**Unity3D的定时循环效果**

Posted on 2013年03月19日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 312 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)的定时循环效果。在flash中，如果要重复执行一个任务，可以用onenterframe事件，或者用setinterval函数，控制各种循环效果是非常方便，在[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/category/script)中同样可以实现循环可定时的效果，其对应也有数个不同的函数，最常用的就是update()函数了，不过这个函数也有不方便的地方，如果需要一个定时器功能的话，那么用此函数就有些效率低下了，但是可以用yield及waitforsecond这两上函数，下面即为一个简单的定时器代码，可以实现每隔几秒就重复执行一段代码的功能，比较实用的代码段：

function Start () {  
StartCoroutine("DoSomething");  
}  
function DoSomething () {  
while (true) {  
//需要重复执行的代码就放于在此处  
print("DoSomething Loop");  
//设置间隔时间为10秒  
yield WaitForSeconds (10);  
}  
}