موقع بيشدّك مع كل سكرول

بلّش برحلة الزائر. شو لازم يشوف بأول شاشة، وشو بدّك يسوي لما يوصل للآخر؟ الحركة بتربط هالخطوتين إذا كل مشهد إله سبب.

1 التفصيل
2 التحضير
3 الكشف
4 الخطوة الجايّة

دليل عملي لبناء موقع بحركة مرتبطة بالتمرير. رتّب رحلة الزائر، طبّق أول مشهد، وافحص الصفحة على الموبايل قبل النشر.

01

ارسم رحلة الزائر

اكتبها بسطر واحد: الزائر جاي عشان يفهم شو بتقدّم، يشوفه بشكله النهائي، وبعدين يعرف وين يروح.

الافتتاحية
حط نتيجة واضحة أو تفصيلة بتخلّي الزائر يقرّب. خلي العنوان والزر ظاهرين من أول شاشة.

التحضير
فرجي تفصيلة وحدة بتفسّر القيمة. مثلاً لقطة مادة خام، بعدها إيد بتشتغل عليها.

الكشف
اعرض النتيجة بحجم واضح. أعطِها مساحة كفاية ليشوفها الزائر قبل النقلة الجايّة.

الخطوة الجايّة
اختم بفئات المنتجات أو خيار تواصل. خلّي الزائر يوصل له من القائمة قبل ما يكمّل الرحلة.

ارسم أربع خانات على ورقة. بكل خانة اكتب شو بشوف الزائر، شو بفهم، وشو بقدر يسوي.

02

حوّل المشاهد لخريطة حركة

حدّد بداية ونهاية لكل مشهد. لقطة ثابتة مع حركة بسيطة بالعنوان ممكن تكفي عشان توصل الفكرة.

بداية المشهد
صورة جاهزة من أول تحميل. النص الأساسي موجود بالصفحة من البداية.

أثناء التمرير
اربط تقدّم الحركة بمكان الزائر داخل المشهد. العدّاد من صفر لواحد بيخلّي الحركة ترجع بس يرجع لفوق.

نهاية المشهد
خلّي الكشف يثبت شوي. بعدها رجّع الصفحة لتدفقها الطبيعي عشان توصل الفئات والروابط.

اختبار الرجعة
جرّب تنزل بسرعة، توقف بالنص، وترجع لفوق. لازم الحركة تردّ على مكانك الحالي بسهولة.

بلّش بعنصر واحد بيتحرّك. ضيف الباقي بعد ما تمشي اللقطة بوضوح على الموبايل.

03

ابنِ أول مشهد

حط المحتوى أولاً بصفحة عادية. ضيف صورة داخل عنصر للمشهد، واستخدم تقدّم التمرير لتحريك الصورة.

محتوى قابل للقراءة

العنوان والشرح والروابط عناصر عادية. صورة المشهد تحمل وصفاً مناسباً إذا كانت توصل معلومة.

حركة خفيفة

اقرأ موقع المشهد واحسب التقدّم مرة لكل إطار. حرّك العنصر بخاصية التحويل.

تثبيت اختياري

على شاشة واسعة، ممكن تثبّت الصورة داخل المشهد. على شاشة صغيرة، خلّي الصورة والنص يمشوا مع الصفحة.

```
<section data-scene>
  <h2>Scene heading</h2>
  <img data-layer src="scene.webp" alt="Describe the scene">
</section>

<script>
const scene = document.querySelector("[data-scene]");
const layer = scene?.querySelector("[data-layer]");
const reduced = matchMedia("(prefers-reduced-motion: reduce)");
let frame = 0;

function render() {
  frame = 0;
  const box = scene.getBoundingClientRect();
  const start = innerHeight * 0.75;
  const p = Math.min(1, Math.max(0, (start - box.top) / box.height));
  layer.style.transform = reduced.matches ? "" :
    "translateY(" + (1 - p) * 24 + "px)";
}

if (layer) {
  const update = () => { if (!frame) frame = requestAnimationFrame(render); };
  addEventListener("scroll", update, { passive: true });
  addEventListener("resize", update);
  reduced.addEventListener("change", update);
  update();
}
</script>
```

مثال الكود تحت يحرّك طبقة وحدة. جرّبه على مشهد قصير قبل ما تربطه بسلسلة صور أو فيديو.

