Timeline và các chức năng liên quan:

TimeManager

TimeSpeed

Quy ước 1 chu kỳ chuyển động của vật là A: vs công thức x=Acos(O\*t+p)

Sau 1 chu kỳ thực hiện 1 Tick() cho chuyển động của vật, maxPointTick =100, pointPerTick = B \* timeSpeed hệ số cho ra buộc phải nhỏ hơn 100 nếu thực hiện đc 1 chu kỳ trên giây.

x = x + pointPerTick/maxPointTick

if(x>1){int doTick = x/()}