

bet vitória

<div>

<h2>bet vitória</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programação, você pode ter ouvid

o os termos <i>"@1x", "@2x"</i> e <i>"

@3x"</i>. Esses termos se relacionam com a resolução das i

magens ebet vitóriarelação com a telabet vitóriabet vitó

ria 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>, refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa &#

233; a resolução básica para dispositivos e monitores mais antigo

s ou de baixa resolução.</p>

<p>Já as imagens de alta resolução levambet vitóriabet

vitória conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a

densidade de pixels de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderiza

das não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de e

scala maiores do que 1.0. Conheça melhor as diferenças entre elas:<

/p>

"@2x": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maioresbet vitóriabet vit

3;ria dimensões lineares quando comparadas a imagens <i>"@1x&quo

t;</i>. Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixelsbet v

itóriabet vitória <i>"@1x"</i> seria de 200x200

pixels como <i>"@2x"</i>.

"@3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maiorbet vitóriabet vitória dimens

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

. Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixelsbet vitóriabet vit

ória <i>"@1x"</i> seria de 300x300 pixels como <i&

gt;"@3x"</i>.

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

"</i> e <i>"@3x"</i> são comumente usados

em Xcode. Entender essas proporções é vital para garantir que s

uas imagens apareçam nítidas e sem distorçõesbet vitóri

abet vitória 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