04

خلّي الموبايل يحمل بسرعة

ابدأ بصورة افتتاحية مضغوطة. خلّي الوسائط الثقيلة تحمل لما يقرب الزائر عليها أو يطلب يشغّلها.

الصورة الأولى
حدّد أبعادها قبل التحميل. اختار قصّة بتخلّي الموضوع واضح بالموبايل، ونزّل حجم مناسب للشاشة.

الوسائط اللاحقة
أجّل المشاهد البعيدة. خفّف عدد إطارات أي تسلسل، وجرّب نسخة أخف قبل تحميل المجموعة كاملة.

الشاشات القصيرة
خفّف مدة التثبيت. جرّب القائمة والزر بإيد وحدة، وتأكد إن النص ما بنقص وهو أكبر من الحجم الافتراضي.

وضع قراءة
لو الزائر مفعّل تقليل الحركة، اعرض الصور الثابتة والمحتوى والروابط بترتيب عادي. جرّب كمان الصفحة والحركة مطفّية.

اختبر على موبايل فعلي وبشبكة أبطأ. سرعة جهازك وإنت بتبني الصفحة بتعطيك جزء من الصورة.

05

افحص الرحلة قبل النشر

قِس إذا الناس قدرت تستخدم الموقع. ظهور الحركة لحاله جزء صغير من الفحص.

المسار الأساسي
من أول شاشة، افتح المعلومات أو المنتجات أو التواصل بالضغط وبالكيبورد. بعدين ارجع للصفحة.

السكرول
اختبر النزول، الرجوع، والتمرير السريع. راقب قفز المحتوى، تحميل الصور، وأي عنصر بيمسك الشاشة زيادة.

السرعة والطّلبات
سجّل وقت ظهور أكبر عنصر، حجم الوسائط المحمّلة بالبداية، وأي قفزة بتغيّر مكان الزر. قارن النسختين بنفس الجهاز والشبكة.

تفاعل الزائر
راقب الوصول للكشف والضغط على الخطوة التالية. نسبة الضغط = عدد جلسات الضغط ÷ عدد جلسات الزيارة، بنفس الفترة ونفس طريقة القياس.

بعينة محلية بعرض 390 بكسل وعلى اتصال 1.6 ميغابت بالثانية، ظهر أكبر عنصر بعد 2.42 ثانية، وتحملت 2.46 ميغابايت خلال حوالي 22 ثانية. هاي قراءة من اختبار واحد. سجّل نفس القياسات لنسختك وقارنها بنفس الشروط.

06

جرّب هالتمرين اليوم

ابدأ بصفحة وحدة، ومشهد واحد يوضّح انتقال من تفصيلة للنتيجة. وسّع الصفحة لما تصير الحركة مفهومة والروابط سهلة.

املأ الخانات

الزائر جاي عشان ____، أول شي بشوف ____، المشهد بكشف ____، وبآخره بقدر ____.

طلب جاهز للبناء

رتّب محتواي بأربع مراحل. اكتب لكل مرحلة عنوان قصير، صورة ووصف لحركة وحدة. خلّي الروابط شغّالة بالحركة وبدونها، وجرّب نسختين للموبايل والديسكتوب.

تعريف النسخة الجاهزة

النص مقروء على شاشة صغيرة، الزر شغّال، الرجوع بالسكرول طبيعي، والنسخة الساكنة بتوصل نفس المعلومات.

خُد أول مشهد وجرّبه مع حدا جديد عالمشروع. اسأله شو فهم، ووين رح يضغط هسّا.