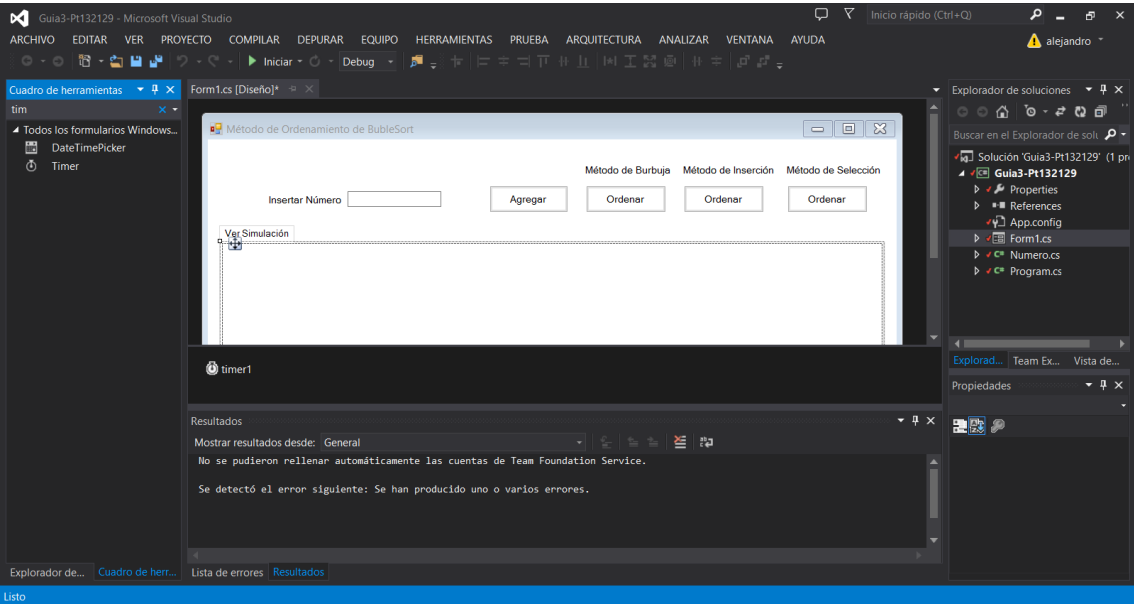
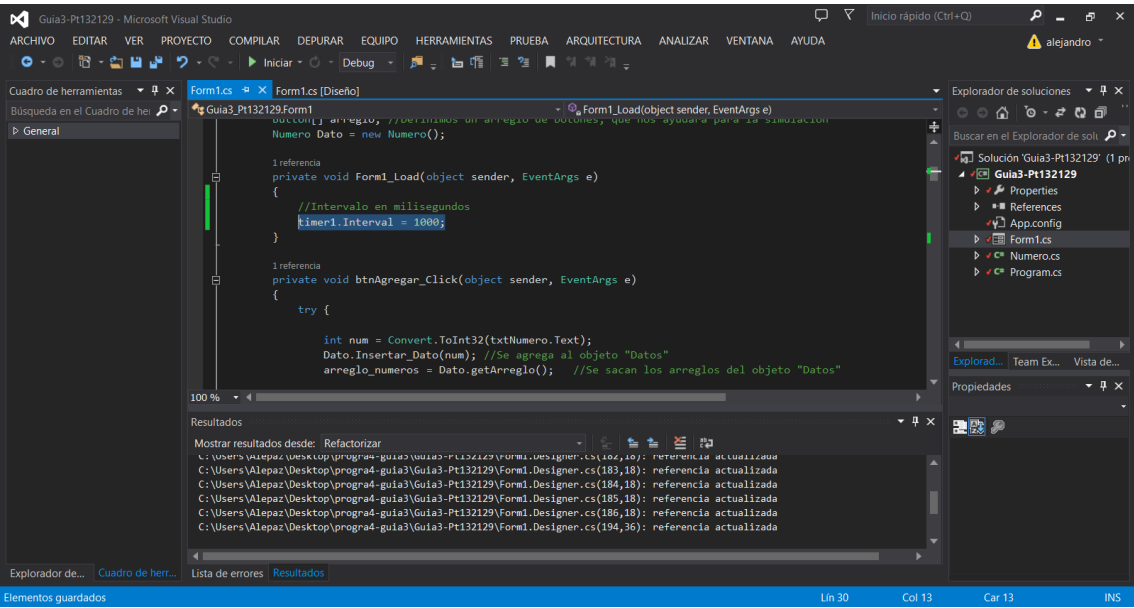


