

10.操作符 Merge

之前的课程中我们简单介绍了，Timer、Update、Where、First 等操作符，又介绍了 Reactive Property、UGUI 增强，MVP 等概念。

今天呢我们学习一个与之前的操作符有一点点不一样的操作符 Merge。

Merge 意思是合并。

合并什么呢？

我们之前学习过，UniRx 的世界里，任何东西都是以事件流的形式存在的。

而在之前我们使用的 Update、Timer 等，全都是开启了一条事件流。

但是到现在为止，老师有说过 UniRx 只能 Subscribe 一条事件流么？

没有。

UniRx 可以开启两个或多个事件流。

并使用 Merge 进行事件流的合并。

比如：

```
var leftMouseClickedStream = Observable.EveryUpdate().Where(_ =>
Input.GetMouseButtonDown(0));
var rightMouseClickedStream = Observable.EveryUpdate().Where(_ =>
Input.GetMouseButtonDown(1));

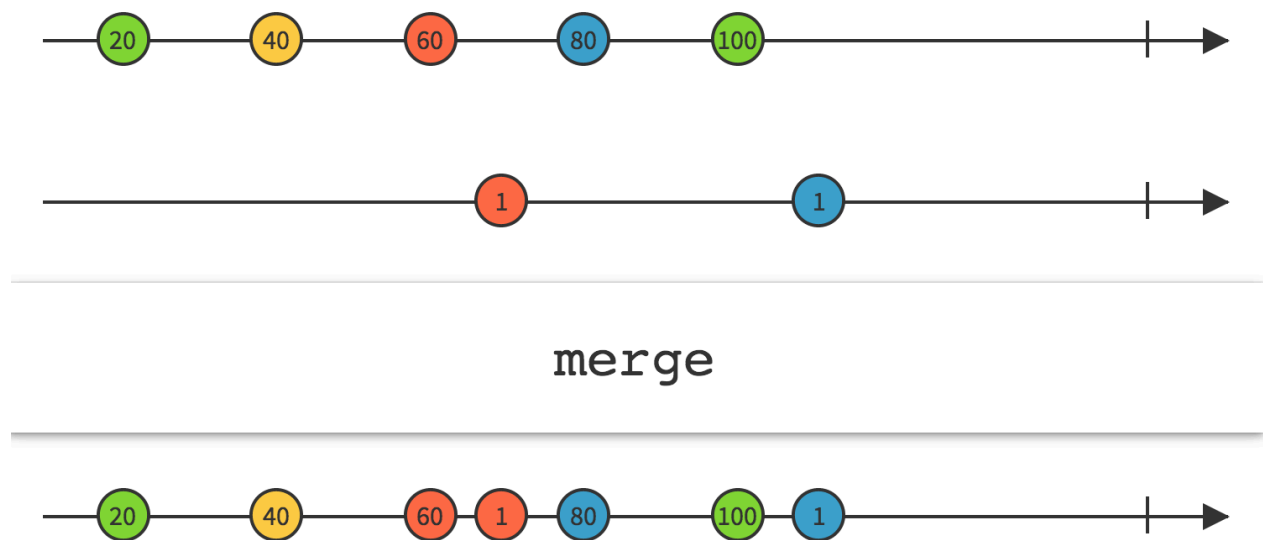
Observable.Merge(leftMouseClickedStream, rightMouseClickedStream)
    .Subscribe(_ =>
    {
        // do something
    })
```

```
});
```

以上代码的实现的逻辑是“当鼠标左键或右键点击时都会进行处理”。

也就是说，Merge 操作符将 leftMouseClickedStream 和 rightMouseClickedStream 合并成了一个事件流。

如下图所示：



可以想想学习了 Merge 我们可以做些什么事情。

今天的内容就这些。