

0 0 bet365

</div>

<h2>0 0 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. Esses termos se relacionam com a resolução das imagens e0 0 bet365relação com a tela0 0 bet3650 0 bet365 que elas serão 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, 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 levam0 0 bet3650 0 bet365

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"ãoão: Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maiores0 0 bet3650 0 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

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

"@3x"ãoão: Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maior0 0 bet3650 0 bet365 dimens

eaes quando comparadas a imagens<i>"@1x"ão.</i> Nesse caso,

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

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

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

"ão, "@3x"ão são comumente usados0 0 b

et3650 0 bet365 Xcode. Entender essas proporções é vital para gar

antir que suas imagens apareçam nítidas e sem distorções0 0

bet3650 0 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 serve como principal, e as demais s