

# brazino &#233; confiavel

&lt;div&gt;

&lt;h2&gt;brazino &#233; confiavel&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 ebrazino &#233; confiavelrela&#231;&#227;o com a telabrazino &#233; confi

avelbrazino &#233; confiavel que elas ser&#227;o exibidas. Vamos quebrar esse mi

st&#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 levambrazino &#233; conf

ivelbrazino &#233; confiavel conta telas de dispositivos com densidade de pixel

s maior do que a densidade de pixels de dispositivos tradicionais, para que as i

magens renderizadas n&#227;o fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas imagens poss

uem 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 maioresbrazino &#233; confiavelbra

zino &#233; confiavel dimens&#245;es lineares quando comparadas a imagens &lt;i&gt;

&quot;@1x&quot;&lt;/i&gt;. Isso significa que, por exemplo, uma imagem de 100

x100 pixelsbrazino &#233; confiavelbrazino &#233; confiavel &lt;i&gt;&quot;@1x&q

uot;&lt;/i&gt; seria de 200x200 pixels como &lt;i&gt;&quot;@2x&quot;&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 maiorbrazino &#233; confiavelbrazino &#233;

confiavel 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 pixelsbrazino

&#233; confiavelbrazino &#233; confiavel &lt;i&gt;&quot;@1x&quot;&lt;/i&gt; ser

ia 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;esbrazino &#233;

confiavelbrazino &#233; confiavel diferentes dispositivos iOS.&lt;/p&gt;

&lt;p&gt;Na pr&#225;tica, desenvolvedores normalmente fornecem tr&#234;s conjunt