

Web制作者のための [サス] Sass の教科書

これからのWebデザインの
現場で必須のCSSメタ言語

平澤 隆(Latele)、森田 壮 著

知りたいことが
すぐ引ける!

全機能
リファレンス
付き

増加中!

「Sass」を導入する企業や、
求人情報に歓迎スキルとして掲載する企業も

基本から実践テクニックまで、
この一冊で網羅

OS別の丁寧なインストール方法、人気のフレームワーク「Compass」の活用方法など、
著者が実際に仕事の現場で使っているテクニックを徹底解説!

インプレスジャパン

著者プロフィール



平澤 隆 (ひらさわ・たかし)

ゲーム・マンガが好きで、絵描きの夢を追って上京。東京ゲームデザイナー学院を卒業後、Web関係の会社、デジパ株式会社のフロントエンドエンジニア、フリーランスとしての活動を経て、2013年1月に株式会社ラテールを設立。Webサイト制作全般およびコワーキングスペース (CSS Space) 運営を行っている。趣味は、ボルダリングとスノーボード。犬も好きだけど、ねこ派。

- 株式会社ラテール <http://latele.co.jp/>
- ブログ <http://css-happyliife.com/>
- ねこブログ <http://nekonekokocube.com/>



森田 壮 (もりた・そう)

ソウラボの屋号で活動するフリーランスWebデザイナー。アパレル会社のEC担当からWeb制作の世界へ。その後、デジタルハリウッドを卒業し、制作会社でデザイナー、ディレクターを経てフリーランスへ。企画からデザイン、コーディング、構築までサイト制作全般を担当。制作の他にも、講師業や株式会社フィフティフォレストでEC業務など。趣味はマンガとラーメン。猫も好きだけど、いぬ派。

- Sou-Lab <http://sou-lab.com/>
- ブログ <http://blog.sou-lab.com/>
- いぬブログ <http://bebe-log.com/>

謝辞

本書の執筆をするにあたって、翻訳などのサポートを引き受けてくれた宮内 耕治さん、レビューを引き受けてくれた三宅 葉子 (Latele) さん、酒井 優 (WEBCRE8.jp) さん、松田 清香さんに心より感謝いたします。また、インプレスジャパンの柳沼さんには、本書の企画をいただいてから、わがままの多かった著者の意見も聞き入れていただき、最後までお付き合いいただきました。本当にありがとうございました。

筆者による公式サポートサイト

書籍の内容に関するサポートや、書籍内で掲載されているソースコードの一覧などが提供されています。

URL <http://book.scss.jp/>

Apple、Mac、Macintosh は、米国 Apple Inc. の登録商標です。

Microsoft、Windows は、米国 Microsoft Corporation の登録商標です。

そのほか、本文中の製品名およびサービス名は、一般に各開発メーカーおよびサービス提供元の商標または登録商標です。なお、本文中には™および®マークは明記していません。

はじめに

本書は、Webサイト制作に必須のCSS (Cascading Style Sheets) を、より便利に効率的に書けるようにパワーアップさせた「Sass (サス)」に関してのアレコレを書いた、教科書的な本です。

- ・ Sassって聞いたことはあるけど、導入が面倒そうという方
- ・ Sassを始めてみたいと思っているが、今一歩踏み出せない方
- ・ 勉強コストとの天秤に掛けて、Sassのメリットがイマイチ見えてこない方
- ・ 周りでSassを使い出した人がいて、焦りを感じている方
- ・ CSSを今よりも効率的に書きたいと思っている方

これらの方がSassを導入するきっかけとなり、ひと通りSassの機能を使いこなせるようになるのが本書の目標です。

Sassは、今までCSSを使っていた状況なら、数ページの小規模サイトから、数千ページの複人数でコーディングをするような大規模サイトまで、あらゆるシーンでより便利に効率的に制作を進めることができます。そのため、コーディングを主業務にしている方はもちろんですが、少しでもCSSに触れたことがある方すべてに読んでいただきたいという思いがあります。

本書では、Sassにまったく触れたことがない方を主な対象としているので、Sassの機能だけでなく、Sassの概要から利用環境の整え方まで丁寧に解説しています。また、せっかく環境を整えても、その後実際に使われなければ意味がないので、より実践的な内容やフレームワークなど、Sassを使いこなすために必要な内容を網羅しています。

なお、SassはCSSを拡張した言語なので、HTML+CSSの知識が必須です。本書では、ひと通りCSSを使ったコーディングができる方を対象としており、HTMLやCSSに関してはほとんど説明していません。その点にご留意ください。もし、CSSの知識や理解が不足していると感じられる方は、CSSをある程度勉強してから、あらためて本書を手にとっていただくと、Sassに関する理解も早くなると思います。

最初は少し面倒ですが、一度初めてしまえばSassの魅力に取り憑かれ、今までのCSSには戻れなくなると思います。本書がきっかけでSassの使い方を覚え、もうCSSには戻れないカラダになっていただければ、著者としてそれ以上にうれしいことはありません。

2013年8月の雨の日

平澤 隆 & 森田 壮

CONTENTS 目次

著者プロフィール	2
はじめに	3

第1章 Sassのキホン

11

1-1 まずSassって何なのかを知ろう	12
CSSを覚え始めたワクワク感や楽しさがよみがえるSass	12
Sassとは?	14
SassだけどSCSS? sassファイルとscssファイルの違い	15
scssファイルではブラウザは認識できない	17
魅力的なSassの機能	18
Sassはなぜ誕生したのか	20
さまざまなCSSメタ言語とSass	22
1-2 Sassを導入する前の疑問や不安	24
Rubyの知識は必要? 黒い画面も使わないとダメなの?	24
公式サイトは英語だし、日本語の情報が少ないのでは?	26
エディタやオーサリングツールはそのまま使えるの?	27
運用時にSassを使うのは難しいから、Sassは導入できない?	28
自分以外の関係者がSassを使えないから、覚えても使えない?	29
1-3 何はともあれSassを触ってみよう	30
Sassに対応しているソーシャルコーディングサービス	33

第2章 Sassの利用環境を整えよう

35

2-1 Windows環境にSassをインストールする	36
インストール前の準備	36
コマンドプロンプトを起動する	37
Rubyがインストールされているか確認する	38
Rubyのインストール	39
Sassのインストール	41
コラム: コマンドプロンプトのTips	42
2-2 Mac環境にSassをインストールする	43
ターミナルを起動する	43
Rubyのバージョンを確認する	45
Sassのインストール	46
コラム: ターミナルのTips	47

2-3	Sassを最新版にアップデートしよう	48
	gemをアップデートする	48
	Sassをアップデートする	49
	アルファ版を先行してインストールしてみる	49
	アンインストールする／バージョンを戻す	50
	バージョンを指定してインストールする	50
2-4	Sass コマンドの使い方を覚えよう	51
	何はともあれコンパイルしてみよう	51
	コラム：日本語名フォルダについて	54
	現在地（カレントディレクトリ）に移動する	55
	アウトプットスタイルを指定する（Style オプション）	58
	ファイルの更新を監視する（Watch オプション）	61
	「sass-cache」フォルダについて	65
	その他のコマンドやオプション	66
2-5	バッチファイル／シェルスクリプトで 簡単にコマンドを実行する	68
	ダブルクリックで実行できるようにする	68
	Windows 用のバッチファイルを作成する	69
	Mac 用のシェルスクリプトを作成する	70
2-6	GUI (Koala) で Sass を使用する	73
	Koala の環境設定	74
	プロジェクトファイルを用意する	76
	ファイルごとの設定	78
	プロジェクト設定	78
	コンパイルする	80
	エラーメッセージ	81
	コラム：GUI コンパイラのデメリット	82
2-7	インストールや実行中にエラーが表示された場合の対処法	83
	Windows で Ruby をインストールしたのに ruby コマンドが実行できない	83
	Mac で Sass のインストールができない	84
	Mac でパスワードを入力しても先に進まない	84
	Watch ができない	84
	アップデートができない（Windows）	85
	Watch しようとするとう警告が出る	85
	Koala が起動できない（Windows）	86
	Koala がコンパイルできない（Windows）	86

