Thật là khó chịu khi cứ phải tạo ra một đống biến để ghi lại thời gian mỗi lần muốn làm cooldown cho một thứ gì đó. Vì vậy, tôi sẽ tạo ra cho riêng mình một lớp timer mở rộng để làm việc này.

Đây là các hàm trong lớp:

public class Timer

{

public static double Now()

public Timer()

public void Reset()

public void Reset( float p\_time )

public double Time()

public double Elapsed()

public void Pause()

public void Unpause()

}

double f = Now();

There are two Reset functions, allowing you to reset the timer to 0 or to whatever time you

want:

Timer t = new Timer();

t.Reset(); // to 0

t.Reset( 60.0f ); // to 60 seconds

Then you can use the timer to get the amount of time passed since it was last reset:

f = t.Time(); // amount of time since last reset

or to get the amount of time elapsed since the last call to Elapsed:

t.Elapsed(); // reset elapsed timer

f = t.Elapsed(); // time since last call

And, of course, you can pause and unpause the timer:

t.Pause(); // pause timer

// time does not advance for this timer anymore

t.Unpause(); // unpause timer

This timer is a heck of a lot easier to use than the DirectX timer.