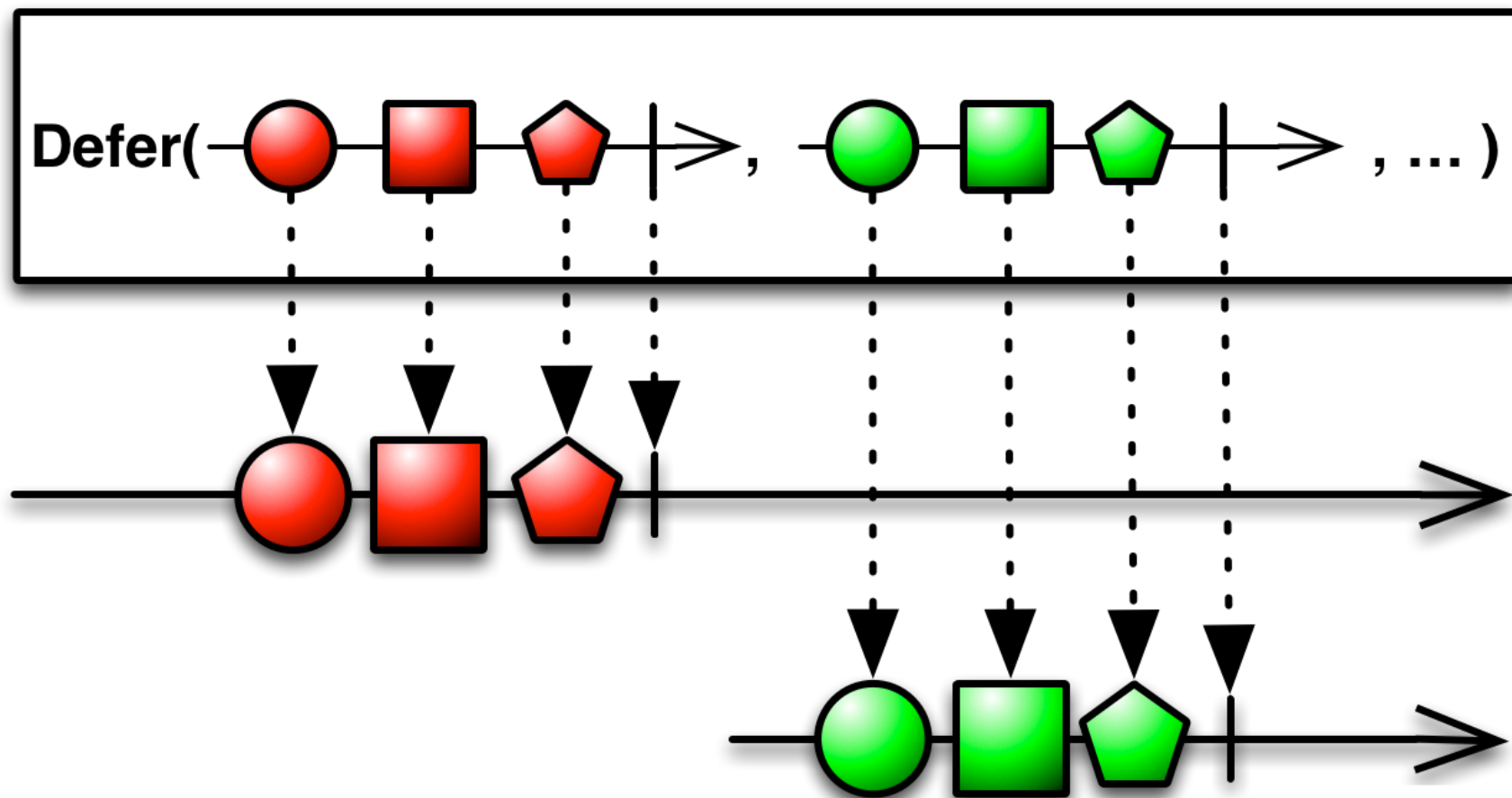


14.Defer

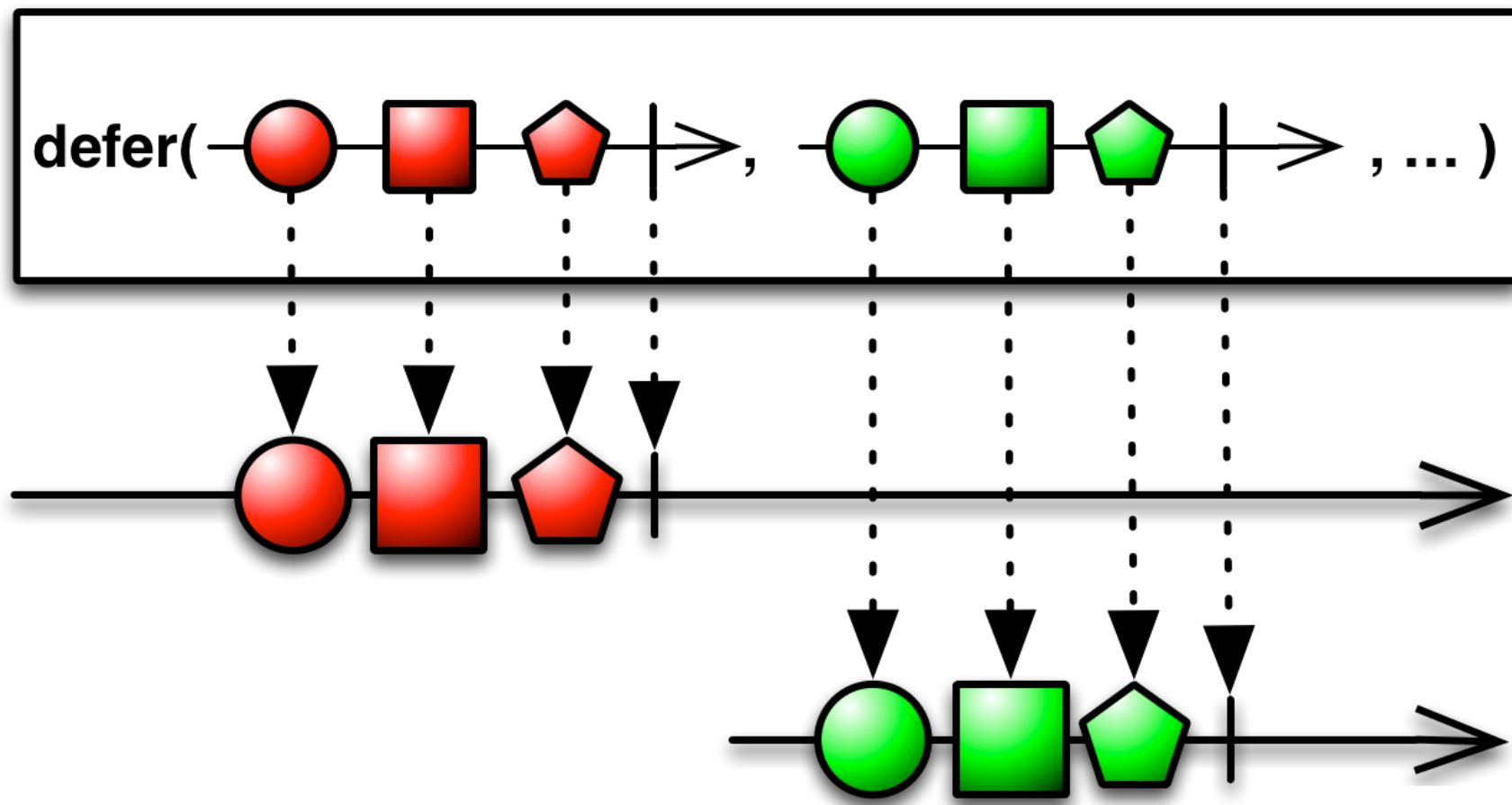
Defer 示意图

直到有观察者订阅时才创建 Observable，并且为每个观察者创建一个新的 Observable

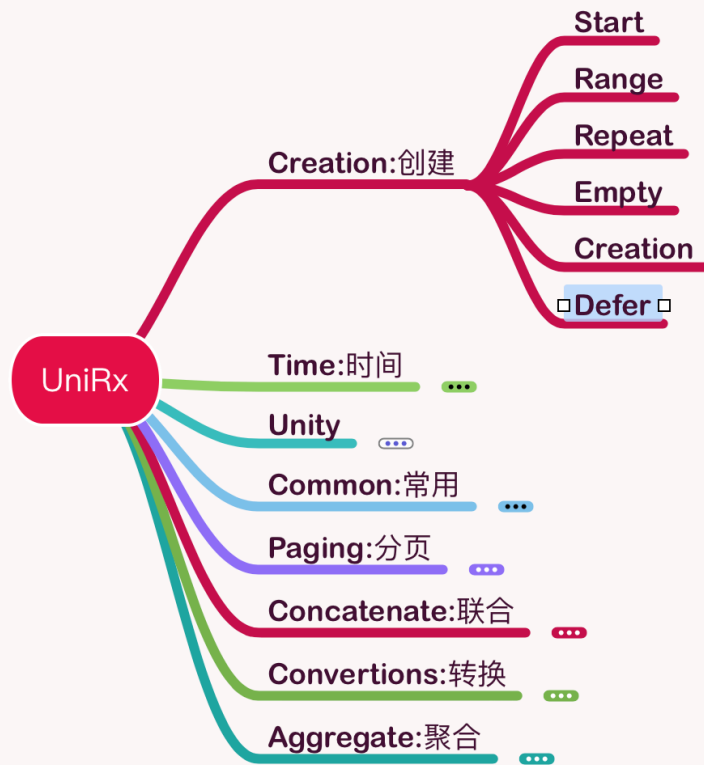


`Defer` 操作符会一直等待直到有观察者订阅它，然后它使用 `Observable` 工厂方法生成一个 `Observable`。它对每个观察者都这样做，因此尽管每个订阅者都以为自己订阅的是同一个 `Observable`，事实上每个订阅者获取的是它们自己的单独的数据序列。

在某些情况下，等待直到最后一分钟（就是知道订阅发生时）才生成 `Observable` 可以确保 `Observable` 包含最新的数据。



Defer 在知识地图中的位置



Defer 代码示例

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/
```

```
using System;  
using UniRx;  
using UnityEngine;
```

```
namespace UniRxLesson  
{  
    public class DeferExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            var random = new System.Random();
```

```
Observable.Defer(() => Observable.Start(() => random.Next()))  
    .Delay(TimeSpan.FromMilliseconds(1000))  
    .Repeat()  
    .Subscribe(randomNumber=>Debug.Log(randomNumber));  
}  
}
```

输出结果为

```
1790623781  
67128575  
913269989  
2027467965  
297262093  
1000073077
```