

Spis treści

Słowo wstępne 11

Przedmowa 13

Podziękowania 15

O książce 17

O autorze 21

CZĘŚĆ I. PRZEGLĄD PODSTAWOWYCH POJĘĆ 23

Rozdział 1. Kaskada, specyficzność i dziedziczenie 25

1.1. Kaskada 26

1.1.1. Źródło arkusza stylów 29

1.1.2. Specyficzność 31

1.1.3. Kolejność źródłowa 36

1.1.4. Dwie praktyczne zasady 39

1.2. Dziedziczenie 40

1.3. Wartości specjalne 42

1.3.1. Użycie słowa kluczowego inherit 42

1.3.2. Użycie słowa kluczowego initial 43

1.4. Właściwości skrócone 44

1.4.1. Uważaj na właściwości skrócone przesłaniające "po cichu" inne style 45

1.4.2. Kolejność wartości skróconych 46

Podsumowanie 48

Rozdział 2. Użycie jednostek względnych 49

2.1. Siła jednostek względnych 50

2.1.1. Walka o projekt "idealny co do piksela"	50
2.1.2. Koniec projektów internetowych "idealnych co do piksela"	50
2.2. Jednostki em i rem	52
2.2.1. Użycie wartości z jednostką em do definiowania rozmiaru czcionki	53
2.2.2. Użycie jednostki rem do określania rozmiaru czcionki	57
2.3. Nie myśl w kategoriach pikseli	59
2.3.1. Ustawianie rozsądnego domyślnego rozmiaru czcionki	60
2.3.2. Zapewnianie elastyczności panelu	62
2.3.3. Zmiana wielkości pojedynczego komponentu	63
2.4. Jednostki względne obszaru roboczego	65
2.4.1. Użycie jednostki vw do określenia rozmiaru czcionki	67
2.4.2. Użycie funkcji calc() do określenia rozmiaru czcionki	67
2.5. Liczby bezjednostkowe i właściwość line-height	68
2.6. Właściwości niestandardowe (inaczej - zmienne CSS)	70
2.6.1. Dynamiczne zmienianie właściwości niestandardowych	72
2.6.2. Zmiana właściwości niestandardowych za pomocą kodu JavaScript	74
2.6.3. Eksperymentowanie z właściwościami niestandardowymi	75
Podsumowanie	76

Rozdział 3. Opanowanie modelu pudełkowego 77

3.1. Trudności związane z szerokością elementów	78
3.1.1. Unikanie liczb magicznych	81
3.1.2. Dostosowywanie modelu pudełkowego	81
3.1.3. Użycie metody uniwersalnego określania wymiarów dla wartości border-box	83
3.1.4. Dodawanie przerwy między kolumnami	84
3.2. Trudności związane z wysokością elementu	86
3.2.1. Kontrolowanie zachowania przepełnienia	86