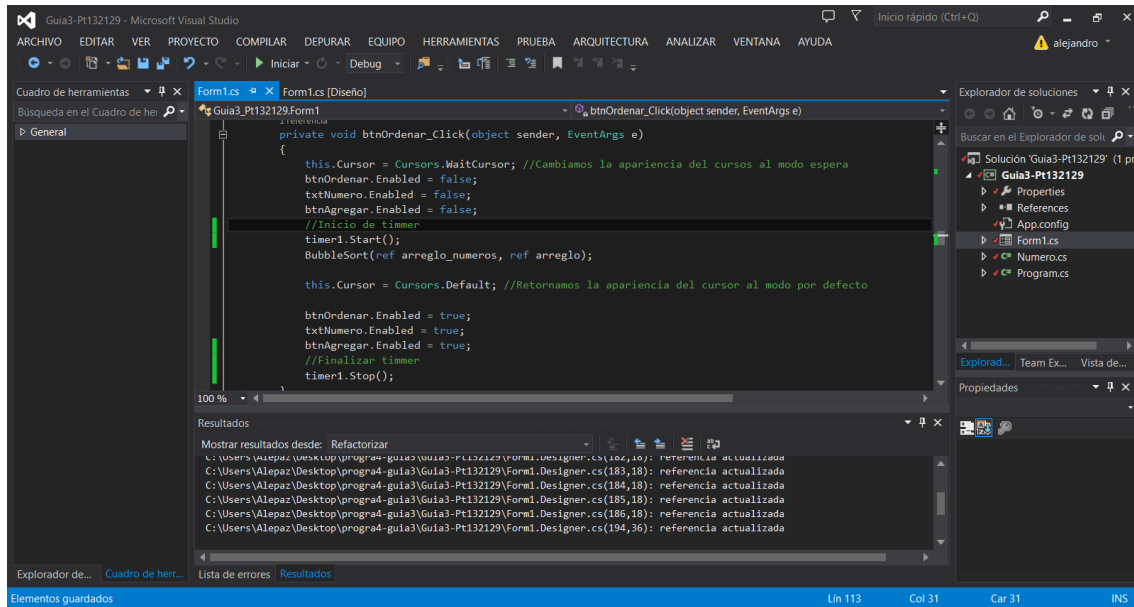
2. Investigar sobre el uso del objeto Timer. Determinar e indicar cómo podrían modificarse los simuladores elaborados en las guías Nos. 2 y 3 haciendo uso de este objeto.