第3章 これだけはマスターしたい Sassの基本機能

3-1	ルールのネスト (Nested Rules)	88
	ネストの基本	88
	子孫セクタ以外のセクタを使うには	90
	@media のネスト	91

3-2	親セレクタの参照 & (アンパサンド)	92
3-3	プロパティのネスト (Nested Properties)	94
	コラム：- (ハイフン) があるプロパティはすべてネストできる	95
3-4	Sassで使えるコメント	96
	1行コメント	96
	通常のコメント	96
3-5	変数 (Variables)	98
	変数の基本	98
	コラム：バージョンによる記号の違い	99
	変数名で使える文字と使えない文字	100
	ルールセット内で変数を宣言する	100
	変数の参照範囲 (スコープ)	101
	変数を参照できる場所	103
3-6	演算	105
	演算の基本	105
	変数と演算を同時に利用する	107
	色の演算	107
	各演算子の注意点や条件など	109
3-7	Sassの@import	111
	@import の概要	111
	CSS ファイルを生成しない、パーシャル	113
	インポートファイルの複数指定	114
	@import のネスト	114

第4章 高度な機能を覚えて Sassを使いこなそう

117

4-1	スタイルの継承ができる@extend	118
	@extend の基本	118
	同じルールセット内で、複数継承する	121
	@extend の連鎖	122
	@extend が使えるセレクタ	122
	@extend 専用のプレースホルダーセレクタ	124
	@media 内では@extend は使用できない	125
	警告を抑止する !optional フラグ	127
4-2	柔軟なスタイルの定義が可能なミックスイン (@mixin)	128
	ミックスインの基本	128
	引数を使ったミックスイン	129
	引数に初期値を定義する	131
	引数を複数指定する	132
	, (カンマ) を使うプロパティには可変長引数を利用する	133
	複数の引数があるミックスインを読み込む際に可変長引数を使う	135
	ミックスインのスコープ (利用できる範囲) を制限する	136

	ミックスインにコンテンツブロックを渡す @content	137
	ミックスイン名で使える文字と使えない文字	139
4-3	制御構文で条件分岐や繰り返し処理を行う	140
	@if を使って条件分岐をする	140
	@for で繰り返し処理を行う	143
	@while でより柔軟な繰り返し処理を行う	145
	@each でリスト（配列）の要素に対して繰り返し処理を実行する	146
4-4	関数を使ってさまざまな処理を実行する	148
	関数とは？	148
	数値の絶対値を取得する abs()	149
	数値の小数点以下を四捨五入する round()	149
	数値の小数点以下を切り上げる ceil() と数値の小数点以下を切り捨てる floor()	150
	16 進数の RGB 値に透明度を指定して、RGBA 形式に変換できる rgba()	151
	明るい色を簡単に作れる lighten() と暗い色を簡単に作れる darken()	152
	2 つのカラーコードの中間色を作る mix()	153
	リストの N 番目の値を取得できる nth()	154
4-5	自作関数を定義する @function	155
	@function とは	155
	オリジナル関数の例	156
	ネイティブ関数と組み合わせる	156
	値を変数に入れる	157
	引数に初期値を設定する	157
4-6	テストやデバックで使える @debug と @warn	158
	@debug で結果を確認する	158
	@warn で警告を表示する	159
4-7	Sass のデータタイプについて	161
	データタイプの種類	161
	データタイプを判別する	163
4-8	使いどころに合わせて 補完（インターポレーション）してくれる #{}	165
	インターポレーションとは	165
	演算しないようにする	166
	演算できない場所で演算する	166
	アンクオートもしてくれるインターポレーション	167
4-9	変数にデフォルト値を割り当てる !default	168
	!default フラグとは	168
	!default を使う場面	169

第5章 現場で使える実践 Sass コーディング 171

5-1	管理 / 運用・設計で使えるコーディング Tips	172
	ネストが深すぎると生じる問題を把握して、バランスを見ながら利用する	172

コラム：ネストは何階層までがよいか	174
CSS とは違うパーシャルによる Sass ファイルの分割	175
さまざまなリセット CSS を 1 つのファイルにまとめて使いまわす	178
コラム：リセット CSS などの Sass 版	179
複数のリセット CSS をパーシャルファイルにして使いまわす	180
複数人で制作する場合は、各自の Sass ファイルを用意する	181
CSS で制作したサイトを Sass に切り替える	182
コメントを活用してソースをわかりやすくする	184
つねに同じ場所からモジュール用の Sass ファイルをインポートする	185
Sass はオブジェクト指向設計と相性がいい	186

5-2 ブラウザ対応で使えるコーディング Tips 192

Sass の意外な罠!? セレクタが 4,095 個を超えると IE9 以下で認識されない	192
Sass で使える CSS ハックと使えない CSS ハック	194
@each を使ってベンダープレフィックスを自動で付与する	196
コラム：ベンダープレフィックスは必要か?	199
面倒な CSS3 のアニメーション指定を簡単にする	200
IE の対応をしつつ [rem] を使ってフォントサイズを指定する	203
ブラウザのインスペクタで Sass ファイルの位置 (行数) を知る	205

5-3 レイアウト・パーツで使えるコーディング Tips 210

clearfix を @extend で活用する	210
@function を使って px 指定する感覚でフォントサイズを % 指定する	212
変数を使って YUI の CSS Fonts を管理する	213
変数を使って、サイドバーの幅を自動的に計算する	214
null で簡単に条件分岐をしてレイアウトをする	216
calc を使って全体の横幅からボーダーの横幅を簡単に計算する	218
@for を使って余白調整用の class を生成する	220
リストマーカー用の連番を使った class 名を作成する	222
連番を使った class 名のゼロパディング (0 埋め) をする	223
変数と演算で opacity を使った簡易ロールオーバーを作成する	224
グローバルナビゲーションの CSS スプライトを作成する	225
文字リンクカラーのミックスインを作る	231
複数の値を @each でループし、ページによって背景を変更する	233
シンプルなグラデーションのミックスインを作る	235

5-4 スマホ・マルチデバイスで使えるコーディング Tips 237

スマホサイトがよく見る、リストの矢印をミックスインで管理する	237
Retina ディスプレイなど、高解像度端末の対応を楽にする	239
レスポンシブ Web デザイン対応で楽をするため、@content を活用する	241

第 6 章 Sass をさらに便利にする Compass 245

6-1 Compass を利用する準備 246

Compass って何?	246
Compass のインストール	247
プロジェクトを作成する	248
config.rb の設定	249
Compass でコンパイルしてみる	252
コラム：Compass を GUI コンパイラで使う	253

6-2	Compass のインポートとモジュール	254
	Compass をインポートする	254
	Compass のモジュールについて	254
6-3	Compass のミックスインを使う	256
	CSS3 モジュール	256
	Utilities モジュール	263
	Typography モジュール	267
6-4	Compass の設定変数を定義する	270
	設定変数について	270
	ベンダープレフィックスのオン／オフ	270
	レガシーブラウザの対応のオン／オフ	271
	その他の設定変数	271
6-5	Compass の関数 (Helpers)	272
	画像関連の関数 (Image Helpers)	272
	色 (Color Helpers)	274
	セレクタで使う関数 (Selector Helpers)	275
6-6	Compass で簡単 CSS スプライト (Compass Sprites)	277
	マジックインポートでスプライト画像を作成する	277
	背景の位置を書き出す	279
	Sprites の設定変数	281
	マジックセレクタで擬似クラスを作成する	285
	個別のセレクタにプロパティと値を渡す	288
	コラム：Oily PNG のインストール	289
6-7	高度なCSSスプライトの使用方法 (Sprite Helpers)	290
	スプライト関数 (Sprite Helpers)	290
	関数を組み合わせて使う	293
	sprite-map() 関数で使えるミックスイン	294
	コラム：Compass をさらに拡張する Compass Recipes	296

