

# o que e betboo

<div>

<h2>o que e betboo</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</i> e <i>&quot;@2x&quot;&#227;o</i>. Esses termos se relacionam com a resolu#231;&#227;o das i magens eo que e betboorela#231;&#227;o com a telao que e betbooo que e betboo q ue elas ser#227;o exibidas. Vamos quebrar esse mist#233;rio e explain as difer en#231;as entre 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 &#233; a resolu#231;&#227;o b#225;sica para dispositivos e monitores mais antigo s ou de baixa resolu#231;&#227;o.</p>

<p>J#225; as imagens de alta resolu#231;&#227;o levamo que e betbooo que e betboo conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a den sidade de pixels 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 que e betbooo que e betbo o dimens#245;es lineares quando comparadas a imagens <i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>. Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixelso que e b etbooo que e betboo <i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i> seria de 200x200 pixels c omo <i>&quot;@2x&quot;&#227;o</i>.</li>

<li><strong>&quot;@3x&quot;&#227;o</strong>: Imagens com escala fator 3.0 tem um tamanho tr#234;s vezes maioro que e betbooo que e betboo dimens#245;es lineares quando comparadas a imagens <i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i>. Ne sse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixelso que e betbooo que e betbo o <i>&quot;@1x&quot;&#227;o</i> 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 &quot;&#227;o</i> e <i>&quot;@3x&quot;&#227;o</i> s#227;o comumente usados

em Xcode. Entender essas propor#231;&#245;es &#233; vital para garantir que s uas imagens apare#231;am n#237;tidas e sem distor#231;&#245;eso que e betbooo que e betboo 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