**Unity3D中用InvokeRepeating做倒计时**

Posted on 2013年03月27日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 310 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中用InvokeRepeating做倒计时。

声明中：

public SpriteText labTime;

start中：

InvokeRepeating("TimeMethod",1f,1f);

方法：

void TimeMethod()  
{  
labTime.Text=(int.Parse(labTime.Text)-1).ToString();  
}