第7章 もっとSassを使いこなして 便利にしよう

297

7-1	Sass のフレームワーク紹介	298
	機能拡張系	298
	総合フレームワーク	299
	パーツ系	301
	レイアウト系	302
7-2	Sass が使えるテキストエディタ	304
	Windows/Mac 両対応	305
	Windows 専用	306
	Mac 専用	307



7-3	Dreamweaver の Sass の対応	308
	Dreamweaver CC の Sass 対応について	308
	CS6 以下で Sass ファイルを Dreamweaver で開けるようにする	309
7-4	Sass の GUI コンパイラ	311
	Windows/Mac 両対応	311
	Mac のみ 対応	314
7-5	Sass の CUI ツール	315



第 8 章 **Sass 全機能リファレンス** 317

8-1	Sass の基本と高度な機能	318
	CSS の拡張機能 (CSS Extensions)	318
	Sass のコメント	319
	Sass スクリプト	319
	@ ルールとディレクティブ	322
	制御構文	323
	ミックスイン	324
8-2	Sass の関数一覧	325
	RGB 形式の色を操作する関数	325
	HSL 形式の色を操作する関数	326
	透明度を操作する関数	329
	その他の色を調整する関数	330
	文字列を操作する関数	331
	数値を操作する関数	331
	リストを操作する関数	333
	内部的な値を確認する関数	334
	条件に応じて出力値を変える関数	335
8-3	Sass の拡張	336
	自作関数を Ruby で定義する	336
	キャッシュの保存場所	336
	インポートをカスタム	336

付録：コマンドオプション一覧	338
----------------------	-----

付録：用語集	340
--------------	-----

索引	346
----------	-----

第1章

Sassのキホン

第1章では、Sassの魅力や概要などに関して説明していきます。まずは、Sassがどんなものかを知り、導入する前の疑問や不安などを解決しましょう。本章を読み終えるころには、Sassの魅力を知り「今すぐにでも使いたい！」と思っただけでしょう。

- 1-1 まずは Sass って何なのかを知ろう 12
- 1-2 Sass を導入する前の疑問や不安 24
- 1-3 何はともあれ Sass を触ってみよう 30

①-1

まずはSassって何なのか を知ろう

最初に「そもそもSassとはどういったもので、どんなことができるのか」といったSassの魅力をお伝えしていきます。すでにSassのことを知っていて「早く導入したい!」と思っている方は、本章は読み飛ばして第2章(P.35)から読み始めましょう。

CSSを覚え始めたワクワク感や 楽しさがよみがえるSass

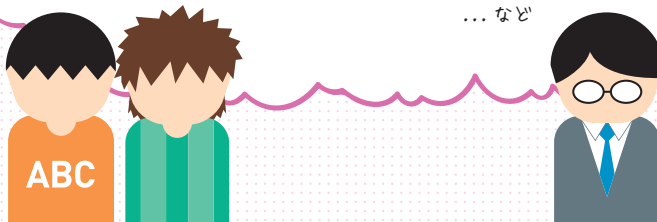
Sass(サス)を利用することで、いくらCSSをより便利に効率的に書けるといっても、普段のCSSによるコーディングで問題なく業務がこなせていれば、慣れの問題や、「CSSをプログラムのように書けたら便利になる!」などとはあまり考えられず、CSSが不便だとは思わないかもしれません。実際、著者の二人も初めてSassの存在を知ったときは、必要性をあまり感じず、すぐには導入しませんでした。

それは、主に次のような理由からでした。

導入しない理由

- ・今のCSSで十分間に合っている
- ・Rubyや黒い画面を使う必要がある
- ・そこまでCSSに不便さや手間を感じていない
- ・普段、コーディングメインで作業していない
- ・得られるメリットより学習コストのほうが高い気がする
- ・環境に依存するから実務では使いにくい
- ・プログラムが書けないとメリットが少ない、使いこなせない
- ・開発元が英語で、日本語の情報が少ない

... など



こういった理由から、アンテナの高い一部の人たちが導入していることは知っていても、自分たちにはあまり関係ないというイメージでした。本書を手にとっていただいている皆さんも、Sassという言葉聞いたことがあっても、実際に試してみたことはない方が多いのではないのでしょうか？

著者の平澤がSassに初めて触れたのは2010年の11月ごろでしたが、軽く触ってみたものの実際に仕事で使うこともなく時間が流れていました。本格的に覚え始めたのは、その1年後の2011年の冬です。著者の森田も2010年ごろに導入はしましたが、最初は簡単な機能を使うだけで、「導入コストに比べて実務レベルで使えるほどの利点があるの？」と思っていました。しかし、いまや著者の二人はSassの魅力に取り憑かれてしまったので、通常のCSSが不便に感じてしまうほどです。実際にSassでどんなことができるかは、本節の「魅力的なSassの機能」(P.18)で紹介しています。

Sassは、その魅力よりも先に、導入のハードルの高さや開発環境の依存、学習コストのほうに目が行ってしまうため、ちょっと見ただけでは魅力が伝わりにくい気がしています。

確かに、決して学習コストは低いとはいえませんし、他のライブラリやツール、ソフトに比べて導入のハードルが高いのは事実です。しかし、昨今では日本語の情報も増えてきたことで、導入のハードルも下がり、Sassの普及が進んでいます。

中小企業に比べてガイドラインの変更が容易ではない大手企業(LINE株式会社やクックパッド株式会社が有名)でもSassの導入が進んでおり、今後Sassを扱えることで、転職や就職に有利になることは間違いないでしょう。すでに、求人情報サイトなどでSassを「必要なスキル」や「歓迎スキル」として掲載している企業も存在しています。

このような就職や仕事上有利になるなどのメリットもありますが、Sassが与えてくれる一番の恩恵は、「CSSを覚え始めたころの、ワクワク感や楽しさを思い出させてくれること」だと思っています。覚えることは少なくないので、最初は慣れない書き方に戸惑ったり、試行錯誤を繰り返して、効率が落ちてしまったりすることもあると思いますが、そこで諦めず、ほんの少しがんばるだけで、今までのCSSとは違った世界が見えてきます。

次項からは、そんなSassの魅力について触れていきます。まずはSassがどういったものか、どんなことができるのかを見ていきましょう。

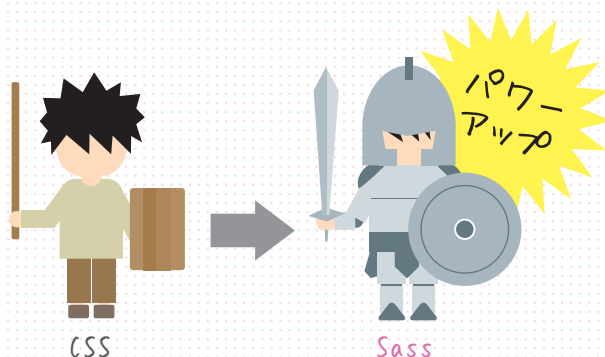
Sass とは？

Sassは魅力的と書きましたが、そもそもSassって何？と思われるかもしれません。Sassとは、CSSを拡張したメタ言語^{*1}です。

メタ言語と聞いてもあまりなじみがないと思いますが、メタ言語とは「ある言語について何らかの記述をするための言語」で、Sassの場合は「CSSに対して機能を拡張した言語」ということになります。小難しい話を抜きにすれば、SassはCSSをより便利に効率的に書けるように大幅にパワーアップさせた言語です。

ヒント*1

CSSを拡張したメタ言語をCSSメタ言語と表記しています。また、「CSSプリプロセッサ」と「CSSメタ言語」は同様の意味になります。



Sassは「Syntactically Awesome Stylesheets」の略で、日本語に訳すと「構文的にイケてるスタイルシート」という意味になります。構文的にイケてるといわれても、CSSってそんなにイケてないの？といった疑問を持つ方もいると思います。CSSは広く普及させる目的もあって、書式自体は非常にシンプルになっており、プロパティなどを1つ1つ覚えていけば誰にでも習得できるようになっています。しかし、それゆえに複雑なことができないという側面もあり、コードの再利用や、変数、演算、条件分岐などのプログラムでは当たり前のよう使える機能



