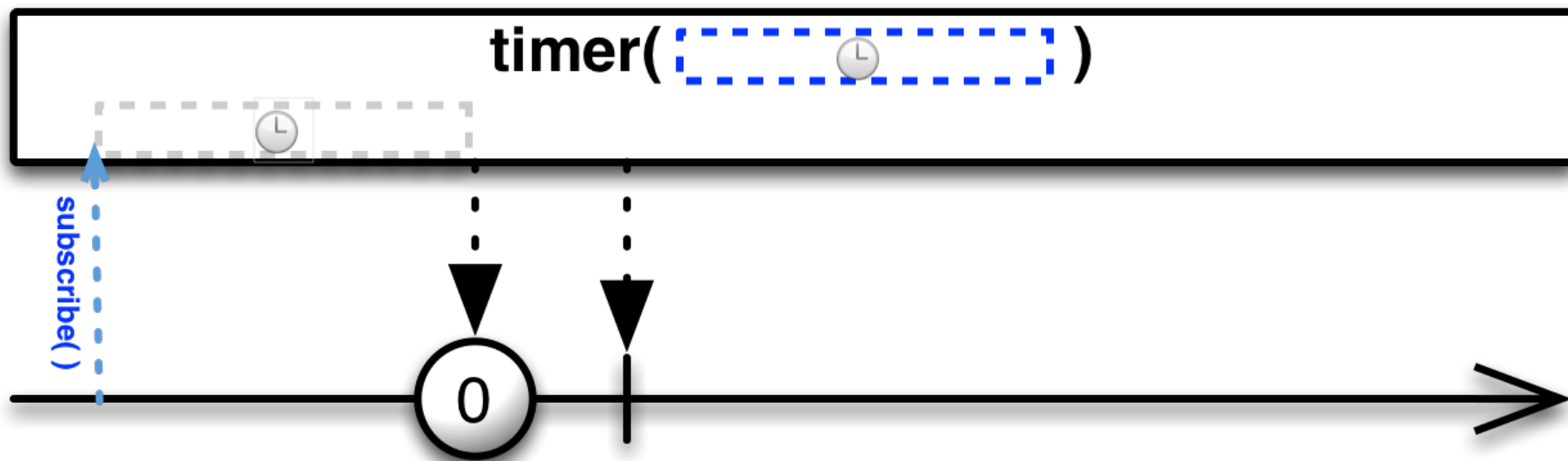


# 9.Timer

## Timer 示意图

创建一个Observable，它在一个给定的延迟后发射一个特殊的值。



## Timer 所在知识地图中的位置



# Timer 代码示例

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
*****/  
  
using System;  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class TimerExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            Observable.Timer(TimeSpan.FromSeconds(5.0f))  
                .Subscribe(_ => { Debug.Log("after 5 seconds"); })  
        }  
    }  
}
```

```
        .AddTo(this);  
    }  
}  
}
```

执行结果为，在 5 秒会后输出 “after 5 seconds”  
今天的内容就这些