g.fillRect(xDelta, yDelta, 200, 50);

frames++;

if(System.currentTimeMillis() - lastCheck >= 1000){

lastCheck = System.currentTimeMillis();

System.out.print("FPS : " + frames);

frames = 0;

}

repaint();

* Sau khi vẽ được một hình chữ nhật ta sẽ tăng khung hình lên 1 đơn vị ( frame ở đây được dùng để đếm só lượng khung hình có trong.
* Lấy thời gian hiện tại theo miligiay – thời gian trước ( ban đầu bằng 0 ) >= 1000
* Ồ hiểu rồi thì ra cái if là để chỉ thời gian trôi qua trong một giây
* Nếu một giây đã trôi qua kể từ lần kiểm tra khung hình/giây cuối cùng, chúng tôi sẽ thực hiện kiểm tra khung hình/giây mới.
* Lưu lần kiểm tra FPS mới làm lần kiểm tra FPS cuối cùng và lặp lại-
* 1 second (1 giây ) = 1000 mili giây
* Chú ý : ‘ System.curentTimeMillis() trả về thời điểm hiện tại trong mili giây.
* Vòng lặp này sẽ gây ra sự mất ổn định, không nhất quán. Vì vậy ta sẽ không sử dụng vòng lặp loại này vào trong game của mình.