3.2.2. Stosowanie alternatywnych rozwiązań dla określania wysokości na podstawie wartości procentowej 87

3.2.3. Użycie właściwości min-height i max-height 92

3.2.4. Środkowanie zawartości w pionie 92

3.3. Marginesy ujemne 94

3.4. Załamywanie marginesów 95

3.4.1. Załamywanie między tekstem 95

3.4.2. Załamywanie wielu marginesów 96

3.4.3. Załamywanie poza obrębem kontenera 97

3.5. Określanie odstępów dla elementów w obrębie kontenera 99

3.5.1. Uwzględnienie zmieniającej się zawartości 101

3.5.2. Tworzenie bardziej ogólnego rozwiązania: selektor "sowy po lobotomii" 102

Podsumowanie 105

CZĘŚĆ II. OPANOWANIE UKŁADU 107

Rozdział 4. Użycie elementów pływających 109

4.1. Przeznaczenie elementów pływających 110

4.2. Załamywanie kontenera i technika clearfix 115

4.2.1. Załamywanie kontenera 115

4.2.2. Objasnienie techniki clearfix 118

4.3. Nieoczekiwane "chwytanie elementu pływającego" 120

4.4. Obiekty mediów i konteksty formatowania bloku 123

4.4.1. Ustanawianie kontekstu formatowania bloku 124

4.4.2. Użycie kontekstu formatowania bloku na potrzeby układów obiektów mediów 126

4.5. Systemy siatki 127

4.5.1. System siatki 128

4.5.2. Budowanie systemu siatki 128

4.5.3. Dodawanie przerw 133

Podsumowanie 136

Rozdział 5. Flexbox 139

5.1. Zasady modułu Flexbox 140

5.1.1. Budowanie podstawowego menu opartego na module Flexbox 143

5.1.2. Dodawanie wypełnienia i odstępów 145

5.2. Wymiary elementów elastycznych 147

5.2.1. Użycie właściwości flex-basis 149

5.2.2. Użycie właściwości flex-grow 150

5.2.3. Użycie właściwości flex-shrink 151

5.2.4. Kilka praktycznych zastosowań 152

5.3. Kierunek kontenera elastycznego 153

5.3.1. Zmiana kierunku kontenera elastycznego 155

5.3.2. Określanie stylów formularza logowania 156

5.4. Wyrównanie, odstępy i inne szczegóły 158

5.4.1. Właściwości kontenera elastycznego 161

5.4.2. Właściwości elementów elastycznych 163

5.4.3. Użycie właściwości wyrównywania 164

5.5. Kilka rzeczy, których musisz być świadomy 165

5.5.1. Flexbugs 165

5.5.2. Układ pełnej strony 166

Podsumowanie 166

Rozdział 6. Układ siatki 169

6.1. Układ witryny internetowej 170

6.1.1. Budowanie podstawowej siatki 171

6.2. Anatomia siatki 173

6.2.1. Numerowanie linii siatki 178

6.2.2. Korzystanie jednocześnie z modułu Flexbox 180

6.3. Techniki alternatywne 183

6.3.1. Nazwane linie siatki 183

6.3.2. Nadawanie nazw obszarom siatki 185

6.4. Siatka jawna i niejawna 187

6.4.1. Zapewnianie różnorodności 191

6.4.2. Dostosowywanie elementów siatki w celu wypełnienia ścieżki siatki 194

6.5. Zapytania dotyczące właściwości 196

6.6. Wyrównanie 200

Podsumowanie 202

Rozdział 7. Pozycjonowanie i konteksty stosu 203

7.1. Pozycjonowanie ustalone 204

7.1.1. Tworzenie modalnego okna dialogowego z pozycjonowaniem ustalonym 204

7.1.2. Kontrolowanie wielkości pozycjonowanych elementów 208

7.2. Pozycjonowanie bezwzględne 208

7.2.1. Pozycjonowanie bezwzględne przycisku Zamknij 209

7.2.2. Pozycjonowanie pseudoelementu 210

7.3. Pozycjonowanie względne 211

7.3.1. Tworzenie menu rozwijanego 212

7.3.2. Tworzenie trójkąta w standardzie CSS 215

7.4. Konteksty stosu i właściwość z-index 217

7.4.1. Proces renderowania i kolejność na stosie 218

7.4.2. Modyfikowanie kolejności na stosie za pomocą właściwości z-index 220

7.4.3. Konteksty stosu 220

7.5. Pozycjonowanie sticky 224

Podsumowanie 227

Rozdział 8. Projekt elastyczny 229

8.1. Najpierw urządzenia przenośne 231

8.1.1. Tworzenie menu dla urządzeń przenośnych 237

8.1.2. Dodawanie metaznacznika obszaru roboczego 241

8.2. Zapytania dotyczące mediów 242

8.2.1. Typy zapytania dotyczącego mediów 244

8.2.2. Dodawanie punktów zmian do strony 245

8.2.3. Dodawanie kolumn elastycznych 249

8.3. Układy płynne 252

8.3.1. Dodawanie stylów dla punktu zmian powiązanego z dużymi ekranami 253

8.3.2. Obsługa tabel 254

8.4. Obrazy elastyczne 256

8.4.1. Użycie wielu obrazów pod kątem różnych wielkości obszaru roboczego 256

8.4.2. Zastosowanie atrybutu srcset do udostępniania właściwego obrazu 257

Podsumowanie 258

CZĘŚĆ III. UŻYCIE CSS NA DUŻĄ SKALĘ 259

Rozdział 9. Modularny kod CSS 261

9.1. Style podstawowe: przygotowanie fundamentu 263

9.2. Prosty moduł 264

9.2.1. Warianty modułu 265

9.2.2. Moduły z wieloma elementami 269

9.3. Moduły będące częścią większych struktur 272

9.3.1. Rozdzielanie wielu odpowiedzialności między moduły	273
9.3.2. Nadawanie nazw modułom	277
9.4. Klasy narzędziowe	278
9.5. Metody związane ze standardem CSS	279
Podsumowanie	281

Rozdział 10. Biblioteki wzorców 283

10.1. Wprowadzenie do narzędzia KSS	284
10.1.1. Konfigurowanie narzędzia KSS	285
10.1.2. Tworzenie dokumentacji narzędzia KSS	287
10.1.3. Dokumentowanie wariantów modułu	291
10.1.4. Tworzenie strony przeglądu	293
10.1.5. Dokumentowanie modułów wymagających kodu JavaScript	294
10.1.6. Organizowanie biblioteki wzorców za pomocą sekcji	296
10.2. Zmiana sposobu tworzenia kodu CSS	298
10.2.1. Użycie metody przepływu zadań "najpierw CSS"	298
10.2.2. Użycie biblioteki wzorców jako interfejsu API	300
Podsumowanie	306

