

O O bet365

</div>

<h2>O O bet365</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programa#231;#227;o, voc#234; pode ter ouvid

o os termos<i>"@1x"ão, "@2x"ão, "@3x"ão. Esses termos se relacionam com a resolu#231;#227;o das imagens eO O bet365rela#231;#227;o com a telaO O bet365O O bet365 que elas ser#227;o exibidas. Vamos quebrar esse mist#233;rio e explain as diferen#231;as entr e eles.</p>

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

<i>, refere-se a uma imagem com resolu#231;#227;o padr#227;o. Essa #233;a resolu#231;#227;o b#225;sica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolu#231;#227;o.</p>

<p>J#225; as imagens de alta resolu#231;#227;o levamO O bet365O O bet36

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

e pol#237;gonos de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas

n#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escal

a maiores do que 1.0. Conhe#231;a melhor as diferen#231;as entre elas:</p>

t;

"@2x"ão:: Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e s#227;o 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>, seria de 200x200 pixels como<i>"@2x"ão.</i>

<i>.</i>

"@3x"ão:: Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho tr#234;s vezes maiorO O bet365O O bet365 dimens#245;es 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&

<i>, "@3x"ão s#227;o comumente usadosO O b

et365O O bet365 Xcode. Entender essas propor#231;#245;es #233; vital para gar

antir que suas imagens apare#231;am n#237;tidas e sem distor#231;#245;esO O

bet365O O bet365 diferentes dispositivos iOS.</p>

<p>Na pr#225;tica, desenvolvedores normalmente fornecem tr#234;s conjunt

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

a imagem<i>"@1x"ão serve como principal, e as demais s#2