

# 8.RepeatUntilDestroy

## 示例代码

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

```
{  
    public class UniRxRepeatUntilExample : MonoBehaviour  
    {  
        void Start()  
        {  
            Observable.Timer(TimeSpan.FromSeconds(1.0f))  
                .RepeatUntilDestroy(this)  
                .Subscribe(_ => Debug.Log("ticked"));  
        }  
    }  
}
```

运行结果为，每个一秒输出一次 ticked，当把 脚本所在 GameObject 删除掉，则不再输出。