

# roleta rouba

<div>

<h2>roleta rouba</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programação, você pode ter ouvido os termos *1x*, *2x* e *3x*. Esses termos se relacionam com a resolução das imagens exibidas. Vamos quebrar esse mistério e explicar as diferenças entre eles.</p>

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um *1x*, refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa é a resolução básica para dispositivos e monitores mais antigos ou de baixa resolução.</p>

<p>Já as imagens de alta resolução levam em conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade de pixels de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conheça melhor as diferenças entre elas:</p>

<ul>

<li><strong>2x</strong>: Essas imagens possuem um fator de escala de 2.0 e são duas vezes maiores em dimensões lineares quando comparadas a imagens *1x*. Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels *1x* seria de 200x200 pixels como *2x*.</li>

<li><strong>3x</strong>: Imagens com escala fator 3.0 tem um tamanho três vezes maior em dimensões lineares quando comparadas a imagens *1x*. Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels *1x* seria de 300x300 pixels como *3x*.</li>

</ul>

<p>No contexto do desenvolvimento iOS, *1x*, *2x* e *3x* são comumente usados em Xcode. Entender essas proporções é vital para garantir que suas imagens apareçam nítidas e sem distorções em diferentes dispositivos iOS.</p>

<p>Na prática, desenvolvedores normalmente fornecem conjuntos de imagens para dar suporte a diferentes densidades de tela. Nesses casos, uma imagem *1x* serve como principal, e as demais são