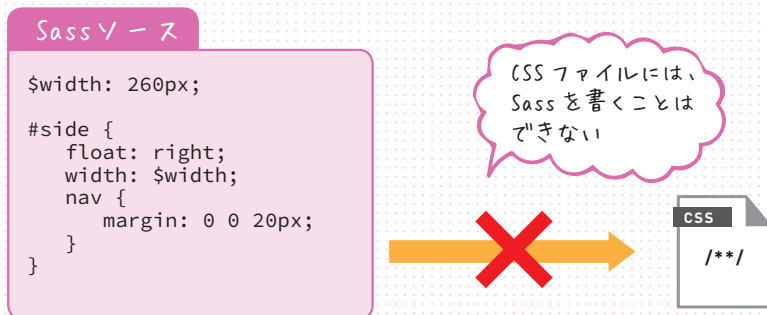
図1 Sassの公式サイト(2013年8月現在)
http://sass-lang.com/

がありませんでした。そのCSSの弱点を補う目的で誕生したのがSassなのです 図1。

Sassの詳しい歴史に関しては追って触れていきますが、現在主流となっているSassはCSSと互換性があるので、今までのCSS+αとして使える設計になっています。そのおかげで、初めてSassを使っても今までのCSSと変わらない感覚で使うことができるので、無理にすべてを覚えようとせずに、必要な機能を使うだけでも十分にSassの恩恵を受けることができます。

Sass だけど SCSS ? sass ファイルと scss ファイルの違い

「構文的にイケてるスタイルシート」ということは、既存のCSSとは構文が異なっているため、CSSファイルにはSassを記述できないということになります。そのため、CSSでは拡張子が「css」のファイルになりますが、Sassの場合「scss」という専用の拡張子のファイルに記述していくことになります。



Sassは、CSSと互換性があるため、CSSファイルの拡張子を「scss」に変更するだけでも立派なSassファイルになります(Sassの機能を使わないとあまり意味はありませんが……)。

この拡張子ですが、Sassなら拡張子も「sass」のほうがわかりやすいのに「scss」という拡張子になっています。実はSassには記法が2つあり、最初に作られたのがSASS記法で拡張子は「sass」、後から作られたのがSCSS記法で拡張子は「scss」となっています。この2つの記法には大きな違いがあり、最初に作られたSASS記法は、セレクタの後の{~}(波括弧)の代わりにインデントで書き、値の後の;(セミコロン)は省略できるといった、非常に簡素化された記法

でした。その反面、通常のCSSとは互換性がなく書式も異なっていたため、それがネックとなって広く普及するには至りませんでした。そこで、CSSとの互換性を高めたSCSS記法が作られました。

ちなみに、SCSSは「Sassy CSS」の略で、翻訳すると「カッコいいCSS」や「イカしたCSS」という意味になります。

2つの記法の違い

CSS

```
ul {  
  margin: 0 0 1em;  
}  
ul li {  
  margin-bottom: 5px;  
}
```

このCSSを、SCSS記法とSASS記法で書いた場合、次のようになります。

SCSS 記法のSass

```
ul {  
  margin: 0 0 1em;  
  li {  
    margin-bottom: 5px;  
  }  
}
```

SASS 記法のSass

```
ul  
  margin: 0 0 1em  
  li  
    margin-bottom: 5px
```

SASS記法では、記述量が減って簡素化していることがわかります。しかし、SASS記法はCSSと互換性がなく、インデントの深さや改行の位置など、細かい書式が決まっており、CSSの書式で書くとエラーになってしまいます。

SCSS記法では、ネスト^{*2}という機能を使って書いているので、書式が異なりますが、CSSと互換性があるため、CSSと同じ書式で書いても問題ありません。現在、Sassを指す場合はSCSS記法が一般的になっており、Sassの公式サイト(<http://sass-lang.com/>)でもSCSS記法のサンプルがデフォルト表示になっているため、本書でも特に言及がない限り、SCSS記法で説明しています。

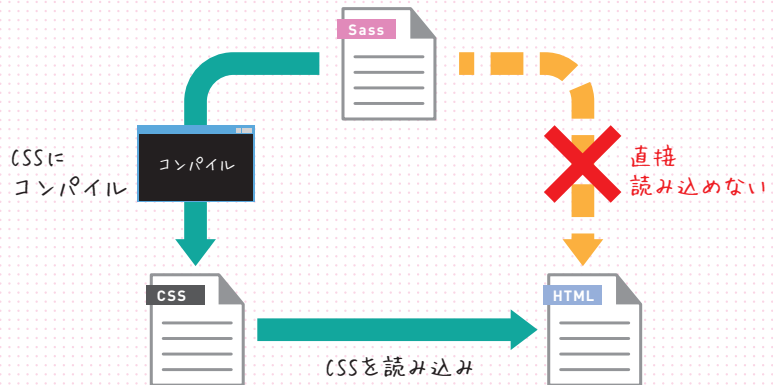
ヒント*2

ネストに関しては、第3章の「ルールのネスト(Nested Rules)」で詳しく説明しています。

詳しくは → P.88

SCSS ファイルでは ブラウザは認識できない

Sassには、SCSS記法とSASS記法の2つの記法があるという説明をしましたが、CSSとは拡張子が違うため、そのままではブラウザが認識できません。そのため、Sass ファイルをCSS ファイルにコンパイル^{*3}する必要があります。



ヒント*3

コンパイルとは「変換」のことで、本書ではSassをCSSに変換することをコンパイルとしています。また「ビルド」と表記されている場合も同じ意味になります。

ヒント*4

Rubyのインストールは、Windowsのみ必要です。

ヒント*5

CUI (Character User Interface) は、テキストベースでキーボードからコマンドで操作を行います。コマンドプロンプトやターミナルなどのことです。

ヒント*6

GUI (Graphical User Interface) は、表示にグラフィックを多用しマウスでの操作が可能のため、操作性に優れ視認性もいいことから、主流となっているユーザーインターフェースです。

コンパイルをするには、Ruby^{*4}とSassをインストールする必要があります。Rubyに関してはインストールするだけで、Rubyの知識が必要になることはありません。

ソフトウェアをインストールするだけなら、通常はサイトなどからファイルを手に入れれば、後はインストーラーがやってくれるのでインストールは容易ですが、Sassに関してはCUI^{*5}を使って行う必要があります。

Sassの導入にあたってハードルが高く感じてしまう要因の1つがSassのインストール作業だと思いますので、インストールに関しては、第2章「Sassの利用環境を整えよう」(P.35)で詳しく説明しています。

また、現在ではコマンドプロンプトやターミナルを一切使わなくともSassが利用できる、さまざまなGUI^{*6}ツールがあるので、気軽に導入することが可能となっています。GUIツールのインストールや使い方についても第2章の「GUI (Koala) でSassを使用する」(P.73)で説明しています。

魅力的な Sass の機能

Sassは、CSSをより便利に効率的にするためのさまざまな機能があります。その分学習コストはかかりますが、一度覚えてしまえばコスト以上のメリットが得られます。ここでは、Sassによってどんなことができるようになるかを軽く紹介します。



記述の簡略化ができる

親子関係にあるセレクタを入れ子(ネスト)にして書くことができます。CSSでは、親の要素から対象要素までのセレクタを何度も書く必要がありますが、Sassはネストさせることで、同じ親のセレクタをまとめることができます^{*7}。

専用のコメントが使える

Sassでは、CSSのコメント(`/* ~ */`)の他にも、JavaScriptなどでなじみがある、1行コメント(`// ~`)を使うことができます^{*8}。

同じ値を使いまわすことができる

CSSでは、例えば複数の要素に同じ色を適用させる場合、何度も同じスタイルを書かなければなりません。Sassでは「変数」を使うことによって、同じ値を使いまわせます^{*9}。

四則演算が使える

あらゆる値に対して、四則演算を使うことができます。これにより、widthからpaddingの値を引いたり、画像のサイズを半分に割ってRetinaディスプレイなどの高解像度端末に対応させたりといった使い方ができます^{*10}。

