

O O bet365

Antony Manchester United manutd : jogadores e funcionários ; detal

hes. antony O</p>

<p>n.te portugus é Antnio (ortodoxia portuguesa) ou Anano(portug) Tj T*

<p>Wikipedia opt-wikimedia, na enciclopédia...> -Sha: 1 GP</p>

t;

<p></p><div>

<h2>O O bet365</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programação, você pode ter ouvid

o os termos<i>"@1x", "@2x"</i>e<i>"@3

x"</i>. Esses termos se relacionam com a resolução 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"

</i>, refere-se a uma imagem com resolução 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": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maioresO O bet365O O bet365 dimens

ões lineares quando comparadas a imagens<i>"@1x"</i>.

Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixels em<i>"

@1x"</i>seria de 200x200 pixels como<i>"@2x"</i>

;.

"@3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maiorO O bet365O O bet365 dimensões lin

eaes quando comparadas a imagens<i>"@1x"</i>. Nesse caso,

a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels em<i>"@1x"</i>

seria de 300x300 pixels como<i>"@3x"</i>.

<p>No contexto do desenvolvimento iOS,<i>"@1x", "@2x&

quot;</i>e<i>"@3x"</i>são comumente usadosO O b

et365O O bet365 Xcode. Entender essas proporções é vital para gar