

# 6.FrameTimeInterval

# 示例代码

```
/*  
 * http://sikiedu.com liangxie  
 */  
  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class UniRxFrameTimeInterval : MonoBehaviour  
    {  
        void Start()  
        {  

```

```
Observable.EveryUpdate()  
    .Where(_ => Input.GetMouseButtonDown(0))  
    .FrameTimeInterval()  
    .Subscribe(frameTimeInterval =>  
Debug.Log(frameTimeInterval.Interval));  
    }  
}  
}
```

运行结果为，当点击鼠标时，返回距离上一次点击的，帧总时间。