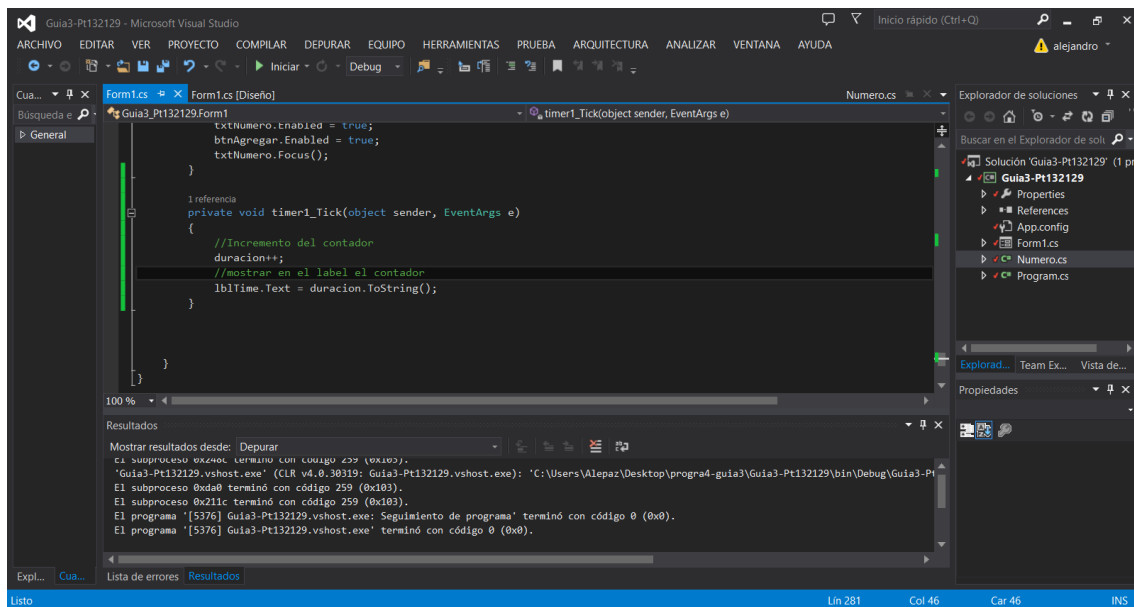
//especificando intervalo



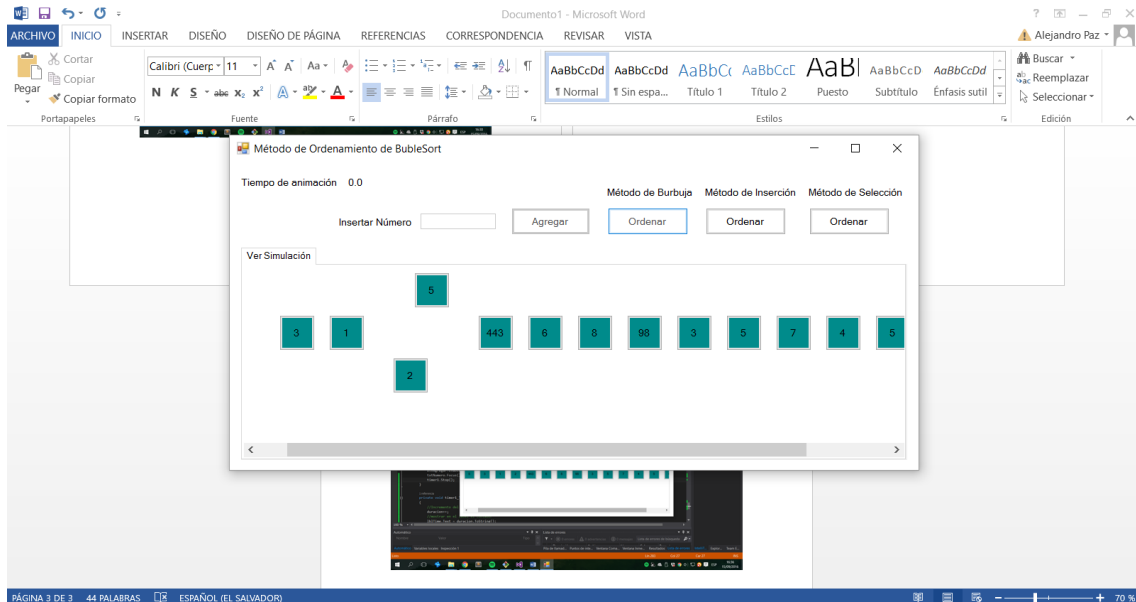
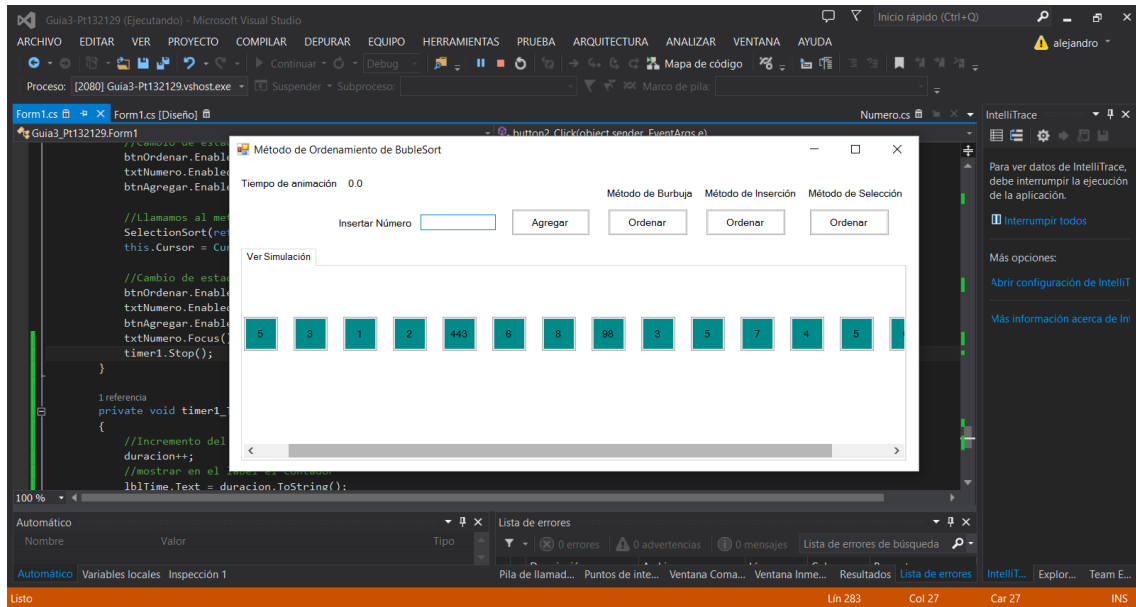
//Métodos para iniciar y detener el timer



