

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"à"ão 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"à"ão 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"à"ão duas vezes maioresO O bet365O O bet365 dimens ões lineares quando comparadas a imagens<i>"@1x"à"ão.

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels em<i>"@1x"à"ão seria de 200x200 pixels como<i>"@2x"à"ão.

"@3x"à"ão imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maiorO O bet365O O bet365 dimensões lin eares quando comparadas a imagens<i>"@1x"à"ão. Nesse caso,

a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em<i>"@1x"à"ão seria de 300x300 pixels como<i>"@3x"à"ão.

<p>No contexto do desenvolvimento iOS,<i>"@1x"à"ão, "@2x"à"ão e<i>"@3x"à"ão 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"à"ão serve como principal, e as demais s