ヒント*7

第3章の「ルールのネスト (Nested Rules)」

詳しくは → P.88

ヒント*8

第3章の「Sassで使えるコメント」

詳しくは → P.96

ヒント*9

第3章の「変数 (Variables)」

詳しくは → P.98

ヒント*10

第3章の「演算」

詳しくは → P.105

ヒント*11

第4章の「スタイルの継承ができる@extend」

詳しくは → P.118

ヒント*12

第4章の「柔軟なスタイルの定義が可能なミックスイン(@mixin)」

詳しくは → P.128

ヒント*13

第3章の「CSS ファイルを生成しない、パーシャル」

詳しくは → P.113

ヒント*14

第4章の「制御構文で条件分岐や繰り返し処理を行う」

詳しくは → P.140

ヒント*15

第2章の「アウトプットスタイルを指定する (Style オプション)」

詳しくは → P.58

ヒント*16

第6章の「Sassをさらに便利にするCompass」

詳しくは → P.245

一度使ったセレクトタを使いませる

@extend という機能を使えば、一度使ったセレクトタのスタイルを、別のセレクトタでも使うことができます。同じスタイルを何度も書く手間から開放され、コンパイル後のCSSはグループ化されるので、非常に合理的なソースになります*11。

コードの再利用が可能

スタイルをまとめてテンプレートやモジュールのように定義し、それらを簡単に読み込んで使うことができます。また、引数を指定することで部分的に値を変えろといった、複雑な処理をすることも可能となっています。この機能は、ミックスインと呼ばれており、Sassの中でも最も強力な機能の1つです*12。

1つのCSSファイルにまとめることができる

「パーシャル」という機能を使うことで、複数のSassファイルをコンパイル時に1つのCSSファイルとしてまとめることが可能です。これにより、HTTPリクエストを減らしつつ、Sassファイルを分割して管理しやすくなります*13。

条件分岐などのプログラミ的な処理ができる

条件分岐や繰り返し処理などの制御構文が使えます。各制御構文を使うことで、複雑な処理が可能になり、ミックスインなどと組み合わせることで、非常に強力な機能になります*14。

CSS ファイルを圧縮できる

Sassは、CSSファイルにコンパイルする際に、圧縮された状態にすることができます。これにより、Sassを使っているときは可読性を重視してコメントなどをしっかり使い、コンパイルされたCSSは圧縮して軽量化することが可能です*15。

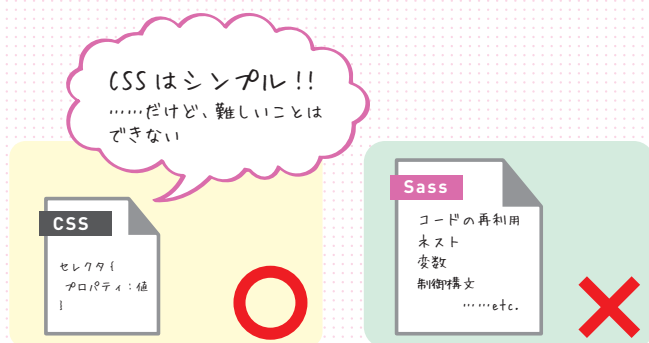
便利なフレームワークが使える

SassではCompass (コンパス) を代表とする、さまざまなフレームワークが開発されています。これにより、Sassをさらに便利に使うことができます*16。

Sass はなぜ誕生したのか

Sassの概要や魅力について説明してきましたが、Sassはどういった経緯で誕生したのか、そんな歴史的なことにも少し触れておきたいと思います。特に知らないと困るようなことではないので、退屈だったら読み飛ばしていただいて構いません。

本章の「Sassとは？」でも軽く触れましたが、CSSは広く普及させる目的などから、できる限りシンプルな書式で、多くの人にとってわかりやすい仕様になっています。もちろん、CSSでもセレクタやプロパティ、ブラウザの対応などを覚えなくてはいけないので、習得が容易だとはいえませんが、書式だけを見ればセレクタ(pや#mainなど)から始まり、波括弧(})で終わるルールセットを繰り返し書いていくだけのシンプルなものでした。これは、CSSのメリットでもあります。同時に複雑なことはできないというデメリットも併せ持っています。



Sass の誕生

特にここ数年で、マルチデバイスの対応や、Retinaディスプレイなどの高解像度ディスプレイへの対応、CSS3、レスポンシブWebデザインなど、CSSに求められる要件も上がっています。そういった中で、CSSの仕様にさまざまな機能が追加されるのを待っていても、それからブラウザへの実装が進んで実用レベルに達するには相当な年月がかかってしまいます。

Sassの開発者であるハンプトン・カトリン (Hampton Catlin) 氏とネイサン・ワイゼンバウム (Nathan Weizenbaum) 氏は、CSSの仕様策定やブラウザの実装を待つのではなく、サーバーやローカル環境で動作するプログラムによって、既存のCSSの仕様に合うように変換すればいいことに気づき、Sassの開発に着

ヒント*17

Haml (ハムル) はHTML/XHTMLを生成するためのマークアップ言語で、インデントや簡略構文によって簡潔な記述が行えます。

手しました。そして、最初に開発したSass (SASS 記法) が2006年に公開されました。公開当初、SassはHaml^{*17}とセットで誕生したため、インデントを使ってCSSをシンプルに書けるのが特徴でした。



SCSS 記法の誕生

しかし、いくらCSSがパワーアップしたといっても、既存のCSSの書き方とは大きく異なっており、CSSとの互換性もなかったため、Webデザイナーやプログラマーに触れない人たちにとっては非常にハードルが高い存在でした。そこで、Sass 3.0より、CSSの記法と似ている Sassy CSS (SCSS) が導入されました。これによりCSSと完全互換となり、既存の環境からもSassの導入が簡単になったことで利用者が増え、Sassの主流はSCSS記法になりました。

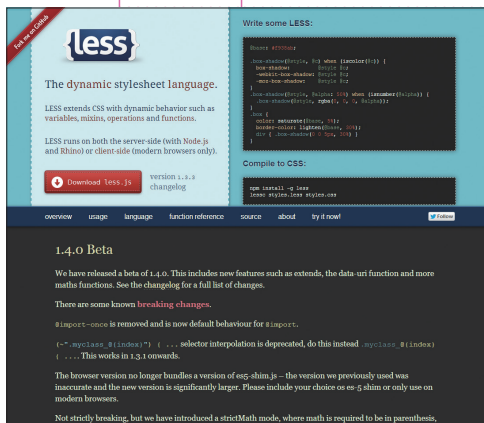
国内での Sass

日本では、Sassの誕生時点ではRubyユーザーがHamlと一緒に使う程度で、あまりWeb業界の人たちに知られている言語ではありませんでした。しかし、SCSS記法の誕生により、2010年の秋ごろから「Sassは素晴らしいよ!」という声を聞くようになりました。当時はまだまだ日本語の情報は少なかったのですが、Sassの利便性に感動したクリエイターたちのブログやSNS、口コミにより、徐々にユーザーを増やしていきました。メジャーなブログや動画解説サイトでも取り上げられるようになり、Sassの話題を見かける機会がとて増えました。2012年5月には、Sassでは国内初となる電子書籍も発売され、Sassを導入している人はさらに増えたと思います。

そして、昨今では、Sassを取り扱ったセミナーなども開催されて多くの人が集まるようになり、注目度は非常に高まっているといいでしょう。開発環境側でも動きがあり、オーサリングツールの代表である「Adobe Dreamweaver CC」がSassとLESS (レス) に対応しました。こういった動きからも、今後のWebサイト制作において、Sassを代表とするメタ言語の習得が必須となりうるレベルになってきています。

さまざまな CSS メタ言語と Sass

SassはCSSを拡張したメタ言語という話をしましたが、このメタ言語はSass以外にもたくさんあります。Sassをご存じの方なら名前を聞いたことがあるかもしれませんが、Sassと同じくらい有名な「LESS」や、SASS記法に近い「Stylus (スタイラス)」が代表的なCSSのメタ言語です。