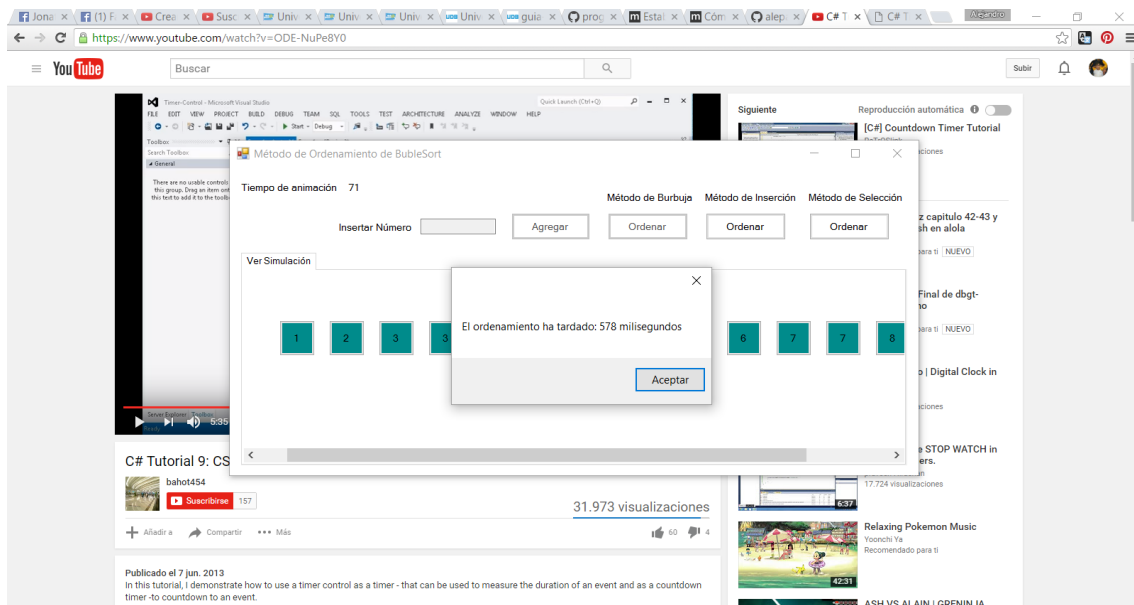
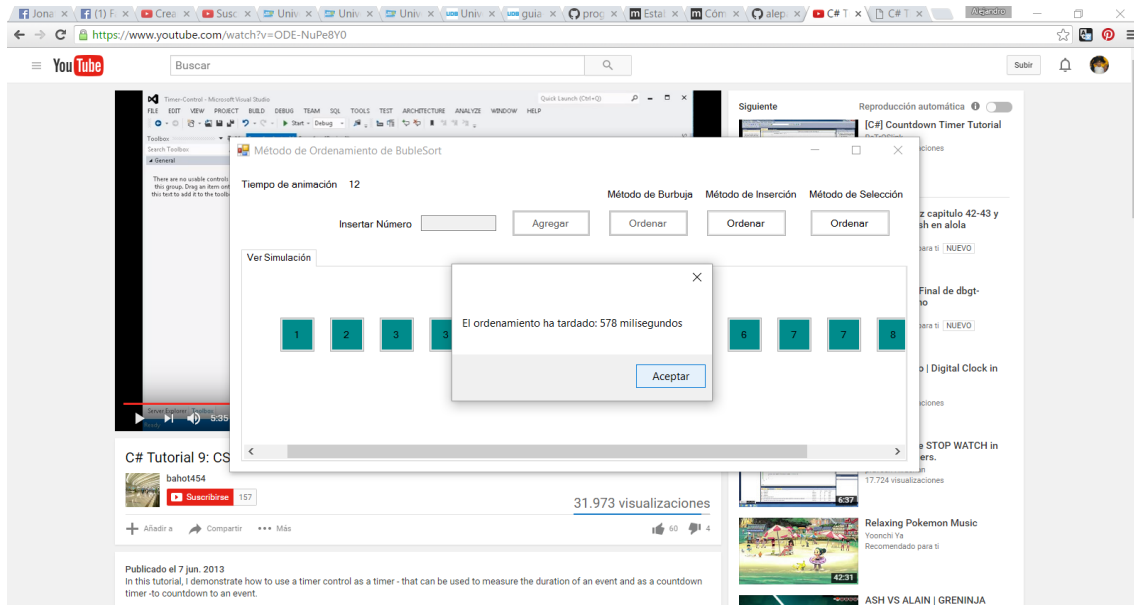
//Editando el método del timer



