

O O bet365

</div>

</h2>O O bet365</h2>

</article>

</p>No mundo do design e da programação, você pode ter ouvid o os termos<i>"@1x"ão</i>, "@2x"</i>e<i>"@3x"</i>. Esses termos se relacionam com a resolução das imagens eO O bet365relação com a telaO O bet365O O bet365 que elas serão exibidas. Vamos quebrar esse mistério e explain as diferenças entre eles.</p>

</p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um<i>"@1x"</i>

</i>, refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa éa resolução básica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolução.</p>

</p>Jás as imagens de alta resolução levamO O bet365O O bet36

5 conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade d

e polígonos de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas

não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escal

a maiores do que 1.0. Conheça melhor as diferenças entre elas:</p>

t;

"@2x": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maioresO O bet365O O bet365 dimens

ões lineares quando comparadas a imagens<i>"@1x"</i></p>

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels em<i>"@1x"</i>

</i>seria de 200x200 pixels como<i>"@2x"</i></p>

;.

"@3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maiorO O bet365O O bet365 dimensões lin

eaes quando comparadas a imagens<i>"@1x"</i></p>

a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em<i>"@1x"</i></p>

;seria de 300x300 pixels como<i>"@3x"</i></p>

</p>No contexto do desenvolvimento iOS,<i>"@1x"ão</i>, "@2x&

"</i>e<i>"@3x"</i>são comumente usadosO O b

et365O O bet365 Xcode. Entender essas proporções é vital para gar

antir que suas imagens apareçam nítidas e sem distorçõesO O

bet365O O bet365 diferentes dispositivos iOS.</p>

</p>Na prática, desenvolvedores normalmente fornecem três conjunt

os de imagens para dar suporte a diferentes densidades de tela. Nesses casos, um

a imagem<i>"@1x"</i>serve como principal, e as demais s