

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, "@2x"ão, "@3x"ão</i>. Esses termos se relacionam com a resolução das imag
ens eO O bet365relação com a telaO O bet365O O bet365 que elas ser
7;o exibidas. Vamos quebrar esse mistério e explain as diferenças entr
e eles.</p>

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

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

ou de baixa resolução.</p>

</p>Já 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"ão: 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"ão</i>.

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

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

;

"@3x"ão: 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"ão</i>. Nesse caso,

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

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

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

quot;ão</i> e<i>"@3x"ão</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"ão</i> serve como principal, e as demais s