# **Timer Class**

Одним із найважливіших класів, що знаходяться в просторі імені ***System.Threading***, є клас ***Timer***. Цей клас дає змогу запускати певні дії після закінчення деякого періоду часу.

Наприклад, нам треба запускати який-небудь метод через кожні ***2000*** мілісекунд, тобто раз на дві секунди:

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

int num = 0;

// устанавливаем метод обратного вызова

TimerCallback tm = new TimerCallback(Count);

// создаем таймер

Timer timer = new Timer(tm, num, 0, 2000);

Console.ReadLine();

}

public static void Count(object obj)

{

int x = (int)obj;

for (int i = 1; i < 9; i++, x++)

{

Console.WriteLine($"{x \* i}");

}

}

}

Насамперед створюється об'єкт делегата ***TimerCallback***, який як параметр приймає метод. Причому цей метод повинен як параметр приймати об'єкт типу ***object***.

І потім створюється таймер. Це перевантаження конструктора таймера приймає чотири параметри:

* об'єкт делегата ***TimerCallback***
* об'єкт, що передається як параметр у метод ***Count***
* кількість мілісекунд, через яку таймер буде запускатися. У цьому випадку таймер запускатиметься негайно після створення, оскільки як значення використовується 0
* інтервал між викликами методу ***Count***

І, таким чином, після запуску програми кожні дві секунди спрацьовуватиме метод ***Count***.

Якби нам не треба було б використовувати параметр ***obj*** у методу ***Count***, то при створенні таймера ми могли б вказувати як відповідний параметр значення ***null***:

Timer timer = new Timer(tm, null, 0, 2000);