 2 LESS <http://lesscss.org/>

LESS

「LESS」は、Bootstrapで採用されていたため、Sassと同じくらい有名なCSSメタ言語です **図2**。Sassとの比較記事も多く見かけます。書き方はSassと似ており、機能としてはSassより少ないですが、JavaScriptで実装しているため、Rubyのインストールなどの作業が必要なく、コンパイルもJavaScriptを読み込むことでクライアントサイドでの動的なCSSの生成ができるなどの特徴があります。JavaScriptベースだったり気軽に使いやすかったりという点で使っている方が多いように見受けられます。



3 Stylus
<http://learnboost.github.io/stylus/>

Stylus

「Stylus」は、SassやLESSよりも後発のCSSメタ言語で、Sassの最初の記法であるSASS記法に似ており、記述を極限まで簡素化して書くことができるのが特徴です **図3**。ただ、SASS記法との大きな違いとして、CSSの書式も使うことができます。また、StylusはもともNode.jsのモジュールの1つとして提供されたので、Node.jsベースのフレームワークでも使われています。

その他の CSS メタ言語

大半のCSSメタ言語は、Sassを覚えていればある程度すんなり使えるものが多く、気になったCSSメタ言語があれば、実際に試してみるといいでしょう。

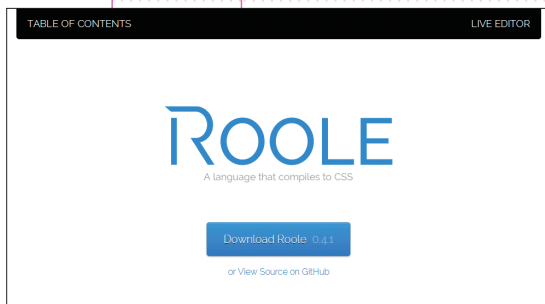


図 4 Roole <http://roole.org/>

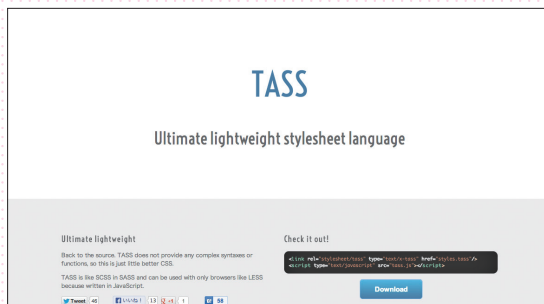


図 5 TASS <http://cho45.github.io/tasscss/>

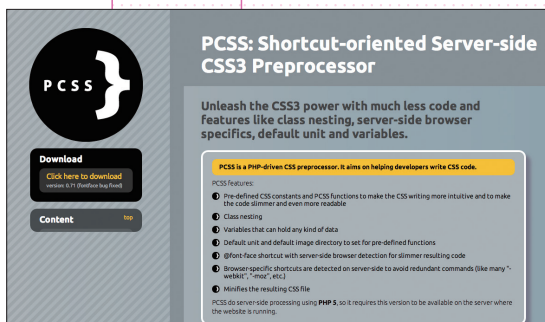


図 6 PCSS <http://pcss.wiq.com.br/>



図 7 CSS Crush <http://the-echoplex.net/csscrush/>

それでも Sass

ここで紹介したCSSメタ言語は、Sassよりも後発のものが多いため、単純な機能だけ見たらSassよりも優れている部分があったり、インストールが簡単だったりしますが、本書でSassを取り上げたのには理由があります。第一にSassはユーザー数が多い点が挙げられます。ユーザー数が多いということはそれだけ支持されている証拠ですし、困ったときに相談したり、Web上を検索して解決策が見つかる可能性も高くなります。第二に、開発が活発に進んでいます。せっかく覚えても開発が止まってしまえば先行きが怪しくなってしまいますから、勉強する上では重要なポイントでしょう。仮に開発元が開発をやめてしまっても、人気が高いものは有志の方々が引き継いでくれてプロジェクト自体が存続しやすいはず。他にも、優秀なGUIツールや、Compassを代表とするフレームワークの充実もSassを選ぶ大きな理由の1つといえます。本書では、Compassに関しても、基本的な使い方や便利な機能に関して説明しているので、フレームワークの魅力にも触れていただけます(P.245)。

他にもSassの魅力はたくさんありますが、こういった理由からSassを選んでいます。

①-2

Sassを導入する前の 疑問や不安

ここでは、導入のハードルが高く感じられたり、「いざ導入してもその後実務では使えないのでは?」といった、導入する前の不安や疑問などを解決していきます。

Rubyの知識は必要? 黒い画面も使わないとダメなの?

Rubyの知識は不要です!

CUIでコンパイルするには、RubyとSassを自身のパソコンにインストール^{*18}する必要がありますが、Rubyのコードを書くことはありません。Rubyはインストーラーが用意されているので、通常のソフトウェア同様インストーラーをダウンロードしてから、数回クリックするだけでインストールが完了します。また、インストール後の作業も特にないので、一度インストールしてしまえば、その後は特にすることはありません。

ヒント*18

Rubyは、Macにはもと
もとインストールされて
いるので、Windowsの
みが必要です。

黒い画面も使わなくとも大丈夫です!

GUIツールを使えば、黒い画面(Windowsではコマンドプロンプト、Macではターミナル)を一切使わずに、Sassを利用することも可能です。

また、GUIツールを使わない場合は、必ず黒い画面を使う場面が出てきますが、一度環境を構築してしまえば、その後に面倒なことや難しいことはまったくありません。

黒い画面が必要となるのは、主に次の場面です。

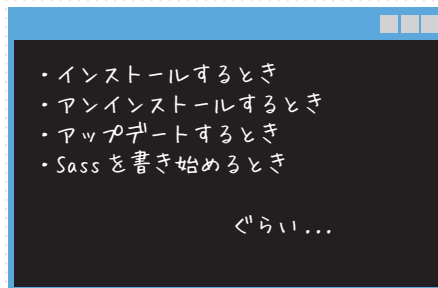
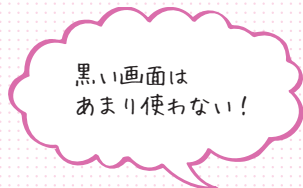
黒い画面を使う主な場面

- Sassのインストール作業
- Sassのアンインストール作業
- Sassのアップデート、gemのアップデート
- Sassを書き始めるとき

当然、インストール作業は初回のみなので、以後は必要ありません。アップデート作業は、そこまで頻繁にやる必要はないので、数カ月一度行えば基本的には十分ですが、可能な限り最新版を使いたい場合は、こまめにアップデートを行いましょう。

Sassを書き始めるときは、必ず黒い画面を使う必要がありますが、Sassを書き始めるたびに黒い画面を立ち上げてコマンドを入力するのは非常に面倒な作業です。そこで、本書ではコマンドプロンプト用のバッチファイル、ターミナル用のシェルスクリプトを用意する方法をお勧めしています。この、バッチファイル／シェルスクリプトをダブルクリックするだけで、Sassを書く準備が完了するため便利です。その方法に関しては第2章の「バッチファイル／シェルスクリプトで簡単にコマンドを実行する」(P.68)で説明しています。

普段から黒い画面に触れる機会はありませんと思いますので、GUIが主流な昨今では、黒い画面には抵抗や苦手意識を感じる方も多いと思います。しかし、本書を読み進めていただければ、黒い画面に関してはほとんど覚える必要がないことがわかんと思います。



余談ですが、プログラマやシステムエンジニアに使われていた黒い画面は、現状フロントエンドの開発環境にも必要不可欠になってきています。Sassはもちろんのこと、Haml、Git、Node.js、Stylus、Grunt、Bowerなど……これらのツールは基本的に黒い画面を使います。今後も優秀なツールはたくさん出てくるとは思いますが、最初はCUIでのコマンドベースの操作がほとんどです。その後一定の人気を獲得するとGUIのツールが作られるパターンが多いです(Sassは優秀なGUIツールがすでに多数あります)。

