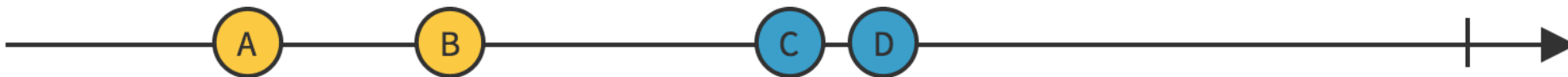


19.CombineLatest

CombineLatest 示意图

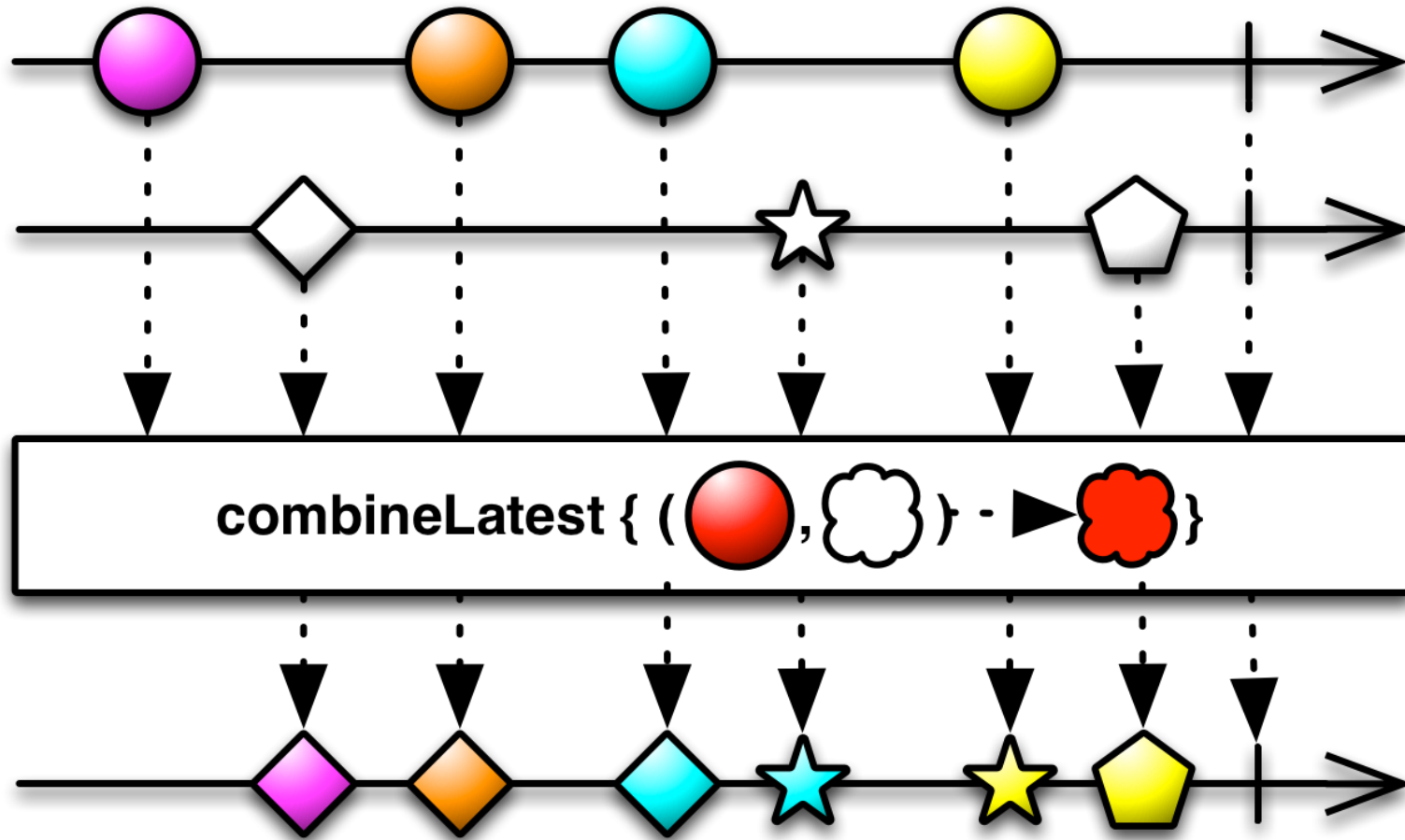
当两个 Observables 中的任何一个发射了数据时，使用一个函数结合每个 Observable 发射的最近数据项，并且基于这个函数的结果发射数据。



