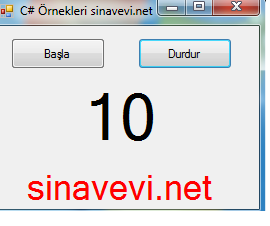
Visual Studio C# **Timer** nesnesi milisaniye cinsinden geçen süreyi hesaplamak için kullanılabilir. İstediğimiz komutların belirlediğimiz zaman aralığında tekrarlamasını istiyorsak **timer** kullanabiliriz. Örneğin bilgi yarışması uygulamalarında olduğu gibi 30 saniye sonra diğer soruya geçen projelerde kullanılabilir.

**İnterval Özelliği:** Timer’ın çalışacağı zaman bölümüdür. Zaman mili saniye cinsindedir. Mesela her 1 saniyede kodları çalıştırmak istersek interval 1000, her 2 saniyede kodları çalıştırmak için interval’i 2000 yapmamız gerekir.

**Enabled Özelliği:** Değeri true ise timer’ın çalışmasını,false ise durdurulmasını sağlar.Yani enabled değeri true ise timer’ın Tick olayına yazılan kodlar çalışır, false ise çalışmaz.

**Tick Olayı :** Bu olaya yazılan kodlar interval ile belirlenen  zamanda tekrar edilir.

Aşağıdaki kodlar sayesinde form1 de 30 saniye durulmakta ve otomatik olarak form2 ye geçilmektedir.



int sayi;  // global olarak tanımlıyoruz.

 private void timer1\_Tick(object sender, EventArgs e)

    {

         if (sayi > 0)

            {

                sayi--;   //sayi=sayi-1;

             label1.Text = sayi.ToString();

                if (sayi % 2 == 0)

                {

                    label2.ForeColor = Color.Red;

                }

                else

                    label2.ForeColor = Color.Yellow;

            }

           else

                sayi = 60;

        }

private void Form1\_Load(object sender, EventArgs e)

        {

            sayi = 60; //60.Saniyeden başlatıyoruz.

         label1.Text = sayi.ToString();

        }

private void button1\_Click(object sender, EventArgs e)

        {

            timer1.Start();  // Başlatma

            timer1.Interval = 100;  // Hızını Ayarlıyoruz.

        }

private void button2\_Click(object sender, EventArgs e)

        {

            timer1.Stop(); // Durdurma

        }