Sassは、簡単なコマンドを覚えるだけで使えるので、これから始めるのにとっても適しています。黒い画面が苦手な使用を敬遠していた方も、本書をきっかけに少しだけ黒い画面と仲良くなりましょう。

公式サイトは英語だし、日本語の情報が少ないのでは？

最近では、日本語の情報もかなり増えてきています！ 確かに2、3年前までは、日本語の情報も少なく、まともなGUIツールなどもほとんどなかったため、せっかく覚えようと思っても途中で挫折してしまうケースも多かったと思いますが、今では、多くのブログやサイトでSassを含むCSSメタ言語の紹介記事があるので、公式サイトを見なくとも特に困ることはないでしょう。

しかし、それでも公式サイトの情報は欠かせません。英語のドキュメントを読むのは、多少英語ができてもなかなかつらいものがありますが、現在、GitHub上のグループで、公式サイトの翻訳も進められています [図8](#)。すでにかんりの内容が翻訳されているので、公式サイトの情報に興味がある場合は、一読してみるといいでしょう。



図8 GitHubで、日本人の複数の翻訳者により、公式サイトの翻訳が進められている <https://github.com/enja-oss/Sass>

エディタやオーサリングツールはそのまま使えるの？

Sassは、CSSと同じテキストデータなので、使い慣れているテキストエディタやDreamweaverなどを使うことができます。ただ、何の設定もしないと認識されなかったり、シンタックスハイライトやコードヒントが表示されなくなったりしてしまうので、多少設定を変更する必要があります。

テキストエディタ

多くのテキストエディタの場合、拡張子ごとに設定を変更できたりするので、CSSで使っていた設定をそのままSassで使えば基本的に問題なく使うことが可能です。

Adobe Dreamweaver

Dreamweaverの場合は、拡張子が変わってしまうとCSSファイルとして認識されなくなります。そのため、最初に拡張子を追加するなどの作業をする必要があります。

なお、Dreamweaver CCからは、Sassに対応したため、そのまま利用することができます。



Sassで使えるテキストエディタやIDE(統合開発環境)に関しては、第7章の「Sassが使えるテキストエディタ」(P.304)にて紹介しています。

運用時に Sass を使うのは難しいから、Sass は導入できない？

Sassのハードルを上げている理由として、「社内で自分だけがSassを使うことはできない」または、「フリーランスやSOHOでやっていて、Sassファイルを納品するわけにいかない」といった事情が挙げられます。確かに、社内のガイドラインが決まっている場合は、会社全体のコーディングルールから見直さなければならないケースもありますが、そこまでルールが厳しくない場合は、新規でコーディングをするときだけSassを使い、運用フェーズに入ってから、Sassを使わないで従来通りCSSファイルを編集して使うことも可能です。

Sassはコンパイルする際に、CSSファイルのフォーマットを選ぶことができます^{*19}。このフォーマットの1つにexpandedというものがあり、この指定をすると、普通に書いたCSSのように書き出されます。

ヒント*19

書き出されるCSSのフォーマット(アウトプットスタイル)は4種類あり、自由に選ぶことができます。

詳しくは → P.58

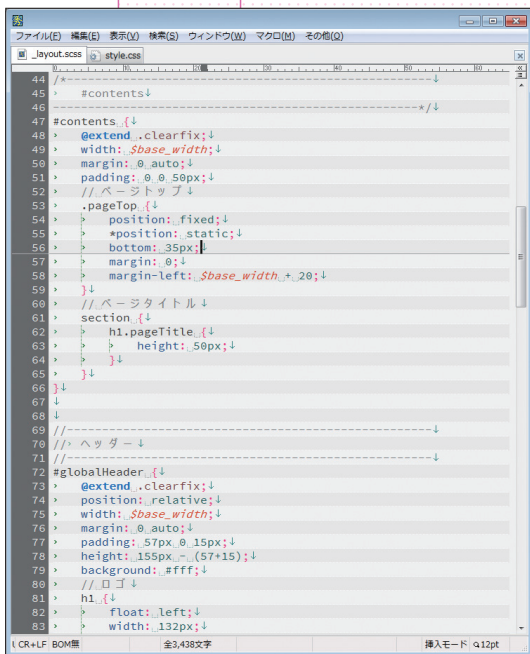


図9 コンパイル前のSassファイル

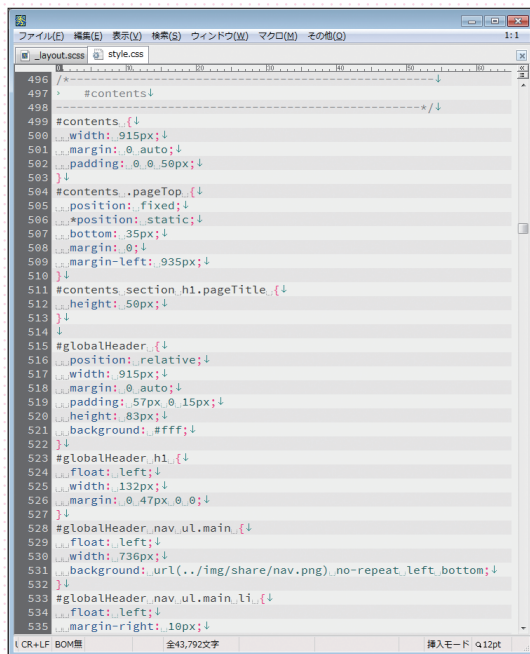


図10 SassをexpandedスタイルでコンパイルしたCSSファイル

コンパイル前後のソースコード 図9 図10 を見比べていただくとわかるように、Sassをコンパイルしても通常のコメント(/* ~ */)は残りますし、CSSファイルの可読性も特別悪くなるということはありません。Sassの1行コメント(// ~)はコンパイルすると必ず消えてしまうのでできるだけ控えるようにし、CSS

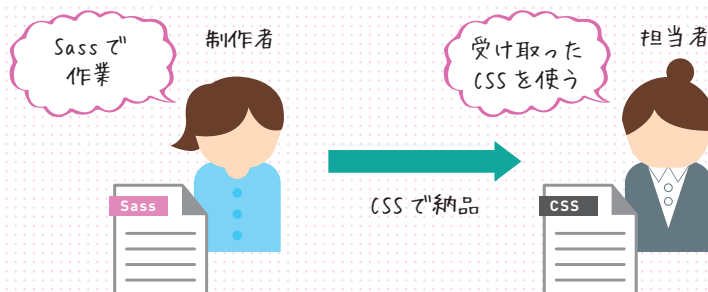
ファイルの分割ルールなども合わせておくなどの対応をすれば、後から別の人がメンテナンスできないという状態は避けられます。

Sassの魅力の1つであるメンテナンス性の向上が活用できなくなってしまうですが、その辺りは割り切ってしまうてもいいでしょう。

また、フリーランスなどで多くの企業とかかわる場合、各社のガイドラインに従う必要がありますが、アウトプットスタイルをexpandedにすれば問題ないケースも多いです。納品時にも、Sassで書いている旨は特に伝えず普通に納品してしまって問題ないと思います(もちろん、クライアントに応じてケース・バイ・ケースですが)。また、それとは逆に、SassやLESSなどのメタ言語でのコーディングを依頼されるケースも徐々に発生するかもしれません。メタ言語の経験がないからといって断ってしまうのは非常にもったいないので、覚えておいて損をすることはないでしょう。

自分以外の関係者が Sass を使えないから、覚えても使えない？

先ほどは、CSS ファイルで運用するというやり方でしたが、納品時のCSS ファイルにはクライアントや更新担当の方には触らないようにしてもらい、別途、担当者用のCSS ファイルを用意するというやり方もあります。この方法なら、普段の更新は担当者用のCSS ファイルに記述してもらい、大きな修正や追加などでCSSをガッツリ修正・追加する場合だけSassを使うようにして、場合によっては担当者用のCSSをその際にマージしてしまうことも可能です。



