

# 19.Zip (.Net 4)

Zip 是在 .Net4 支持的操作符。

## LINQ Zip 简介

将指定函数应用于两个序列的对应元素，以生成结果序列。

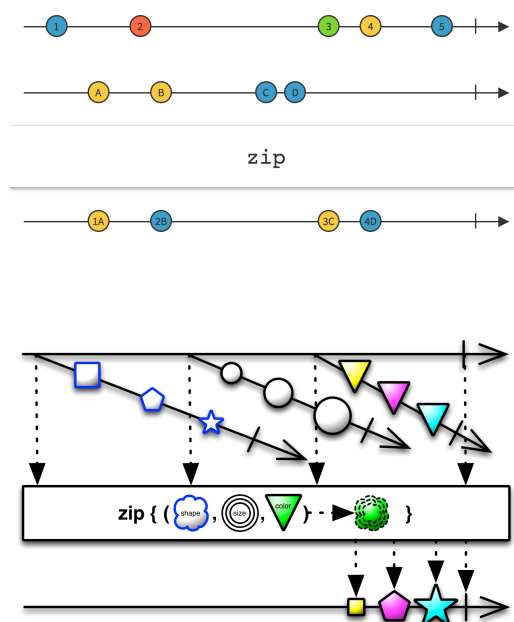
## LINQ Zip 示例

```
/* *****  
 * http://sikiedu.com liangxie  
 * ***** */  
  
using System.Linq;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class LINQZipExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            int[] numbers = { 1, 2, 3, 4 };  
            string[] words = { "one", "two", "three" };  
  
            var numbersAndWords = numbers.Zip(words, (first, second) => first + "  
" + second);  
  
            foreach (var item in numbersAndWords)  
                Debug.Log(item);  
        }  
    }  
}
```

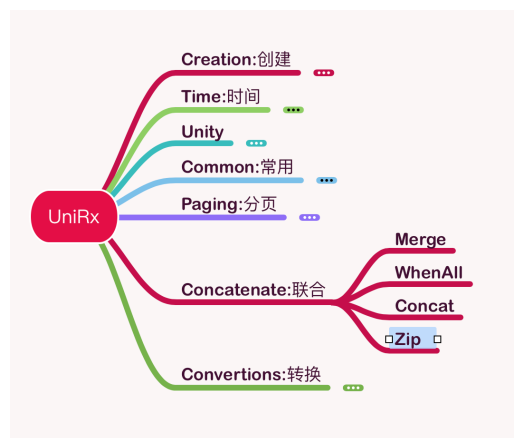
输出结果为:

```
1 one  
2 two  
3 three
```

## UniRx Zip 示意图



## UniRx Zip 在知识地图中的位置



## UniRx Zip 示例代码

/\*\*\*\*\*

```

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

using UnityEngine;
using UnityEngine.Triggers;

namespace UniRxLesson
{
    public class ZipExample : MonoBehaviour
    {
        private void Start()
        {
            var rightStream = this.UpdateAsObservable().Where(_ =>
                Input.GetMouseButtonDown(0));
            var leftStream = this.UpdateAsObservable().Where(_ =>
                Input.GetMouseButtonDown(1));

            leftStream
                .Zip(rightStream, (l, r) => Unit.Default)
                .Subscribe(_ => { Debug.Log("ok"); });
        }
    }
}

```

运行之后，点击鼠标的顺序为, 左->右->左->右->左->左->左->右->右->右

输出的结果为:

```

// 左
ok // 右
// 左
ok // 右
// 左
// 左
// 左
ok // 右
ok // 右
ok // 右

```

今天的内容就这些