

# Timerクラス リファレンス

2018年4月15日 14:06

## Timerクラスの概要

Timerクラスではゲームスタートからゲーム終了（ゴール）までのタイムを計測するクラスになっています。

### ・自動的に使用している関数

Timer::Timer() //コンストラクタ	特に何も設定していません
Timer::~~Timer()//デストラクタ	ゴールVectorの解放処理をしています

### ・タイマーの使い方

使いたい場合は `#include Timer.h`

Timer timer;	Timer* timer
--------------	--------------

で使用できます

手順 1	Timer.Initialize()	タイマーのゼロクリアをします
手順 2	Timer.Update()	タイマーの計測・1秒つつコマンドプロンプトにタイムを出力します

### ・その他

Timer.Instrumentation_output(Timer&)	指定したタイマーの時間をコマンドプロンプトに出力します
--------------------------------------	-----------------------------