

O O bet365

No futebol, os cartões são uma parte importante das regras do jogo. Eles são usados pelos árbitros para punir jogadores que cometem falta e para manter a ordem durante o jogo. Existem dois tipos de cartões: amarelos e vermelhos. Cada um tem um significado específico e consequências para os jogadores que os receberem.

Um cartão amarelo significa que um jogador foi advertido por alguma infração. Dois cartões amarelos para o mesmo jogador resultam em um cartão vermelho. Isso significa que o jogador é expulso do jogo e não pode ser substituído.

Mas o que acontece se um jogador receber um cartão vermelho?

Essa é uma questão comum entre os fãs de futebol, que muitas vezes podem ficar confusos sobre o assunto. Então, responda

mos: sim,

um cartão vermelho conta como dois cartões

O O bet365

article

No mundo do design e da programação, você pode ter ouvido

os termos "1x", "2x" e "3x".

Esses termos se relacionam com a resolução das

imagens e o tamanho da tela que elas serão

exibidas. Vamos quebrar esse mistério e explicar as diferenças

entre eles.

Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um "1x",

refere-se a uma imagem com resolução padrão.

Essa é a resolução básica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolução.

As imagens de alta resolução levam em

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

de pixels de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas

não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escala maiores

do que 1.0. Conheça melhor as diferenças entre elas:

2x:

Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maiores em

dimensões lineares quando comparadas a imagens "1x".

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels

"1x" seria de 200x200 pixels como "2x".

"3x": Essas imagens possuem um