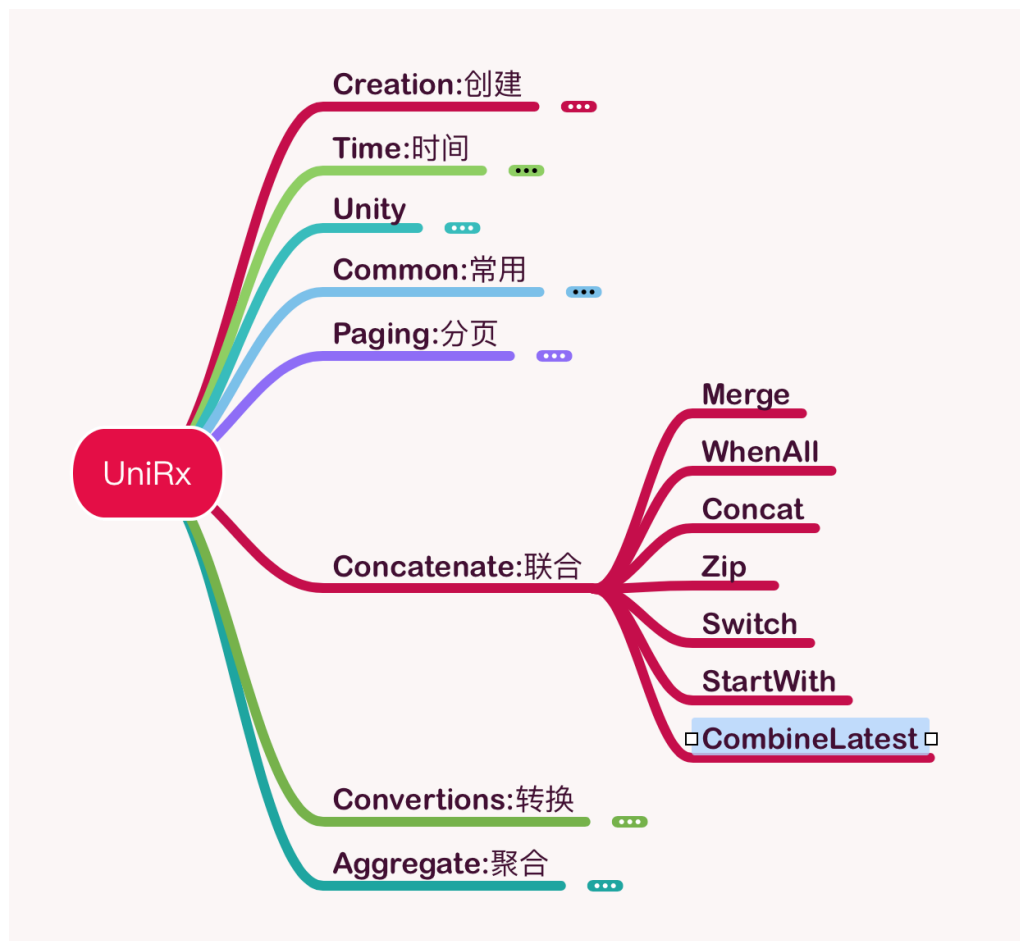
```
combineLatest((x, y) => "" + x + y)
```



`CombineLatest` 操作符行为类似于 `zip`，但是只有当原始的 `Observable` 中的每一个都发射了一条数据时 `zip` 才发射数据。`CombineLatest` 则在原始的 `Observable` 中任意一个发射了数据时发射一条数据。当原始 `Observables` 的任何一个发射了一条数据时，`CombineLatest` 使用一个函数结合它们最近发射的数据，然后发射这个函数的返回值。



CombineLatest 所在知识地图中的位置



CombineLatest 示例代码

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/  
  
using UniRx;  
using UniRx.Triggers;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class CombineLatestExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            var a = 0;  
            var i = 0;  
        }  
    }  
}
```

```
        var leftStream = this.UpdateAsObservable().Where(_ =>
Input.GetMouseButtonDown(0)).Select(_ => (++a).ToString());
        var rightStream = this.UpdateAsObservable().Where(_ =>
Input.GetMouseButtonDown(1)).Select(_ => (++i).ToString());

        leftStream.CombineLatest(rightStream, (left, right) => left + right)
            .Subscribe(Debug.Log);
    }
}
```

执行结果为，点击鼠标顺序:左 -> 右 -> 左 -> 右 -> 左 -> 左 -> 右 -> 右
则输出如下

```
// 左
11 // 右
21 // 左
22 // 右
32 // 左
```


42 // 左

43 // 右

44 // 右

今天的内容就这些