CZĘŚĆ IV. ZAGADNIENIA ZAAWANSOWANE 307

Rozdział 11. Tła, cienie i tryby mieszania 309

11.1. Gradienty	310
11.1.1. Użycie wielu "przystanków" kolorów	313
11.1.2. Użycie gradientów promienistych	315
11.2. Cienie	317
11.2.1. Definiowanie głębi za pomocą gradientów i cieni	318

11.2.2. Tworzenie elementów z wykorzystaniem projektowania płaskiego 320

11.2.3. Tworzenie przycisków o nowocześniejszym wyglądzie 321

11.3. Tryby mieszania 322

11.3.1. Kolorowanie obrazu 324

11.3.2. Typy trybu mieszania 325

11.3.3. Dodawanie tekstury do obrazu 326

11.3.4. Użycie właściwości mix-blend-mode 328

Podsumowanie 330

Rozdział 12. Kontrast, kolor i odstępy 331

12.1. Kontrast ponad wszystko 332

12.1.1. Definiowanie wzorców 334

12.1.2. Implementowanie projektu 335

12.2. Kolor 336

12.2.1. Notacje kolorów 343

12.2.2. Dodawanie nowych kolorów do palety 347

12.2.3. Uwzględnianie kontrastu w wypadku kolorów czcionek 349

12.3. Odstępy 351

12.3.1. Użycie jednostki em albo jednostki px 351

12.3.2. Uwzględnianie wysokości wierszy 354

12.3.3. Określanie odstępów dla elementów liniowych 357

Podsumowanie 359

Rozdział 13. Typografia 361

13.1. Czcionki dla stron internetowych 363

13.2. Czcionki firmy Google 364

13.3. Zasady działania zestawu reguły @font-face 368

13.3.1. Formaty czcionek i warianty zapasowe	369
13.3.2. Wiele wariantów tego samego kroju czcionki	370
13.4. Dostosowywanie odstępów w celu zwiększenia czytelności	371
13.4.1. Odstępy w obrębie treści głównej	372
13.4.2. Nagłówki, niewielkie elementy i odstępy	374
13.5. Budzące postrach zdarzenia FOUT i FOIT	378
13.5.1. Użycie biblioteki Font Face Observer	380
13.5.2. Wariant awaryjny w postaci czcionek systemowych	381
13.5.3. Przygotowanie do użycia właściwości font-display	383
Podsumowanie	384

Rozdział 14. Przejścia 387

14.1. Z jednego w drugie	388
14.2. Funkcje synchronizacji czasu	390
14.2.1. Krzywe Béziera	392
14.2.2. Kroki	394
14.3. Właściwości nieumożliwiające użycia animacji	395
14.3.1. Właściwości, które nie mogą być animowane	398
14.3.2. Rozjaśnianie i ściemnianie	399
14.4. Użycie przejścia dla właściwości height o wartości auto	401
Podsumowanie	403

Rozdział 15. Transformacje 405

15.1. Obracanie, przesuwanie, skalowanie i wypaczanie	406
15.1.1. Zmiana źródła transformacji	408
15.1.2. Stosowanie wielu transformacji	409
15.2. Transformacje związane z ruchem	410

15.2.1. Skalowanie ikony w górę	415
15.2.2. Tworzenie "przylatujących" etykiet	418
15.2.3. Rozkładanie przejść w czasie	420
15.3. Wydajność animacji	422
15.3.1. Analiza potoku renderowania	422
15.4. Transformacje trójwymiarowe (3D)	424
15.4.1. Kontrolowanie perspektywy	425
15.4.2. Implementowanie zaawansowanych transformacji 3D	428
Podsumowanie	430

Rozdział 16. Animacje 431

16.1. Klatki kluczowe	432
16.2. Animowanie transformacji trójwymiarowych	434
16.2.1. Budowanie układu bez animacji	435
16.2.2. Dodawanie animacji do układu	440
16.3. Opóźnienie animacji i tryb wypełniania	442
16.4. Przekazywanie znaczenia za pośrednictwem animacji	444
16.4.1. Reagowanie na interakcję użytkownika	445
16.4.2. Zwracanie uwagi użytkownika	448
16.5. Jeszcze jedna rada	451
Podsumowanie	452

Dodatek A. Zestawienie selektorów 453

Dodatek B. Preprocesory 459

Skorowidz 473