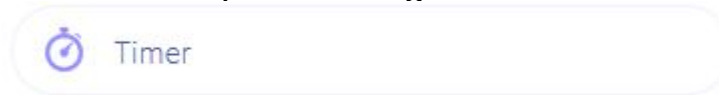




# Timer

Die Komponente **Timer** ermöglicht es, gewisse Ereignisse nach einer abgelaufenen Zeit auszulösen. Zum Beispiel ist dies nützlich, wenn du erst nach einer verlaufenen Zeit Gegner oder sammelbare Objekte erzeugen willst.



## Timer konfigurieren

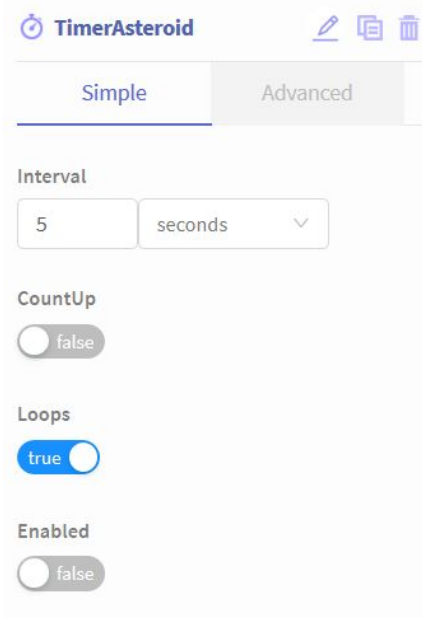
Der Timer lässt sich wie üblich rechts mit den Eigenschaften konfigurieren.

**Interval:** das ist die Zeit, in der der Timer “abläuft” (“fire”).

**CountUp:** ob der Timer rauf oder runterzählt.

**Loops:** ob er nach dem Ablauf wieder von vorn startet

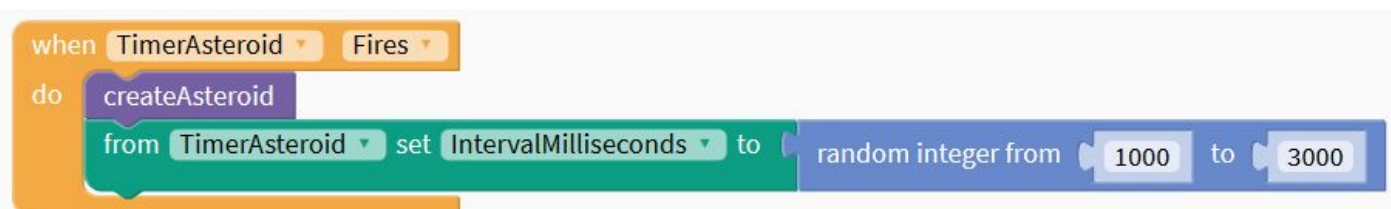
**Enabled:** ob er aktiviert ist



## Aktionen beim Ablauf der Timer

Mit dem Event “when Timer Fires” kann man etwas ausführen, wenn der Timer abläuft. In diesem Beispiel erstellen wir mit der Funktion “createAsteroid” einen Asteroiden und setzen den Timer wieder auf eine Zufallszeit.

**Achtung:** der Timer wird hier in Millisekunden (ms) konfiguriert! (1 sek = 1000 ms)



## Timer starten und stoppen

Manchmal ist es sinnvoll, einen Timer zu stoppen. Zum Beispiel, wenn das Spiel zu Ende ist (game over).

