

sleep函数:

功 能: 执行挂起一段时间

用 法: unsigned sleep(unsigned seconds);

注意:

在VC中使用带上头文件#include <windows.h>,在Linux下,gcc编译器中,使用的头文件因gcc版本的不同而不同#include <unistd.h>

在VC中,Sleep中的第一个英文字符为大写的"S",在linux下不要大写,在标准C中是sleep,不要大写,简单的说VC用Sleep,别的一律使用sleep

在VC中,Sleep()里面的单位,是以毫秒为单位,所以如果想让函数滞留1秒的话,应该是Sleep(1000);在Linux下,sleep()里面的单位是秒,而不是毫秒。

示例:

```
#include <windows.h>
int main()
{
    int a;
    a=1000;
    Sleep(a);
    return 0;
}
```

usleep函数:

功能: usleep功能把进程挂起一段时间, 单位是微秒us(百万分之一秒)。

语法: void usleep(int micro_seconds);

返回值: 无

注意: 这个函数不能工作在 Windows 操作系统中。

usleep() 与sleep()类似,用于延迟挂起进程。进程被挂起放到reday queue。只是一般情况下,延迟时间数量级是秒的时候,尽可能使用sleep()函数。且此函数已被废除,可使用nanosleep。

如果延迟时间为几十毫秒,或者更小,尽可能使用usleep()函数。这样才能最佳的利用CPU时间。

delay函数:

功 能: 将程序的执行暂停一段时间,单位是毫秒ms(千分之一秒)

用 法: void delay(unsigned milliseconds);

示例:

```
#include<dos.h>
int main(void)
{
    sound(440);
    delay(500);
}
```

```
nosound();  
return 0;  
}
```

`delay()` 是循环等待，该进程还在运行，占用处理器。

`sleep()` 不同，它会被挂起，把处理器让给其他的进程。