

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:

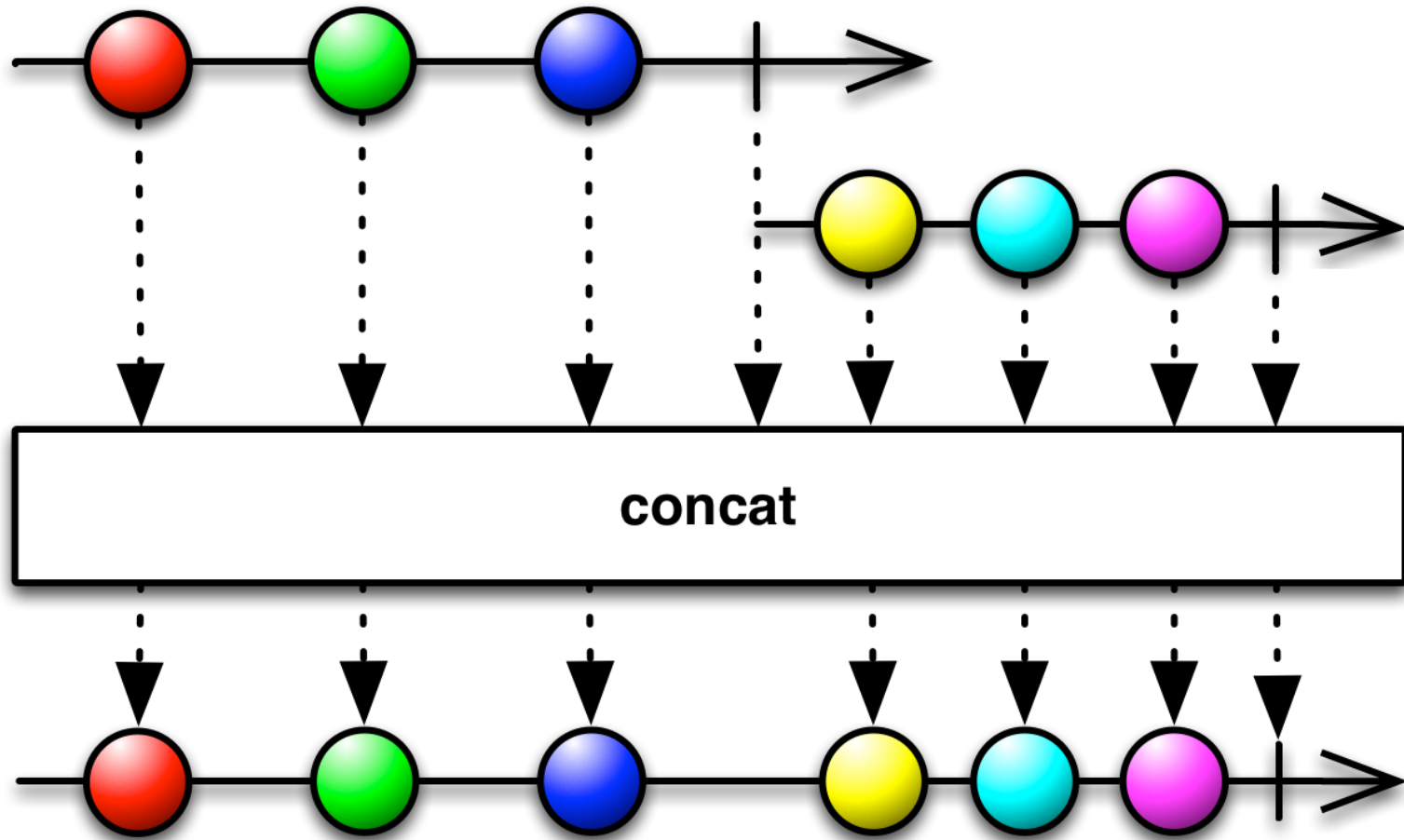
```
Barley  
Boots  
Whiskers  
Bounder  
Snoopy  
Fido
```

UniRx Concat 示意图



concat



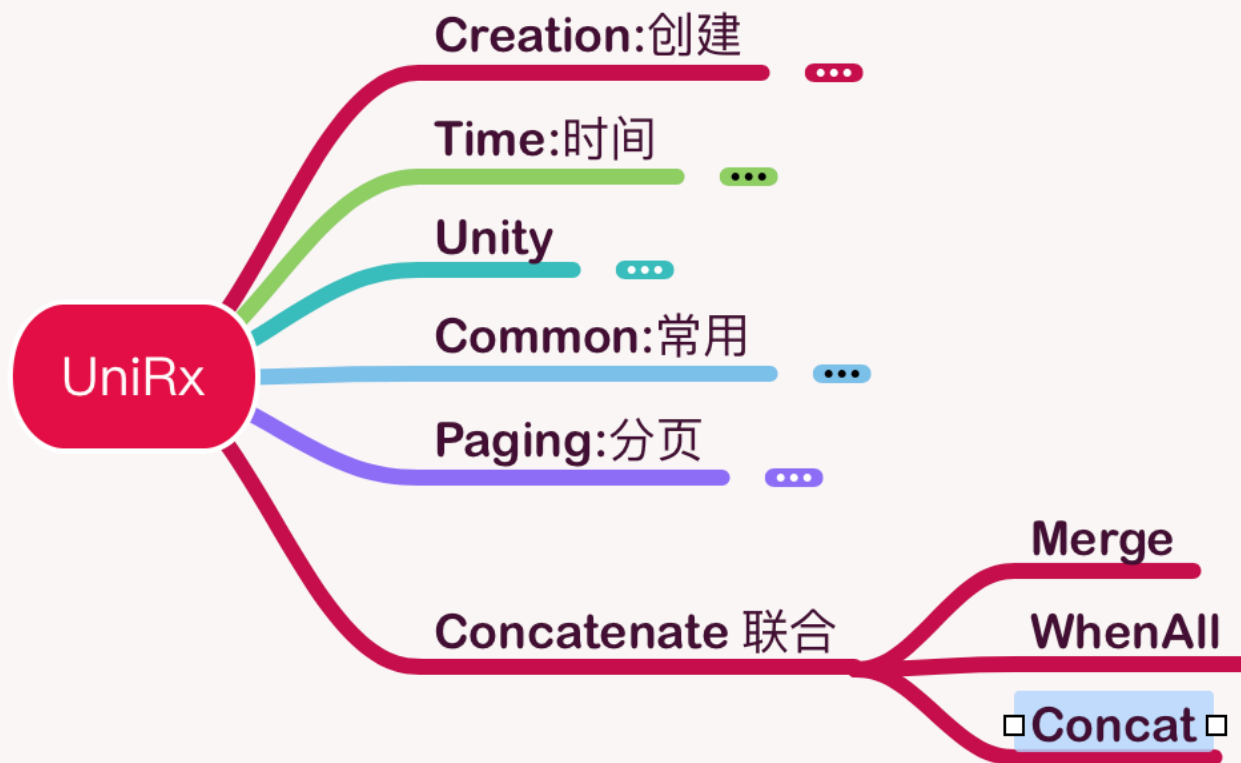


不交错的发射两个或多个 Observable 的发射物

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:

A
A
A
B
B

今天的内容就这些。