

Introduzione

Fino a qualche anno fa gli strumenti per la navigazione sul Web erano perlopiù i PC, desktop o portatili.

L'arrivo di iPhone e iPad ha però messo in moto un mercato che ha in parte rivoluzionato il modo in cui ogni giorno gli utenti accedono a Internet: non esiste più solo il PC, ma anche smartphone e tablet garantiscono ottime esperienze di navigazione in Rete.

In una prima fase questi dispositivi mobili sono stati considerati un'alternativa temporanea alla navigazione via PC, un ripiego per quando l'utente si trovasse lontano dal proprio computer, ma ormai non è più possibile considerare il Web mobile qualcosa di secondario: le potenzialità hardware e software dei device portatili di ultima generazione fanno sì che molti utenti li preferiscano ai tradizionali PC, rispetto ai quali offrono un'immediatezza d'uso inedita e in totale mobilità. Addirittura, smartphone e tablet sono per molti l'unico strumento per accedere alla Rete.

Le statistiche sono chiare: il Web mobile e la vendita di dispositivi mobili stanno soppiantando il Web "tradizionale" e la vendita di PC desktop o laptop.

Ha quindi ancora senso pensare che l'utente stia utilizzando lo smartphone o il tablet come ripiego e supporre che chi naviga da uno smartphone si trovi su un tram e non sul divano di casa? Ha ancora senso sviluppare un sito *lite* per smartphone e tablet e uno *full* per i PC o progettare siti web

“pensati per i PC” e “adattarli” poi a smartphone e tablet? Ha ancora senso un approccio *graceful degradation* (sviluppando pensando “in grande”, poi in qualche modo degradando il risultato in modo dignitoso verso smartphone e tablet)? O piuttosto ha più senso sviluppare partendo dall’esperienza mobile per poi “arricchire” quella su PC desktop e laptop?

L’approccio *mobile first* fa solo tendenza o è ormai una necessità?

In questo libro vedremo come sia possibile e conveniente sviluppare siti *web responsive*, ovvero sia in grado di reagire con efficacia ai diversi dispositivi e programmi con cui gli utenti possono accedere al Web, e lo vedremo con una predilezione verso un approccio mobile first.

A chi si rivolge il libro

Il *responsive web design* è una materia vasta e complessa. Coinvolge non solo aspetti tecnici ma anche tutto il processo di creazione di un sito, a partire dall’analisi dei requisiti e dalla progettazione dell’esperienza utente; tuttavia questo testo si concentra sugli aspetti tecnici della realizzazione di un sito responsive.

Questo libro è pertanto rivolto agli sviluppatori web, a chi, come l’autore, ogni giorno è chiamato a partecipare alla progettazione di siti e alla loro concreta realizzazione, a chi si trova a decidere quale sarà il codice HTML, CSS e JavaScript da inviare verso il browser dell’utente, qualunque questo sia e su qualsiasi dispositivo sia installato.

Prerequisiti

Ai fini della comprensione del testo, il lettore è tenuto a conoscere i linguaggi HTML e CSS, meglio se nelle versioni 5 e 3; è utile conoscere anche JavaScript

Contenuti del libro

Il libro è suddiviso in sei capitoli e quattro appendici.

- Capitolo 1, “Griglie liquide”: inizieremo ricordando brevemente come realizzare un sito web dal layout liquido, requisito essenziale per la creazione di siti responsive.
- Capitolo 2, “Media query”: vedremo come sfruttare le media query introdotte con CSS3 al fine di rendere responsive un layout liquido.

- Capitolo 3, “Immagini responsive”: introdurremo il problema relativo alla gestione delle immagini e le possibili soluzioni disponibili.
- Capitolo 4, “Interazioni responsive”: vedremo come sia possibile migliorare l’interazione dell’utente con il sito quando quest’ultimo è fruito attraverso uno smartphone o un tablet.
- Capitolo 5, “Framework”: saranno illustrati alcuni framework che forniscono utili strumenti pronti all’uso per la realizzazione di siti responsive.
- Capitolo 6, “Testare siti web responsive”: per testare i siti non è più sufficiente avere installate sulla macchina di sviluppo diverse versioni dei browser più diffusi, ma occorre tenere conto dei nuovi dispositivi e delle loro peculiarità. Vedremo in questo capitolo come effettuare questi test senza dover acquistare tutti gli smartphone e i tablet introdotti sul mercato.
- Appendice A, “Azzerare tutto prima di partire”: vedremo come preparare un sito web affinché abbia una base di renderizzazione comune su tutti i browser e i dispositivi.
- Appendice B, “CSS responsive più semplice con SASS”: introdurremo brevemente SASS e daremo una rapida occhiata a come può rendere più semplice lo sviluppo e la gestione dei fogli di stile per siti web responsive.
- Appendice C, “Sintassi e compatibilità delle novità CSS3” e Appendice D, “Supporto degli elementi HTML5”: HTML5 e CSS3 sono oggi potenti strumenti nelle mani degli sviluppatori. Queste appendici ne elencano le principali caratteristiche con particolare riferimento al supporto tra browser.

Errata corrige e codice degli esempi

Il codice completo degli esempi e l’errata corrige del libro sono disponibili via GitHub all’indirizzo <https://github.com/giatro/RWD>.

Per contattare l’autore e chiedere chiarimenti o inviare suggerimenti, consigli, richieste, critiche o segnalazioni di errori è possibile scrivere via e-mail a gianluca.troiani@gmail.com.

Ringraziamenti

Ringrazio Fabio, il mio editor, che ancora una volta è riuscito a star dietro ai miei cronici ritardi senza farmelo mai pesare e senza il cui continuo aiuto questo libro non sarebbe stato pubblicato.