

Spis treści

Zespół wydania oryginalnego (11)

O autorze (13)

O korektorach merytorycznych (15)

Przedmowa (17)

Rozdział 1. Podstawowe wiadomości o projektowaniu responsywnych stron internetowych (21)

- o Rozpoczynamy przygodę (22)
- o Projekt responsywny - definicja (23)
 - Projektowanie responsywnych stron internetowych w pigułce (23)
- o Ustawianie poziomu obsługi przeglądarek (23)
 - Kilka uwag na temat narzędzi i edytorów tekstu (25)
- o Pierwszy przykład projektu responsywnego (26)
 - Podstawowy plik HTML (26)
 - Okiełznać obrazy (29)
 - Zapytania medialne wkraczają do akcji (32)
 - Wady opisanego przykładu (37)
- o Podsumowanie (38)

Rozdział 2. Zapytania medialne: obsługa zróżnicowanych obszarów roboczych (39)

- o Dlaczego zapytania medialne są potrzebne do budowy układów responsywnych (40)
 - Podstawowa logika warunkowa w CSS (41)
- o Składnia zapytań medialnych (41)
 - Zapytania medialne w znaczniku <link> (42)
- o Łączenie zapytań medialnych (43)
 - Importowanie zapytań medialnych za pomocą dyrektywy @import (44)
 - Zapytania medialne w arkuszach stylów (44)
 - Co można sprawdzać za pomocą zapytań medialnych (44)
- o Modyfikowanie projektu strony za pomocą zapytań medialnych (46)
 - W zapytaniu medialnym można wpisać każdą regułę CSS (48)
 - Zapytania medialne dla urządzeń o dużej gęstości pikseli (48)
- o Metody organizacji i pisania zapytań medialnych (49)
 - Dołączanie różnych plików CSS za pomocą zapytań medialnych (49)
 - Zasadność dzielenia zapytań medialnych na wiele plików (50)
 - Śródliniowe zagnieżdżanie zapytań medialnych (50)
- o Łączyć zapytania medialne w bloki czy rozpraszać je w różnych miejscach pliku (51)
- o Znacznik meta viewport (52)
- o Zapytania medialne - poziom 4. (54)
 - Obsługa skryptów (54)
 - Urządzenia wskazujące (55)

- Funkcja sprawdzania obsługi efektu hover (56)
- Zapytania dotyczące otoczenia (57)
- o Podsumowanie (58)

Rozdział 3. Układy płynne i obrazy responsywne (59)

- o Konwertowanie układu stałego na elastyczny (60)
 - Do czego służy model flexbox (64)
 - Bloki śródliniowe i białe znaki (65)
 - Elementy pływające (65)
 - Własności tabelaryczne (65)
- o Flexbox - wprowadzenie (66)
 - Wyboista droga do flexboka (66)
 - Obsługa flexboka przez przeglądarki (66)
- o Podstawy flexboka (68)
 - Idealne środkowanie tekstu w pionie (68)
 - Przesuwanie elementów (70)
 - Zmienianie kolejności elementów (71)
 - Różne rodzaje układu flexboka w różnych zapytaniach medialnych (72)
 - Własność inline-flex (73)
 - Wyrównywanie treści we flexboksie (74)
 - Własność flex (79)
 - Lepka stopka (82)
 - Zmienianie kolejności elementów (83)
 - Podsumowanie wiadomości o flexboksie (88)
- o Obrazy responsywne (88)
 - Wewnętrzny problem obrazów responsywnych (88)
 - Proste przełączanie rozdzielczości za pomocą atrybutu srcset (89)
 - Zaawansowane techniki przełączania obrazów za pomocą atrybutu srcset (90)
 - Prezentowanie obrazów za pomocą elementu picture (91)
- o Podsumowanie (92)

Rozdział 4. HTML5 i projekty responsywne (95)

- o Znaczniki HTML5 są rozpoznawane przez wszystkie nowoczesne przeglądarki (96)
- o Prawidłowe rozpoczynanie strony HTML5 (97)
 - Znacznik doctype (97)
 - Element HTML i atrybut lang (98)
 - Definiowanie różnych języków (98)
 - Kodowanie znaków (98)
- o Jak najlepiej pracować z językiem HTML5 (98)
 - Rozsądne podejście do pisania kodu (99)
 - Oddajmy część wszechmocnemu elementowi <a> (100)
- o Nowe elementy semantyczne HTML5 (101)
 - Element main (101)
 - Element <section> (102)
 - Element <nav> (102)