「Sassだと関係者に使えない人がいるから自分だけ覚えても使えない……」と決め込まず、担当者や関係者間で話し合っとうまく運用ルールを決めていければ、十分に使える場面はあるでしょう。

① - 3

本節のサンプルコード

[http://book.scss.jp/
code/c1/03.html](http://book.scss.jp/code/c1/03.html)

ヒント*20

本書公式サポートサイトにリンクを用意してあります。
[http://book.scss.jp/
link/](http://book.scss.jp/link/)

何はともあれ Sassを試してみよう

実際に自身のパソコン上でSassを使うにはインストールなどの作業が必要ですが、その前に軽くWeb上でSassを試してみて、感触をつかんでみましょう。

ここまで読んで、Sassのメリットが多少は見えてきたと思います。次章以降は、実際にSassを使ってコーディングをするためにインストール作業などを説明していきますが、その前に少しだけSassに触れてみましょう。ちょっと試すだけなら特別な環境は必要なく、インターネットにつながっているPCならブラウザ上 (IEは8以上) で簡単に試すことができます。

まずは、ブラウザを立ち上げ、アドレスバーに次のURLを入力してください。

<http://sass-lang.com/try.html> *20

もしくはGoogleなどで「sass try」で検索して、「Try Online - Sass」というタイトルのページに移動します 図11。

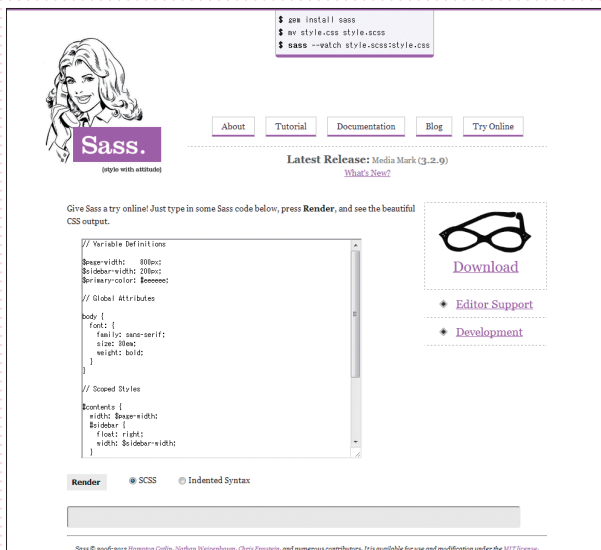


図11 Sass公式サイトでSassをオンライン上で試すことができるページ (2013年8月現在)

ヒント*21

手入力が面倒な方は、本書公式サポートサイトからコピー＆ペーストしてください。
<http://book.scss.jp/code/c1/03.html>

このページは、Sass 公式サイトのコテンツの1つで、テキストエリアにSassを記述して[Render] ボタンをクリックするだけで、SassをCSSにコンパイルしてくれます。

ページに移動すると初期値でサンプルソースが入力されていますが、最初は何か分からないと思いますので、いったん消去してから、簡単な下記のソースコードを書いてみましょう。その際、改行やインデントなどは皆さんそれぞれが書きやすい方法で書いて問題ありません^{*21}。

Sass

```
#main {  
  width: 600px;  
  p {  
    margin: 0 0 1em;  
    em {  
      color: #f00;  
    }  
  }  
}
```

このソースコードを見てもらうと、#main 内にp要素のスタイルが書かれており、さらにp要素内でem要素のスタイルが書かれているのがわかると思います。これは、CSSではできなかった書き方をされていて、Sassの機能では一番使う、ルールのネスト(入れ子)という機能を使って書いています。詳しくは第3章の「ルールのネスト」(P.88)で説明しているので、あまり難しく考えずサンプルソースのまま書いてから、[Render] ボタンをクリックしてみましょう。そうすると、次のCSSが表示されると思います。

CSS (コンパイル後)

```
#main {  
  width: 600px; }  
#main p {  
  margin: 0 0 1em; }  
#main p em {  
  color: #f00; }
```

CSSでも入れ子のような状態で書き出されてしまうので、ちょっと可読性が悪いかも知れませんが、次のCSSと同様です。

CSS

```
#main {  
  width: 600px;  
}  
#main p {  
  margin: 0 0 1em;  
}  
#main p em {  
  color: #f00;  
}
```

この簡単なサンプルだけでは、Sassの魅力はあまり見えないかもしれませんが、いつもだったら #main内のp要素とem要素にスタイルを当てるために、毎回親のセレクタから書く必要がありました。それが、Sassの機能の1つであるネストを使うことで、記述が簡略化され効率的に書いていくことができます。

次に、「変数」という機能を使ったソースコードを書いてみましょう。先ほどと同じように、テキストエリアに次のソースコードを書きます。

Sass

```
$red: #ff1122;  
  
.notes {  
  color: $red;  
}  
#main {  
  .notesArea {  
    border: 1px solid $red;  
  }  
}
```

\$ (ドルー) から始まるCSSでは見覚えがない記号を使っていますが、これがSassの変数という機能で、このようにあらかじめ変数に値を定義しておけば、変数の値を好きな場所から参照することができます。同じように [Render] ボタンをクリックすると、次のようなCSSが表示されます。

CSS (コンパイル後)

```
.notes {  
  color: #ff1122; }  
  
#main .notesArea {  
  border: 1px solid #ff1122; }
```


最初に書いた「\$red: #ff1122;」が、それぞれのプロパティに適用されています。実際にコーディングする際には、同じ値を多くのプロパティで使うことがありますが、変数を使うと同じ値を参照してくれるので、後から変更が入っても1カ所直せば他もすべて同じ値に変更することができます。変数に関しては第3章の「変数 (Variables)」(P.98) で詳しく説明しています。

ここでは公式サイトを利用しましたが、同様のWebサービスで「SassMeister」というサービスもあります 図12。

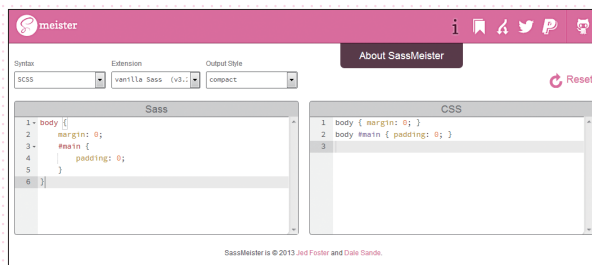


図12 SassMeister | The Sass Playground! <http://sassmeister.com/>

このSassMeisterは使い勝手がよく、リアルタイムにSassをCSSにコンパイルしてくれたり、フレームワークの選択やアウトプットスタイルも選ぶことができます。ちょっと試しに書いたり、フレームワークを利用してみたい場合など、公式サイトより便利に使うことができるので、気になった方は試してみてもいいのではないでしょうか。

Sass に対応している ソーシャルコーディングサービス

先ほど紹介した公式サイトやSassMeister以外にも、ブラウザ上で簡単にSassを試すことができるソーシャルコーディングサービスもあります。これらのサービスは、Web上でHTML5、CSS、JavaScriptを書いてその場で実行することができるので、より実際の感じがつかめると思います。中でもjsdo.it (<http://jsdo.it/>) は日本語サイトなので、ちょっと試してみるには一番とっつきやすいと思います 図13。

- jsdo.it

<http://jsdo.it/>



図 13 jsdo.it

- **Create a new Fiddle - jsFiddle**

<http://jsfiddle.net/>

- **Pens picked by the Editors of CodePen**

<http://codepen.io/>

- **HTML5, CSS3, JS Demos, Creations and Experiments | CSSDeck**

<http://cssdeck.com/>

実際に Sass に触れてみて、いかがでしたか？ ここで紹介した機能は、Sass の機能のほんの一部に過ぎませんが、CSS ではできなかったことが、Sass を使うことでできるようになったのが、何となくわかりいただけたかと思います。これらの便利な機能を使ってコーディングができるように、次章では、自身の環境に Sass をインストールする方法を説明します。