

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

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>,</p>

<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</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</p>

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

<p>J&#225;s as imagens de alta resolu&#231;&#227;o levam O O bet365 O O bet365</p>

5 conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade de pol&#237;gonos de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas n&#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conhe&#231;a melhor as diferen&#231;as entre elas:</p>

t;

<ul>

<li><strong>&quot;@2x&quot;&#227;o</strong>: Essas imagens possuem um</li>

fator de escala de 2.0 e s&#227;o duas vezes maiores O O bet365 O O bet365 dimens&#245;es lineares quando comparadas a imagens<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>.</p>

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels em<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>

<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i> seria de 200x200 pixels como<i>&quot;@2x&quot;&#227;o</i></p>

;.</li>

<li><strong>&quot;@3x&quot;&#227;o</strong>: Imagens com escala fator</li>

3.0 tem um tamanho tr&#234;s vezes maior O O bet365 O O bet365 dimens&#245;es lin</p>

eaes quando comparadas a imagens<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>. Nesse caso,</p>

a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i></p>

; seria de 300x300 pixels como<i>&quot;@3x&quot;&#227;o</i>.</li>

</ul>

<p>No contexto do desenvolvimento iOS,<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>, &quot;@2x</p>

&quot;&#227;o</i> e<i>&quot;@3x&quot;&#227;o</i> s&#227;o comumente usados O O b</p>

et365 O O bet365 Xcode. Entender essas propor&#231;&#245;es &#233; vital para gar</p>

antir que suas imagens apare&#231;am n&#237;tidas e sem distor&#231;&#245;es O O</p>

bet365 O O bet365 diferentes dispositivos iOS.</p>

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

os de imagens para dar suporte a diferentes densidades de tela. Nesses casos, um</p>

a imagem<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i> serve como principal, e as demais s&#227;</p>