**教你如何创建unity3d多个定时器，以及定时器的其他操作**

Posted on 2013年01月07日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 399 次

本程序演示了如何创建多个定时器，并对定时器样式进行定制以及接受定时器到时的通知信息。

1.创建定时器:

TimerManager m\_timerManager1 = gameObject.AddComponent("TimerManager") as TimerManager;

2.自定义定时器

//void initTimer(int timerID, int countDownVal, Rect timerRect, GameObject timerHandler,  
GUIStyle timerStyle)

m\_timerManager1.initTimer(1, 11, new Rect(100, 100, 100, 100), gameObject,  
mySkin.customStyles[0]);

3.控制定时器

m\_timerManager1.startTimer();

m\_timerManager1.pauseTimer();

m\_timerManager1.resumeTimer();

m\_timerManager1.stopTimer();

4.监听定时器通知信息

void TimeUpMessage(int timerID)

{

UnityEditor.EditorUtility.DisplayDialog("TimeUpMessage", "Timer ID: " + timerID.ToString(), "OK");