

## zepbet &#233; confi&#225;vel

&lt;div&gt;

&lt;h2&gt;zepbet &#233; confi&#225;vel&lt;/h2&gt;

&lt;article&gt;

&lt;p&gt;No mundo do design e da programa&#231;&#227;o, voc&#234; pode ter ouvid

o os termos &lt;i&gt;&quot;@1x&quot;, &quot;@2x&quot;&lt;/i&gt; e &lt;i&gt;&quot;

@3x&quot;&lt;/i&gt;. Esses termos se relacionam com a resolu&#231;&#227;o das i

magens ezepbet &#233; confi&#225;velrela&#231;&#227;o com a telazepbet &#233; co

nfi&#225;velzepbet &#233; confi&#225;vel que elas ser&#227;o exibidas. Vamos que

brar esse mist&#233;rio e explain as diferen&#231;as entre eles.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um &lt;i&gt;&quot;@1x&quot;

&lt;/i&gt;, 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.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;J&#225; as imagens de alta resolu&#231;&#227;o levamzepbet &#233; confi

&#225;velzepbet &#233; confi&#225;vel conta telas de dispositivos com densidade

de pixels maior do que a densidade de pixels de dispositivos tradicionais, para

que as imagens renderizadas n&#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imag

ens possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conhe&#231;a melhor as diferen

&#231;as entre elas:&lt;/p&gt;

&lt;ul&gt;

&lt;li&gt;&lt;strong&gt;&quot;@2x&quot;&lt;/strong&gt;: Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e s&#227;o duas vezes maioreszepbet &#233; confi&#225;ve

lzepbet &#233; confi&#225;vel dimens&#245;es lineares quando comparadas a imagen

s &lt;i&gt;&quot;@1x&quot;&lt;/i&gt;. Isso significa que, por exemplo, uma image

m de 100x100 pixelszepbet &#233; confi&#225;velzepbet &#233; confi&#225;vel &lt;

i&gt;&quot;@1x&quot;&lt;/i&gt; seria de 200x200 pixels como &lt;i&gt;&quot;@2x&q

uot;&lt;/i&gt;.&lt;/li&gt;

&lt;li&gt;&lt;strong&gt;&quot;@3x&quot;&lt;/strong&gt;: Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho tr&#234;s vezes maiorzepbet &#233; confi&#225;velzepbet &#233;

3; confi&#225;vel dimens&#245;es lineares quando comparadas a imagens &lt;i&gt;&

quot;@1x&quot;&lt;/i&gt;. Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixel

szepbet &#233; confi&#225;velzepbet &#233; confi&#225;vel &lt;i&gt;&quot;@1x&quo

t;&lt;/i&gt; seria de 300x300 pixels como &lt;i&gt;&quot;@3x&quot;&lt;/i&gt;.&lt;

/li&gt;

&lt;/ul&gt;

&lt;p&gt;No contexto do desenvolvimento iOS, &lt;i&gt;&quot;@1x&quot;, &quot;@2x

&quot;&lt;/i&gt; e &lt;i&gt;&quot;@3x&quot;&lt;/i&gt; 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;eszepbet &#233; c

onfi&#225;velzepbet &#233; confi&#225;vel diferentes dispositivos iOS.&lt;/p&gt;