

3.TakeUntil

TakeUntil 示意图

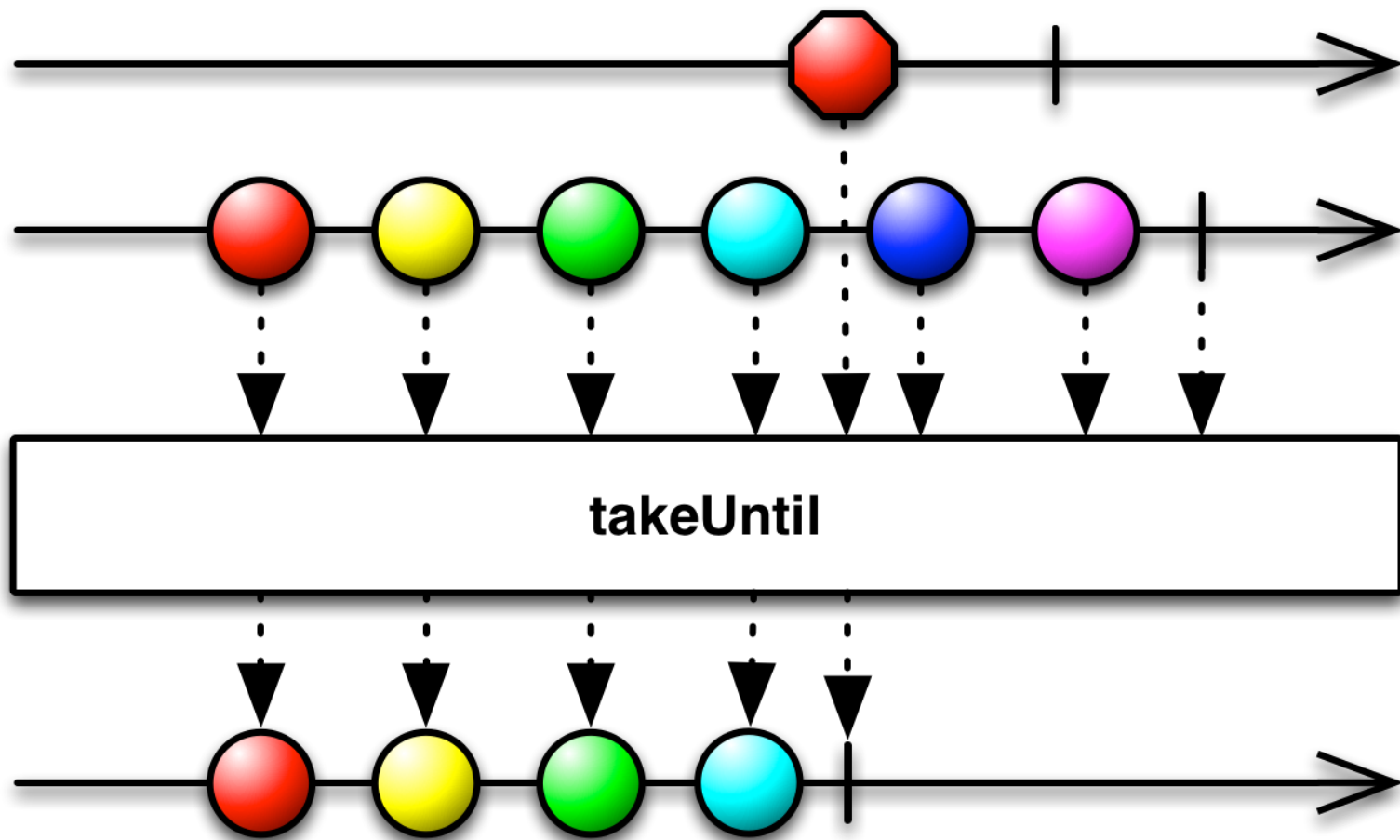
当第二个 Observable 发射了一项数据或者终止时，丢弃原始Observable发射的任何数据

