

jogos do google para celular

<div>

<h2>jogos do google para celular</h2>

<article>

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

os termos "1x", "2x" e "3x". Esses termos se relacionam com a resolução das imagens

relacionadas com a tela dos jogos do google para celular

que elas serão exibidas. Vamos quebrar esse mistério e explicar as diferenças entre eles.

</p>

<p>Uma imagem com escala de fator 1.0, ou seja, um "1x",

refere-se a uma imagem com resolução padrão. Essa é a

resolução básica para dispositivos e monitores mais antigos

ou de baixa resolução.

<p>Já as imagens de alta resolução levam jogos do google para

celular conta telas de dispositivos com densidade

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

para que as imagens renderizadas não fiquem distorcidas ou pixeladas. Essas

imagens possuem fatores de escala maiores do que 1.0. Conheça melhor as

diferenças entre elas:

"2x": Essas imagens possuem um

fator de escala de 2.0 e são duas vezes maiores

relacionadas com as imagens de referência quando comparadas a uma

imagem "1x". Isso significa que, por exemplo, uma imagem

de 100x100 pixels em "1x" seria de 200x200 pixels como

em "2x".

"3x": Imagens com escala fator

3.0 tem um tamanho três vezes maior

relacionadas com as imagens de referência quando comparadas a uma

imagem "1x". Nesse caso, a mesma imagem de exemplo de 100x100 pixels

em "1x" seria de 300x300 pixels como

em "3x".

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

e "3x" são comumente usados

relacionados com os jogos do google para celular Xcode. Entender essas propor

ções é vital para garantir que suas imagens apareçam

claras e sem distorções nos jogos do google para celular

diferentes dispositivos iOS.

<p>Na prática, desenvolvedores normalmente fornecem conjuntos