TIMER NA CONSOLA

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading;

namespace ConsoleApplication1

{

class Program

{

static int var\_lin = 5;

static void Main(string[] args)

{

// Define um callback para um Timer

TimerCallback callback = new TimerCallback(Tick);

// Inicia uma instância do Timer com a periodicidade de 1 segundo

Timer stateTimer = new Timer(callback, null, 0, 1000);

Console.Clear();

//Linha da jogada

var\_lin = 5;

Console.SetCursorPosition(5, 5);

Console.Write("Linha : ");

Console.SetCursorPosition(13, 5);

string linha = Console.ReadLine();

//Coluna da jogada

var\_lin = 7;

Console.SetCursorPosition(5, 7);

Console.Write("Coluna: ");

Console.SetCursorPosition(13, 7);

string coluna = Console.ReadLine();

stateTimer.Dispose();

Console.ReadLine();

}

// EXECUSSÂO DO TIMER: Acções a serem executadas de 1 em 1 segundo (NESTE CASO)

static public void Tick(Object obj)

{

Console.Title = "Jogo de Teste" + " " + DateTime.Now.ToString("h:mm:ss");

// posiciona o cursor para a leitura da linha ou coluna da jogada

Console.SetCursorPosition(13, var\_lin);

}

}

}

TIMER COM CONTAGEM DE TEMPO

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading;

namespace ConsoleApplication1

{

class Program

{

static int cont = 0;

static String mensagem = "digite um simbolo: ";

static void Main(string[] args)

{

// Define um callback para um Timer

TimerCallback callback = new TimerCallback(Tick);

// Inicia uma instância do Timer com a periodicidade de 1 segundo

Timer stateTimer = new Timer(callback, null, 0, 1000);

//Pedido de símbolo

Console.Write(mensagem);

string simbolo = Convert.ToString(Console.ReadKey().KeyChar);

//Escreve na consola o símbolo digitado e nº de segundos gastos para digitar um símbolo

Console.WriteLine("\n\nSímbolo digitado: {0}", simbolo);

Console.WriteLine("\nNº de segundos gastos para digitar um símbolo: {0} segundos", cont);

Console.ReadLine();

}

// EXECUSSÂO DO TIMER: Acções a serem executadas de um em um segundo (NESTE CASO)

static public void Tick(Object obj)

{

//variável que acumula o nº de segundos

cont++;

//posicionamento do cursor para escrita de um cronómetro

Console.SetCursorPosition(10, 10);

//Escrita do cronómetro

Console.WriteLine("Hora atual: {0}", DateTime.Now.ToString("h:mm:ss"));

//reposicionamento do cursor para leitura de símbolo

Console.SetCursorPosition(mensagem.Length, 0);