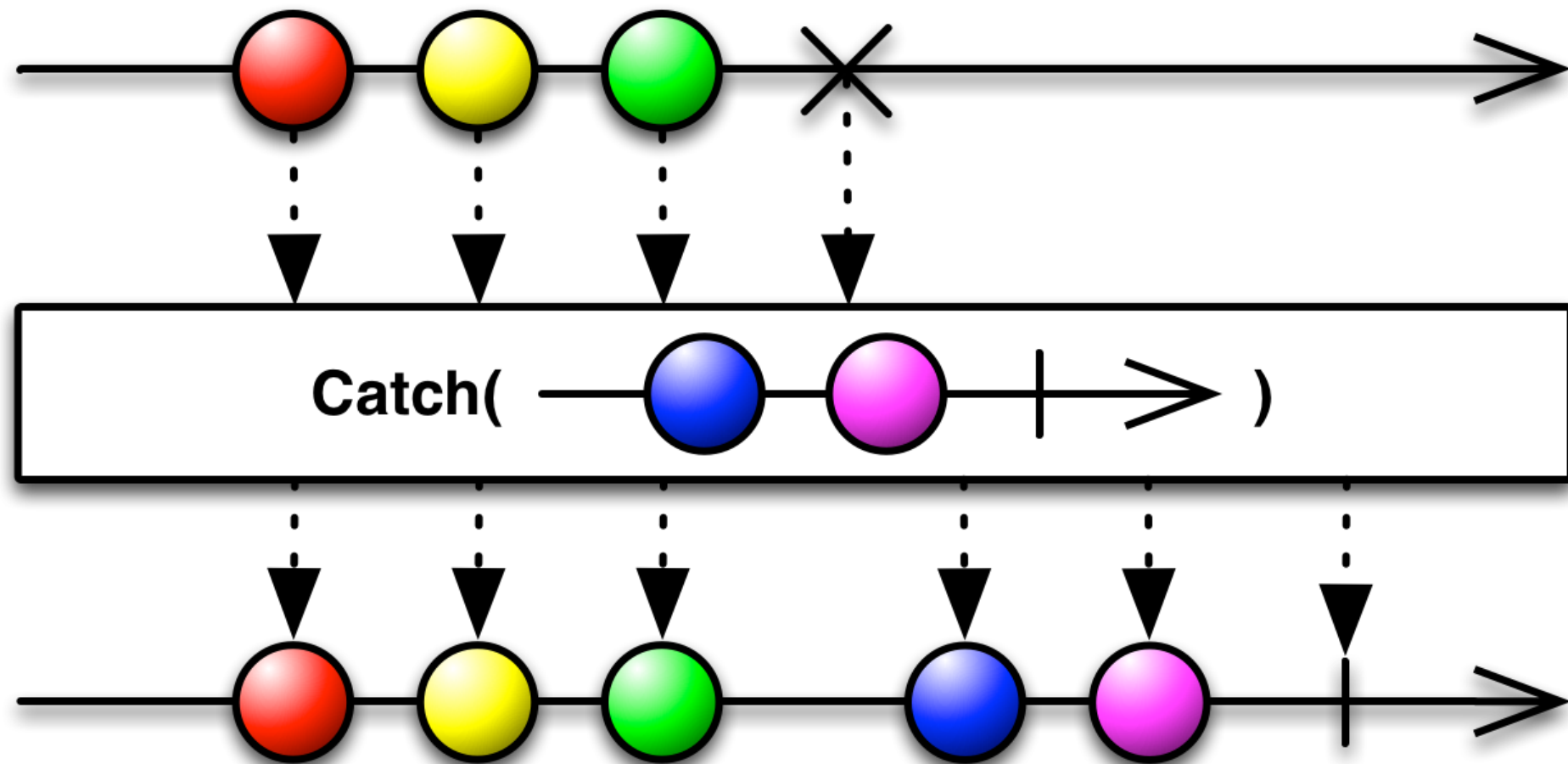


# 34.Catch

## UniRx Catch 示意图

从onError通知中恢复发射数据



Catch操作符拦截原始Observable的onError通知，将它替换为其它的数据项或数据序列，让产生的Observable能够正常终止或者根本不终止。

在某些ReactiveX的实现中，有一个叫onErrorResumeNext的操作符，它的行为与Catch相似。

## UniRx Catch 所在知识地图中的位置

## UniRx Catch 示例代码

```
/*  
 * http://sikiedu.com liangxie  
 */  
  
using System;  
using UniRx;  
using UnityEngine;
```

```
namespace UniRxLesson
{
    public class UniRxCatchExample : MonoBehaviour
    {
        void Start()
        {
            Observable.Throw<string>(new Exception("error"))
                .Catch<string, Exception>(e =>
                {
                    Debug.LogFormat("caught exception:{0}", e.Message);
                    return
Observable.Timer(TimeSpan.FromSeconds(1.0f)).Select(_ => "timer called");
                })
                .Subscribe(result => Debug.Log(result));
        }
    }
}
```

输出结果为:

```
caught exception:error  
// 1 秒后  
timer called
```