

# 定时机制

---

## Invoke方法

```
//用于延迟调用函数

Invoke("函数名称",时间)
```

## Unity协程

```
//用IEnumerator定义方法类型
IEnumerator CreateObjs() {
    GameObject go1 = Instantiate(prefab, new Vector3(1, 0, 0), Quaternion.identity);
    //使用yield return new WaitForSeconds()方法来暂停协程的执行，并在指定的时间后恢复执行
    yield return new WaitForSeconds(1);
    GameObject go2 = Instantiate(prefab, new Vector3(3, 0, 0), Quaternion.identity);
    yield return new WaitForSeconds(1);
    GameObject go3 = Instantiate(prefab, new Vector3(5, 0, 0), Quaternion.identity);
    yield return new WaitForSeconds(1);
}
//使用Coroutine.Start()方法来启动协程
StartCoroutine(CreateObjs());
//这个示例代码将在1秒后在Unity的控制台上输出"1秒后执行"
```