

12. 加载场景 AsyncOperation

我们在异步加载资源或者异步加载场景的时候往往会用到 AsyncOperation。

UniRx 对 AsyncOperation 做了支持。使得加载操作可以很容易地监听加载进度。

示例代码如下：

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

using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

namespace UniRxLesson
{
    public class AsyncOperationExample : MonoBehaviour
    {
        void Start()
        {
            var progressObservable = new ScheduledNotifier<float>();

            SceneManager.LoadSceneAsync(0).AsAsyncOperationObservable(progressObservable)
                .Subscribe(asyncOperation =>
                {
                    Debug.Log("load done");
                });
        }
    }
}
```

```

Resources.LoadAsync<GameObject>("TestCanvas").AsAsyncOperationObservable()
    .Subscribe(resourceRequest =>
    {
        Instantiate(resourceRequest.asset);
    });

    progressObservable.Subscribe(progress =>
    {
        Debug.LogFormat("加载了:{0}", progress);
    });
}
}
}

```

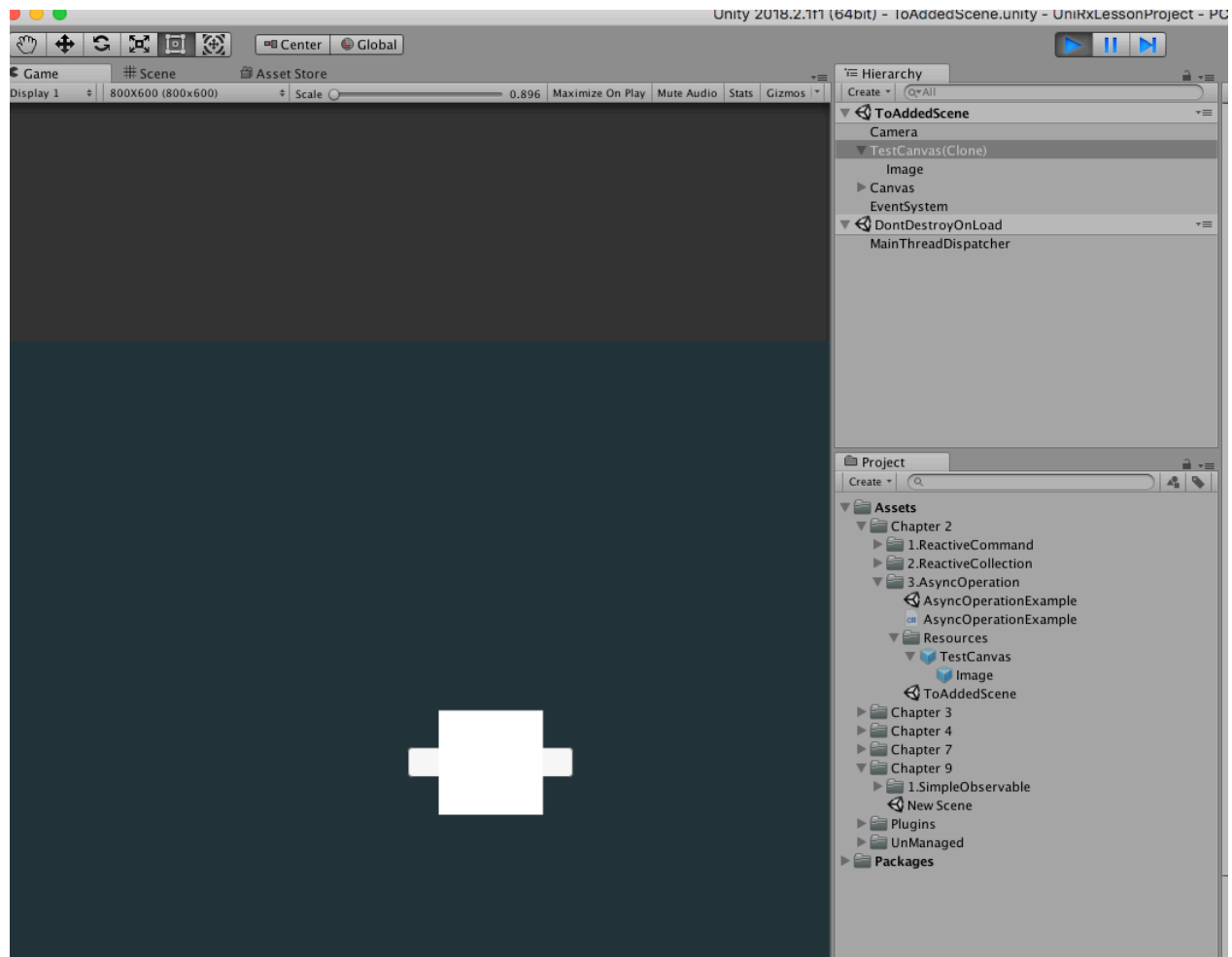
输出结果为:

```

加载了:0.9
加载了:0.9
加载了:1
load done

```

编辑器视图为:



今天的内容就这些。