**Unity3D定时器的使用**

Posted on 2013年03月26日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 543 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/)定时器的使用：Time类包含了一个重要的类变量deltaTime，它表示距上一次调用Update或FixedUpdate所用的时间。因此通过它可以让游戏对象按照一个常速进行旋转，而不是依赖于它的帧频：

function Update()

{

   tranform.Rotate(0, 5 \* Time.deltaTime, 0);

}

同样地移动效果：

function Update()

{

   transform.Translate(0, 0, 2 \* Time.deltaTime);

}

如果想要一个值根据每帧的变化而变化（增加或减少） ，你应该使用 Time.deltaTime来乘以这个值。这样才能使得变化的效果依赖于单位时间，而不是帧频。这不仅使得游戏的运行独立于帧频，也使得运动的效果符合现实。同理，要让灯光的照射范围在每秒使半径增加 2个单位，可进行如下编码：

function Update()

{

   light.range += 2.0 \* Time.deltaTime;

}

但是在通过force来处理rigidbody时，一般情况下不要乘以 Time.deltaTime，因为 Unity引擎已经为你进行了处理：

IEnumerator wait(int seconds){

  yield return new WaitForSeconds(seconds);

 }

StartCoroutine(wait(2));  // 在Update() 中调用好像无效

在JS中可以直接用 yield WaitForSeconds(3);

定时器的使用：

using UnityEngine;

using System.Collections;

public class NewBehaviourScript : MonoBehaviour {

// Use this for initialization

void Start () {

   InvokeRepeating("LaunchProjectile", 1,5);//1秒后调用LaunchProjectile () 函数，之后每5秒调用一次

}

// Update is called once per frame

void Update () {

   if (Input.GetButton ("Fire")) {

    CancelInvoke();

   }

}

void LaunchProjectile () {

   print("hello");

}

}