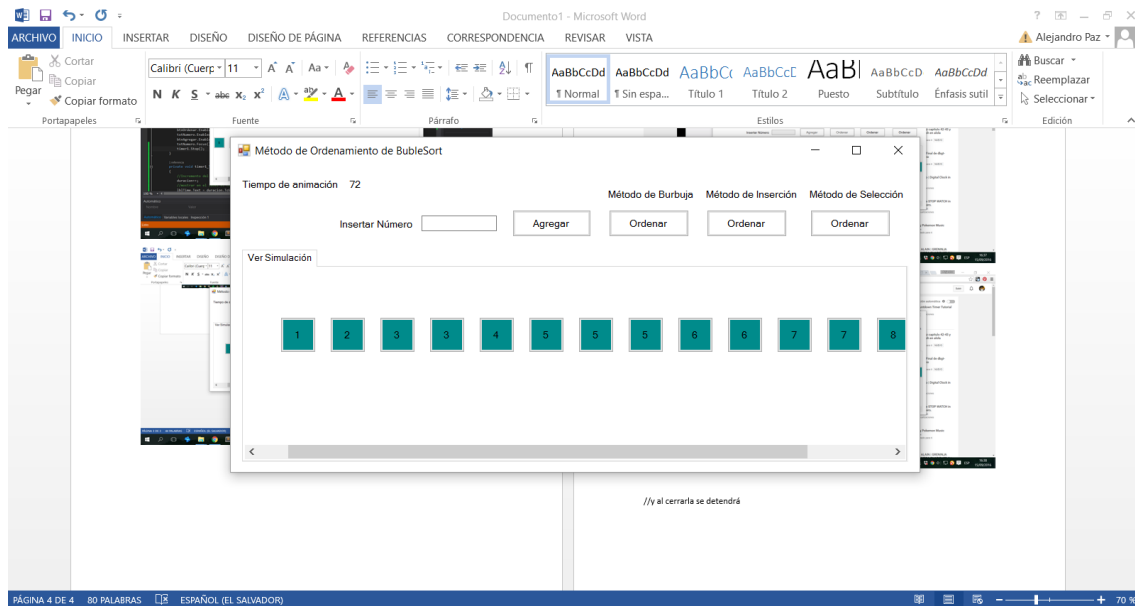
//Prueba



//Podemos observar que el contador esta subiendo, con respectos a los segundos que tenemos abierto la pestaña que nos muestra el total ocurrido en ordenar los numeros por medio del metodo



//y al cerrarla se detendrá



En resumen este control nos permite



- Realizar cálculos de tiempo como (Cuanto tiempo ha estado el usuario en nuestro formulario, el tiempo que le ha tomado ejecutar algo, etc.)
- Tomar decisiones dependiendo de un tiempo que ha transcurrido.

