# 10.Concat

### LINQ Concat 简介

连接两个序列。

## LINQ Concat 示例代码

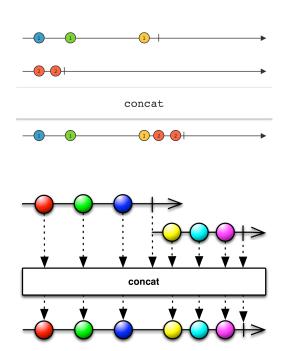
```
/******************************
 * http://sikiedu.com liangxie
 ******************************
using System.Linq;
using UnityEngine;
namespace UniRxLesson
   public class LINQConcatExample : MonoBehaviour
       private class Pet
       {
          public string Name { get; set; }
          public int Age { get; set; }
       }
       private void Start()
       {
          Pet[] cats =
              new Pet {Name = "Barley", Age = 8},
              new Pet {Name = "Boots", Age = 4},
              new Pet {Name = "Whiskers", Age = 1}
          };
          Pet[] dogs =
              new Pet {Name = "Bounder", Age = 3},
              new Pet {Name = "Snoopy", Age = 14},
              new Pet {Name = "Fido", Age = 9}
          };
          var petNames =
              cats.Select(cat => cat.Name).Concat(dogs.Select(dog => dog.Name));
          foreach (var petName in petNames)
          {
              Debug.Log(petName);
          }
```

```
} }
```

#### 输出结果:

Barley Boots Whiskers Bounder Snoopy Fido

### UniRx Concat 示意图

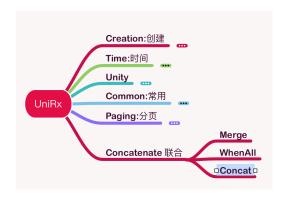


不交错的发射两个或多个 Observable 的发射物

**Concat** 操作符连接多个 Observable 的输出,就好像它们是一个 Observable,第一个 Observable 发射的所有数据在第二个 Observable 发射的任何数据前面,以此类推。

直到前面一个Observable终止,*Concat* 才会订阅额外的一个 Observable。注意:因此,如果你尝试连接一个"热" Observable(这种 Observable 在创建后立即开始发射数据,即使没有订阅者),*Concat* 将不会看到也不会发射它之前发射的任何数据。

### UniRx Concat 在知识地图中的位置



Concat 与 Merge 和 WhenAll 类似,是联合操作符。

### UniRx Concat 示例代码

```
* http://sikiedu.com liangxie
using UniRx;
using UniRx.Triggers;
using UnityEngine;
namespace UniRxLesson
    public class UniRxConcatExample : MonoBehaviour
        private void Start()
            var a = this.UpdateAsObservable().Take(3).Select(_ => "A");
            var b = this.UpdateAsObservable().Take(2).Select(_ => "B");
            var c = a.Concat(b);
            c.Subscribe(Debug.Log);
    }
}
```

输出结果:

Α

Α

Α

В

В

今天的内容就这些。