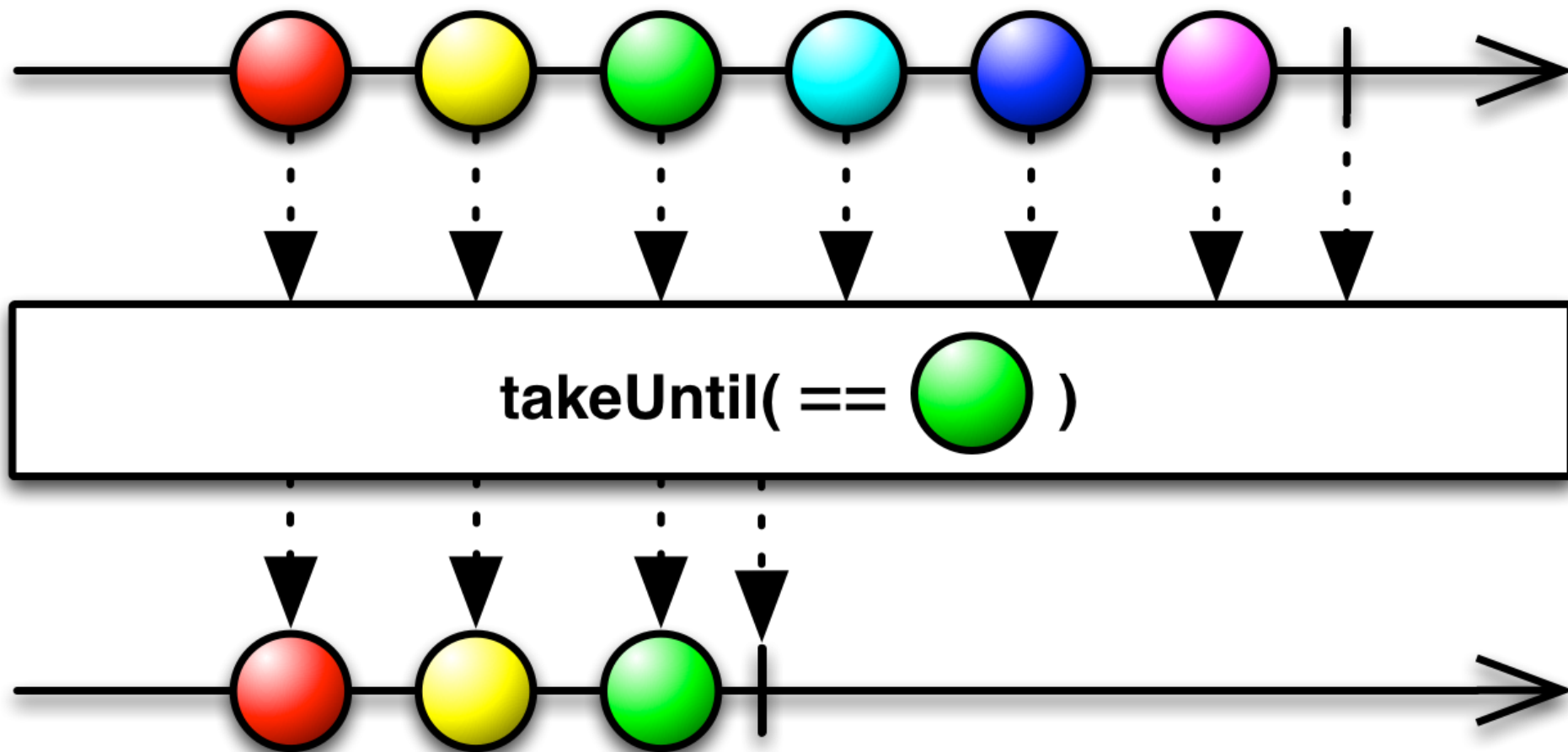


takeUntil

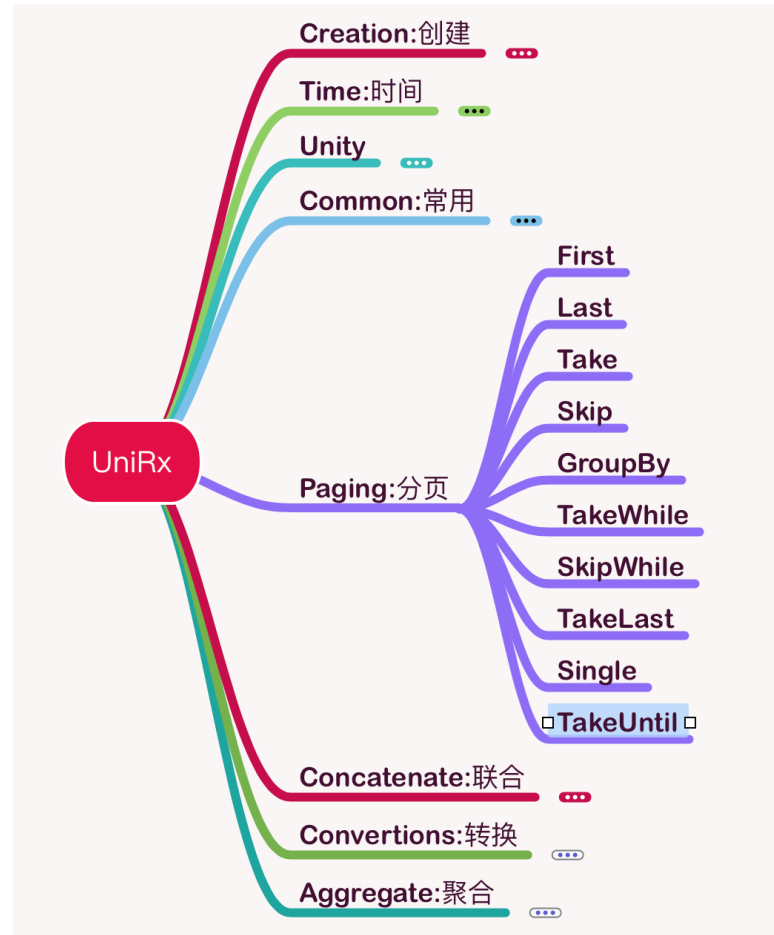


`TakeUntil` 订阅并开始发射原始Observable，它还监视你提供的第二个 Observable。如果第二个 Observable 发射了一项数据或者发射了一个终止通知，`TakeUntil` 返回的Observable会停止发射原始Observable并终止。





TakeUntil 在知识地图中的位置



TakeUntil 示例代码

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/  
  
using UniRx;  
using UniRx.Triggers;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class TakeUntilExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            this.UpdateAsObservable()  
        }  
    }  
}
```



```
        .TakeUntil(Observable.EveryUpdate().Where(_=>Input.GetMouseButtonDown(0  
    )))  
  
    .Subscribe(_ =>  
    {  
        Debug.Log(123);  
    });  
}  
}  
}
```

输出结果为，运行之后持续输出 123，当点击鼠标左键后，停止输出 123。

今天的内容就这些