Investigación






Timer (Clase)

Genera un evento después de un intervalo establecido, con la opción de generar eventos recurrentes.


Constructores

	Nombre	Descripción
	Timer()	Inicializa una nueva instancia de la clase Timer y establece todas las propiedades en sus valores iniciales.
	Timer(Double)	Inicializa una nueva instancia de la clase Timer y establece la propiedad Interval en el número de milisegundos especificado.

Propiedades

	Nombre	Descripción
	AutoReset	Obtiene o establece un valor booleano que indica si Timer debe generar el evento Elapsed solo una vez (false) o repetidamente (true).
	CanRaiseEvents	Obtiene un valor que indica si el componente puede provocar un evento.(Heredado de Component.)
	Container	Obtiene IContainer que contiene Component.(Heredado de Component.)
	DesignMode	Obtiene un valor que indica si la Component está actualmente en modo de diseño.(Heredado de Component.)
	Enabled	Obtiene o establece un valor que indica si Timer debe generar el evento Elapsed.
	Events	Obtiene la lista de controladores de eventos que se adjuntará a este Component.(Heredado de Component.)
	Interval	Obtiene o establece el intervalo, expresado en milisegundos, en el que se generará el evento Elapsed.
	Site	Esta API admite la infraestructura de product y no está pensada para usarse directamente desde su código.Obtiene o establece el sitio que enlaza el objeto Timer a su contenedor en modo de diseño.(Reemplaza aComponent.Site).
	SynchronizingObject	Obtiene o establece el objeto que se utiliza para calcular las referencias de las llamadas del controlador de eventos que se emiten al transcurrir un intervalo.

Métodos

	Nombre	Descripción
	BeginInit()	Comienza la inicialización en tiempo de ejecución de un objeto Timer que se usa en un formulario o que lo usa otro componente.
	Close()	Libera los recursos que usa Timer.
	CreateObjRef(Type)	Crea un objeto que contiene toda la información pertinente necesaria para generar a un proxy utilizado para comunicarse con un objeto remoto.(Heredado de MarshalByRefObject.)
	Dispose()	Libera todos los recursos usados por Component.(Heredado de Component.)
	Dispose(Boolean)	Esta API admite la infraestructura de product y no está pensada para usarse directamente desde su código.Libera todos los recursos que usa la clase Timer actual.(Reemplaza a Component.Dispose(Boolean)).
	EndInit()	Finaliza la inicialización en tiempo de ejecución de un objeto Timer que se usa en un formulario o que lo usa otro componente.
	Equals(Object)	Determina si el objeto especificado es igual al objeto actual.(Heredado de Object.)
	Finalize()	Libera recursos no administrados y realiza otras operaciones de limpieza antes de que se reclame el elementoComponent durante la recolección de elementos no usados.(Heredado de Component.)
	GetHashCode()	Sirve como la función hash predeterminada.(Heredado de Object.)
	GetLifetimeService()	Recupera el objeto de servicio de duración actual que controla la directiva de duración de esta instancia.(Heredado de MarshalByRefObject.)
	GetService(Type)	Devuelve un objeto que representa el servicio suministrado por Component o por Container.(Heredado deComponent.)

💡💜	GetType()	Obtiene el Type de la instancia actual.(Heredado de Object.)
💡💜	InitializeLifetimeService()	Obtiene un objeto de servicio de duración para controlar la directiva de duración de esta instancia.(Heredado de MarshalByRefObject.)
💡💜	MemberwiseClone()	Crea una copia superficial del Object actual.(Heredado de Object.)
💡💜	MemberwiseClone(Boolean)	Crea una copia superficial del actual MarshalByRefObject objeto.(Heredado de MarshalByRefObject.)
💡💜	Start()	Empieza a generar el evento Elapsed al establecer Enabled en true.
💡💜	Stop()	Deja de generar el evento Elapsed al establecer Enabled en false.
💡💜	ToString()	Devuelve un String que contiene el nombre de la Component, si existe. Este método no se debe invalidar.(Heredado de Component.)

Eventos

	Nombre	Descripción
⚡	Disposed	Se produce cuando el componente se elimina mediante una llamada a la Dispose (método).(Heredado deComponent.)
⚡	Elapsed	Se produce cuando transcurre el intervalo.