- Element <article> (103)
- Element <aside> (103)
- Elementy <figure> i <figcaption> (103)
- Elementy <details> i <summary> (104)
- Element <header> (105)
- Element <footer> (105)
- Element <address> (106)
- Uwaga na temat elementów h1 - h6 (106)
- o Śródliniowe elementy semantyczne HTML5 (107)
 - Element (107)
 - Element (107)
 - Element <i> (108)
- o Elementy języka HTML, które uległy dezaktualizacji (108)
- o Praktyczne wykorzystanie elementów strukturalnych HTML5 (109)
 - Rozsądne wybieranie elementów (109)
- o Standardy dostępności stron WCAG i WAI-ARIA (110)
 - WCAG (110)
 - Standard WAI-ARIA (111)
 - Zapamiętaj tylko jedną rzecz (111)
 - Krok dalej z ARIA (112)
- o Osadzanie elementów multimedialnych w HTML5 (112)
 - Dodawanie do stron internetowych filmów i dźwięków (113)
 - Znaczniki audio i video działają niemal identycznie (115)
- o Responsywne odtwarzacze filmów i ramki wewnętrzne (115)
- o Aplikacje sieciowe w trybie offline (116)
- o Podsumowanie (117)

Rozdział 5. CSS3: selektory, typografia, tryby kolorów i nowe funkcje (119)

- o Nikt nie wie wszystkiego (120)
- o Struktura reguł CSS (120)
- o Przydatne triki w CSS3 (121)
 - Układ wielokolumnowy w CSS3 dla projektu responsywnego (121)
- o Zawijanie tekstu (124)
 - Obcinanie tekstu (125)
 - Tworzenie poziomych przewijanych okienek (126)
- o Rozgałęzianie kodu CSS (128)
 - Zapytania o obsługę własności (128)
 - Łączenie warunków (129)
 - Biblioteka Modernizr (130)
- o Nowe selektory CSS3 i sposób ich wykorzystania (132)
 - Selektory atrybutów w CSS3 (132)
 - Szczegółowe selektory atrybutów CSS3 (133)
 - Pułapki związane z używaniem selektorów wartości atrybutów (135)
 - Za pomocą selektorów wartości atrybutów można wybierać identyfikatory i klasy zaczynające się od cyfr (136)
- o Strukturalne pseudoklasy CSS3 (136)
 - Selektor :last-child (137)
 - Selektory n-tego potomka (137)
 - Zasada działania selektorów n-tego potomka (138)

- Selektory n-tego potomka w projektach responsywnych (141)
- Selektor negacji (:not) (143)
- Selektor :empty (144)
- Formatowanie pierwszego wiersza akapitu bez względu na obszar roboczy (145)
- o Własności użytkownika i zmienne CSS (145)
- o Funkcja CSS calc (146)
- o Selektory, poziom 4. (147)
 - Pseudoklasa :has (147)
 - Jednostki zależne od rozmiaru obszaru roboczego (147)
- o Typografia sieciowa (148)
 - Reguła @font-face (149)
 - Odwołanie do fontów w regule @font-face (149)
 - Uwagi na temat reguły @font-face i projektów responsywnych (151)
- o Nowe formaty barw CSS3 i kanał alfa (152)
 - Format RGB (152)
 - Format HSL (152)
 - Kanały alfa (154)
 - Moduł kolorów poziomemu 4. (154)
- o Podsumowanie (155)

Rozdział 6. Spektakularny wygląd i CSS3 (157)

- o Cienie tekstu w CSS3 (158)
 - Opuszczanie wartości rozmycia, gdy jest niepotrzebna (159)
 - Definiowanie wielu cieni dla tekstu (159)
- o Cienie elementów (159)
 - Cień wewnątrz elementu (160)
 - Definiowanie wielu cieni dla elementu (161)
 - Wartość spread (161)
- o Gradienty tła (162)
 - Liniowe gradienty tła (162)
 - Gradienty promieniste (165)
 - Gradienty responsywne (166)
- o Powtarzanie gradientu (167)
- o Gradientowe desenie tła (168)
- o Wiele obrazów tła jednocześnie (169)
 - Wymiary tła (170)
 - Własność background position (170)
 - Zbiorcza własność background (171)
- o Obrazy tła o wysokiej rozdzielczości (172)
- o Filtry CSS (172)
 - Dostępne filtry CSS (174)
 - Łączenie filtrów CSS (179)
- o Uwaga na temat wydajności CSS (179)
 - Uwagi na temat masek CSS i przycinania grafiki (180)
- o Podsumowanie (181)

Rozdział 7. Grafika SVG niezależna od rozdzielczości ekranu (183)

