 정도만 체크. 우리나라는 익스플로러 고려.

비주얼에 속지 말자.

보기에 좋아도 엉망인 경우가 있다.

질문은 많이 권장.

Techhtml/dev\_camp\_html\_3rd

Codepen //html 자랑 사이트. 인사이트.