

# 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. Esses termos se relacionam com a resolu&#231;&#227;o das imag  
ens eO O bet365rela&#231;&#227;o com a telaO O bet365O O bet365 que elas ser&#22  
7;o exibidas. Vamos quebrar esse mist&#233;rio e explain as diferen&#231;as entr  
e eles.</p>

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

<i>, refere-se a uma imagem com resolu&#231;&#227;o padr&#227;o. Essa &#2  
33; a resolu&#231;&#227;o b&#225;sica para dispositivos e monitores mais antigos  
ou de baixa resolu&#231;&#227;o.</p>

<p>J&#225;s as imagens de alta resolu&#231;&#227;o levamO O bet365O O bet36  
5 conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade d  
e pol&#237;gonos de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas  
n&#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escal  
a 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  
fator de escala de 2.0 e s&#227;o duas vezes maioresO O bet365O O bet365 dimens  
&#245;es lineares quando comparadas a imagens<i>&quot;@1x&quot;&#227;o.</i>

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels em<i>&quot;@1x&quot;&#227;o  
&quot;@1x&quot;&#227;o</i> seria de 200x200 pixels como<i>&quot;@2x&quot;&#227;o</i>  
&#227;o.</li>

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

3.0 tem um tamanho tr&#234;s vezes maiorO O bet365O O bet365 dimens&#245;es lin  
eares quando comparadas a imagens<i>&quot;@1x&quot;&#227;o.</i> Nesse caso,

a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>  
&#227;o 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, &quot;@2x&  
&quot;@2x&quot;&#227;o, &quot;@3x&quot;&#227;o s&#227;o comumente usadosO O b

et365O O bet365 Xcode. Entender essas propor&#231;&#245;es &#233; vital para gar  
antir que suas imagens apare&#231;am n&#237;tidas e sem distor&#231;&#245;esO O  
bet365O O bet365 diferentes dispositivos iOS.</p>

<p>Na pr&#225;tica, desenvolvedores normalmente fornecem tr&#234;s conjunt  
os de imagens para dar suporte a diferentes densidades de tela. Nesses casos, um  
a imagem<i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i> serve como principal, e as demais s&#2