**Les media queries**

Le media queries est un outil essentiel pour la conception de sites Web adaptatifs, qui permettent de rendre vos sites Web réactifs et adaptables aux différents types de périphériques et de tailles d'écran. Ils permettent de spécifier des styles CSS différents pour différents appareils ou tailles d'écran.

Voici les étapes pour utiliser les media queries :

1. La syntaxe des media queries : Les media queries s'écrivent en utilisant "@media" dans une règle CSS.

Par exemple, **"@media screen and (max-width : 768px) {}**"

Spécifie que les styles CSS à l'intérieur de cette règle s'appliquent uniquement aux écrans dont la largeur est inférieure ou égale à 768 pixels.

1. Les breakpoints :

Les breakpoints sont des points de rupture dans la conception adaptative d'un site Web, où les styles CSS sont modifiés en fonction de la taille de l'écran.

Par exemple, vous pouvez définir des breakpoints pour les smartphones, les tablettes et les ordinateurs de bureau.

1. Exemples d'utilisation : Voici un exemple de media query pour les smartphones : **"@media only screen and (max-width: 480px) {}"**, ce qui signifie que les styles CSS à l'intérieur de cette règle s'appliquent uniquement aux écrans dont la largeur est inférieure ou égale à 480 pixels.

Voici un autre exemple de media query pour les tablettes : **"@media only screen and (min-width: 481px) and (max-width: 768px) {}",** ce qui signifie que les styles CSS à l'intérieur de cette règle s'appliquent uniquement aux écrans dont la largeur est supérieure à 481 pixels et inférieure ou égale à 768 pixels.

**Les tailles en CSS**

Les tailles en CSS déterminent les dimensions des éléments de la page web. Il existe différentes unités de mesure en CSS que vous pouvez utiliser pour définir les tailles des éléments. Voici les principales unités de mesure en CSS :

1. Les **pixels** (px) : Cette unité de mesure est fixe et correspond à un nombre de pixels.

Un pixel est la plus petite unité d'affichage sur un écran, et sa taille physique peut varier en fonction de la résolution de l'écran

Par exemple, **font-size : 16px** ; définira la taille de police à 16 pixels.

1. Le **pourcentage** (%) : Cette unité de mesure est relative à la taille de l'élément parent.

Par exemple, **width : 50% ;** définit la largeur d'un élément à 50% de la largeur de son élément parent .

1. Unité de mesure en **em** (em) : Cette unité de mesure est également relative à la taille de la police de l'élément parent.

Par exemple, **font-size : 1.5em ;** définit la taille de police à 1,5 fois la taille de la police de l'élément parent.

1. Le **rem** (rem) : Cette unité de mesure est similaire à l'unité **em**, mais elle est relative à la taille de la police de l'élément racine (généralement l'élément **html** ).

Cela signifie que la taille en **rem** est plus stable et prévisible.

Par exemple, **font-size : 1.5rem ;** définit la taille de police à 1,5 fois la taille de la police de l'élément racine.

La valeur par défaut pour la taille de la police de l'élément racine est généralement de 16 pixels (px).

Cependant, cette valeur peut être modifiée en utilisant la propriété CSS "font-size" pour l'élément "html" ou ":root

1. Unité de mesure en **viewport** **width** (vw) et **viewport height** (vh) : Ces unités de mesure sont relatives à la taille de la fenêtre d'affichage du navigateur.

Par exemple, **width: 50vw ;** définit la largeur d'un élément à 50% de la largeur de la fenêtre d'affichage.

En utilisant ces différentes unités de mesure en CSS, vous pouvez créer des éléments de différentes tailles et les rendre adaptatifs à différents appareils et tailles d'écran. Il est important de comprendre ces différentes unités de mesure pour créer des mises en page réactives et accessibles.