

vegacasin

<div>

<h2>vegacasin</h2>

<article>

<p>No mundo do design e da programa#231;#227;o, voc#234; pode ter ouvid o os termos <i>quot#@1xquot;, <i>quot#@2xquot;</i> e <i>quot#@3xquot;</i>. Esses termos se relacionam com a resolu#231;#227;o das i magens evegacasinorela#231;#227;o com a telavegacasinovegacasin que elas ser# 227;o exibidas. Vamos quebrar esse mist#233;rio e explain as diferen#231;as e ntre eles.</p>

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um <i>quot#@1xquot </i>,</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 levamvegacasinovegacasin o conta telas de dispositivos com densidade de pixels maior do que a densidade d e pixels de dispositivos tradicionais, para que as imagens renderizadas n#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens possuem fatores de escala maiore s do que 1.0. Conhe#231;a melhor as diferen#231;as entre elas:</p>

quot#@2xquot;: Essas imagens possuem um fator de escala de 2.0 e s#227;o duas vezes maioresvegacasinovegacasino dimens #245;es lineares quando comparadas a imagens <i>quot#@1xquot;</i> . Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100x100 pixelsvegacasinovegacasin o <i>quot#@1xquot;</i> seria de 200x200 pixels como <i>quot#@2xquot;</i>.

quot#@3xquot;: Imagens com escala fator 3.0 tem um tamanho tr#234;s vezes maiorvegacasinovegacasin dimens#245;es lineares quando comparadas a imagens <i>quot#@1xquot;</i>. Nesse caso , a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixelsvegacasinovegacasin o <i>quot#@1xquot;</i> seria de 300x300 pixels como <i>quot#@3xquot;</i>

<p>No contexto do desenvolvimento iOS, <i>quot#@1xquot;, <i>quot#@2x </i> e <i>quot#@3xquot;</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;esvegacasinovegac asino 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 a imagem <i>quot#@1xquot;</i> serve como principal, e as demais s&