

plataforma para trader esportivo

<div>

<h2>plataforma para trader esportivo</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programa#231;#227;o, voc#234; pode ter ouvid o os termos <i>"@1x", "@2x"</i> e <i>"@3x"</i>. Esses termos se relacionam com a resolu#231;#227;o das i magens eplataforma para trader esportivorela#231;#227;o com a telaplataforma p ara trader esportivoplataforma para trader esportivo que elas ser#227;o exhibida s. Vamos quebrar esse mist#233;rio e explain as diferen#231;as entre eles.</p>

</p>

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um <i>"@1x" </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 levaplataforma para tra der esportivoplataforma para trader esportivo conta telas de dispositivos com de nsidade de pixels maior do que a densidade de pixels de dispositivos tradicionai s, para que as imagens renderizadas n#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Es sas imagens possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conhe#231;a melhor as diferen#231;as entre elas:</p>

"@2x": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e s#227;o duas vezes maioresplataforma para trader espo

rtivoplataforma para trader esportivo dimens#245;es lineares quando comparadas

a imagens <i>"@1x"</i>. Isso significa que, por exemplo, u

ma imagem de 100x100 pixelsplataforma para trader esportivoplataforma para trade

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

<i>"@2x"</i>.

"@3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho tr#234;s vezes maiorplataforma para trader esportivoplatafo

rma para trader esportivo dimens#245;es lineares quando comparadas a imagens <

t<i>"@1x"</i>. Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x1

00 pixelsplataforma para trader esportivoplataforma para trader esportivo <i>

<i>"@1x"</i> seria de 300x300 pixels como <i>"@3x"

t;</i>.

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

"</i> e <i>"@3x"</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;esplataforma para