- o Historia SVG w pigułce (185)
- o Grafika, która jest dokumentem (186)
 - Element główny SVG (187)
 - Przestrzeń nazw (188)
 - Elementy <title> i <desc> (188)
 - Element <defs> (188)
 - Element <g> (188)
 - Kształty SVG (189)
 - Ścieżki SVG (189)
- o Najpopularniejsze programy i usługi do tworzenia grafiki SVG (189)
 - Oszczędzaj czas dzięki usługom oferującym ikony SVG (190)
- o Wstawianie grafik SVG na strony internetowe (191)
 - Element (191)
 - Element <object> (191)
 - Ustawianie grafik SVG w tle elementów (192)
 - Krótka uwaga na temat kodowania danych w URI (194)
 - Generowanie sprite'ów graficznych (195)
- o Wstawianie dokumentów SVG bezpośrednio do kodu HTML (195)
 - Wielokrotne wykorzystywanie obiektów graficznych z symboli (196)
 - Osadzone grafiki SVG mogą mieć różne kolory w różnych kontekstach (197)
 - Wielokrotne wykorzystywanie obiektów graficznych ze źródeł zewnętrznych (198)
- o Możliwości każdej z metod wstawiania grafik SVG na strony internetowe (199)
 - Problemy z przeglądarkami (200)
- o Inne możliwości i dziwactwa SVG (201)
 - Animacje SMIL (201)
 - Stylizowanie grafik SVG za pomocą zewnętrznych arkuszy stylów (202)
 - Formatowanie grafik SVG za pomocą arkuszy wewnętrznych (203)
 - Animowanie grafik SVG za pomocą CSS (204)
- o Animowanie SVG za pomocą JavaScript (205)
 - Prosty przykład animacji na bazie biblioteki GreenSock (206)
- o Optymalizacja grafik SVG (207)
- o Filtry SVG (208)
- o Uwaga na temat zapytań medialnych w SVG (210)
 - Porady implementacyjne (211)
 - Dodatkowe źródła informacji (212)
- o Podsumowanie (212)

Rozdział 8. Przejścia, transformacje i animacje (215)

- o Czym są przejścia CSS3 i jak z nich korzystać? (216)
 - Rodzaje przejść (218)
 - Zbiorcza własność do definiowania przejść (218)
 - Przejścia różnych własności w różnych przedziałach czasowych (219)
 - Funkcje czasu (219)
 - Zabawne typy przejść dla stron responsywnych (221)
- o Transformacje dwuwymiarowe CSS3 (221)

- scale (222)
- translate (222)
- rotate (225)
- skew (226)
- matrix (226)
- Własność transform-origin (227)
- o Transformacje trójwymiarowe (229)
 - Wartość translate3d (232)
- o Animacje w CSS3 (236)
 - Własność animation-fill-mode (238)
- o Podsumowanie (239)

Rozdział 9. Formularze w HTML5 i CSS3 (241)

- o Formularze HTML5 (242)
- o Elementy formularzy HTML5 (243)
 - Atrybut placeholder (243)
 - Atrybut required (244)
 - Atrybut autofocus (244)
 - Atrybut autocomplete (246)
 - Atrybut list (i powiązany element datalist) (246)
- o Rodzaje kontrolek HTML5 (248)
 - Typ email (248)
 - Typ number (249)
 - Typ url (250)
 - Typ tel (252)
 - Typ search (253)
 - Typ pattern (253)
 - Typ color (254)
 - Kontrolki daty i godziny (254)
 - Typ range (257)
- o Wypełnienia dla starszych przeglądarek (258)
- o Formatowanie formularzy HTML5 za pomocą arkuszy CSS3 (259)
 - Oznaczanie pól wymaganych (262)
 - Wypełnianie tła (264)
- o Podsumowanie (265)

Rozdział 10. Ogólne zasady projektowania responsywnych stron internetowych (267)

- o Oglądanie projektu w przeglądarce najszybciej jak to możliwe (268)
 - Wartości punktów kontrolnych powinny być ustalane w odniesieniu do projektu (268)
- o Oglądaj i testuj projekt w prawdziwych urządzeniach (269)
- o Na czym dokładnie polega stopniowe ulepszanie strony (270)
- o Wybór funkcji obsługiwanych przez różne przeglądarki (271)
 - Równość funkcjonalna, nie estetyczna (271)
 - Wybór obsługiwanych przeglądarek (271)
- o Stopniowanie funkcjonalności (272)
 - Implementacja warstw funkcjonalnych (272)

- o Łączenie punktów kontrolnych CSS i JavaScript (273)
- o Unikaj szkieletów CSS w produkcji (275)
- o Kodowanie pragmatycznych rozwiązań (275)
 - Kiedy odnośnik staje się przyciskiem (277)
- o Pisz jak najprostszy kod (278)
- o Ukrywanie, pokazywanie i wczytywanie treści na różnych ekranach (278)
 - Warstwę wizualną strony definiuj za pomocą CSS (279)
- o Sprawdzanie składni (280)
- o Wydajność (281)
- o Co szykuje przyszłość (282)
- o Podsumowanie (283)

Skorowidz (284)