



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Resultado 3.1.: Elaboração dos Materiais de Formação Code4SP

WP3: Materiais de Formação Code4SP

Preparado por: Social Hackers Academy



CITIZENS
IN POWER



Center for Social
Innovation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





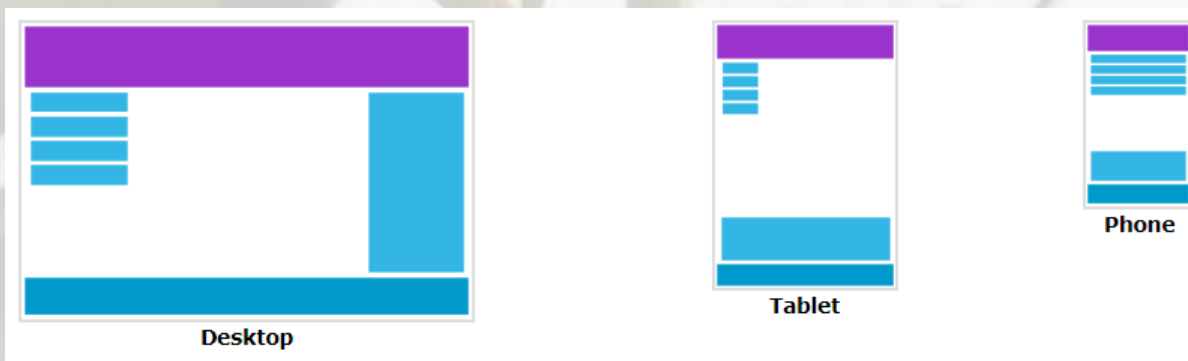
Web Design Reativo do CSS (WDR)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Introdução ao WDR

- O design reativo da web faz com que a tua página web tenha bom aspeto em todos os dispositivos. O web design reativo usa apenas HTML e CSS.
- As páginas da web podem ser visualizadas usando muitos dispositivos diferentes: desktops, tablets e telefones. A tua página da web deve ter uma boa aparência e ser fácil de usar, independentemente do dispositivo.
- As páginas Web não devem deixar de fora a informação para caber em dispositivos mais pequenos, mas sim adaptar o seu conteúdo para caber em qualquer dispositivo:





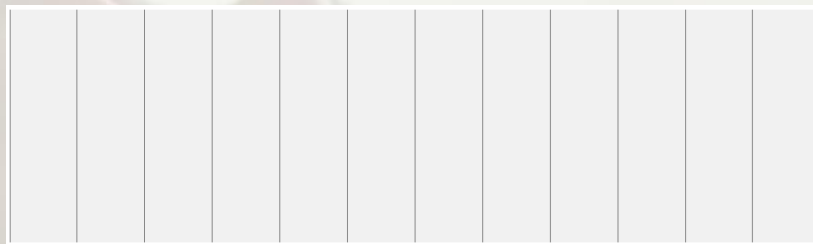
Janela de visualização

- A janela de visualização (“*viewport*”) é a área visível do utilizador de uma página web.
- O *viewport* varia com o dispositivo e será mais pequeno num telemóvel do que num ecrã de computador. Antes dos tablets e smartphones, as páginas web eram concebidas apenas para ecrãs de computador, e era comum que as páginas web tivessem um design estático e um tamanho fixo.
- Então, quando começamos a navegar na internet usando tablets e telefones celulares, as páginas da web de tamanho fixo eram muito grandes para caber na janela de visualização. Para corrigir isso, os navegadores desses dispositivos reduziram toda a página da Web para caber no ecrã.
- Esta não foi, de todo, uma solução perfeita! Tratou-se de uma solução rápida.

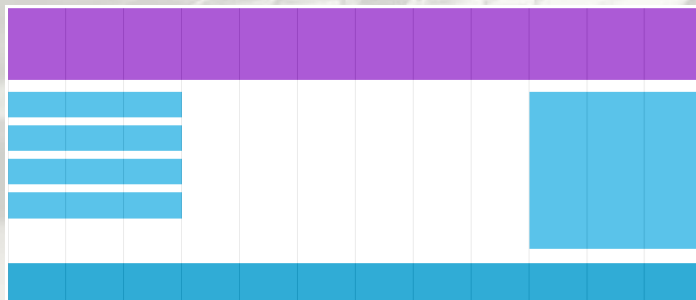


Visualização em Grelha

- Muitas páginas web são baseadas numa visualização em grelha, o que significa que a página é dividida em colunas:



- Muitas páginas web são baseadas numa visualização em grelha, o que significa que a página é dividida em colunas:





Consultas de aparelhos multimédia

- Como já foi visto, as consultas de aparelhos multimédia em WDR são uma técnica introduzida no CSS3. Utiliza-se a regra @media para incluir um bloco de propriedades CSS apenas se uma determinada condição for verdadeira.
- Se a janela do navegador for 600px ou menor, a cor de fundo será azul-claro:

```
@media only screen and (max-width: 600px) {  
  body {  
    background-color: lightblue;  
  }  
}
```



Imagens em WRD

- Se a propriedade largura for definida para uma percentagem e a propriedade altura for definida para "auto", a imagem será reativa e escalada para cima e para baixo:
- Se a propriedade *max-width* estiver definida como 100%, a imagem será reduzida se for necessário, mas nunca será maior do que seu tamanho original:

```
img {  
  width: 100%;  
  height: auto;  
}
```

```
img {  
  max-width: 100%;  
  height: auto;  
}
```

Vídeos em DRW

- Se a propriedade *width* estiver definida como 100%, o reprodutor de vídeo responderá, aumentando ou diminuindo em conformidade:
- Se a propriedade *max-width* estiver definida como 100%, o *player* de vídeo será reduzido se necessário, mas nunca será maior do que o tamanho original:

```
video {  
  width: 100%;  
  height: auto;  
}
```

```
video {  
  max-width: 100%;  
  height: auto;  
}
```




Frameworks em WRD

- Existem muitos *frameworks* CSS gratuitos que conferem um design reativo.
- Uma ótima maneira de criar um *design* reativo é usar uma folha de estilo responsiva, como o W3.CSS.
- O W3.CSS facilita o desenvolvimento de sites que ficam bem em qualquer tamanho.
- Outra estrutura popular é o Bootstrap, que utiliza HTML e CSS para fazer páginas web reativas.

