

## Odmierzanie czasu

Komponent **Timer** potrafi cyklicznie wywoływać funkcję, podpiętą do zdarzenia **Tick**.

Właściwości komponentu **Timer**:

- ✓ **Enabled** – czy timer działa (true lub false)
- ✓ **Interval** – odstęp czasu między wywołaniami zdarzenia Tick (w milisekundach) np. 1000 oznacza wywoływanie funkcji co 1 sekundę

W kodzie C# Timer (timer1) można włączyć lub wyłączyć:

- ✓ **timer1.Start();**
- ✓ **timer1.Stop();**

Przykład:

```
public MainForm()
{
    int licznik = 1;

    void Timer1Tick(object sender, EventArgs e)
    {
        label1.Text = licznik.ToString();
        licznik++;
    }
}
```

Program liczący:

1, 2, 3, ...

Kolejne liczby będą  
wyświetlane w kontrolce  
**label1**

## Data i czas

Datę i czas można pobrać za pomocą obiektu **DateTime**:

**DateTime dt = DateTime.Now;**

Najpierw tworzymy  
obiekt **dt**, a następnie  
pobieramy różne  
elementy daty i czasu  
(dzień, godzinę, minuty  
itp.)

Właściwość	Znaczenie
<b>dt.Hour</b>	Godzina
<b>dt.Minute</b>	Minuty
<b>dt.Second</b>	Sekundy
<b>dt.Day</b>	Dzień miesiąca (1-31)
<b>dt.Month</b>	Miesiąc (1-12)
<b>dt.Year</b>	Rok
<b>dt.DayOfWeek</b>	Dzień tygodnia

