

# 15.Range

## LINQ Range 简介

生成指定范围内的整数的序列。

## LINQ Range 代码示例

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

```
using System.Linq;
using UnityEngine;

namespace UniRxLesson
{
    public class LINQRangeExample : MonoBehaviour
    {
        private void Start()
        {
            var squares = Enumerable.Range(5, 3).Select(x => x * x);

            foreach (var square in squares)
            {
                Debug.Log(square);
            }
        }
    }
}
```

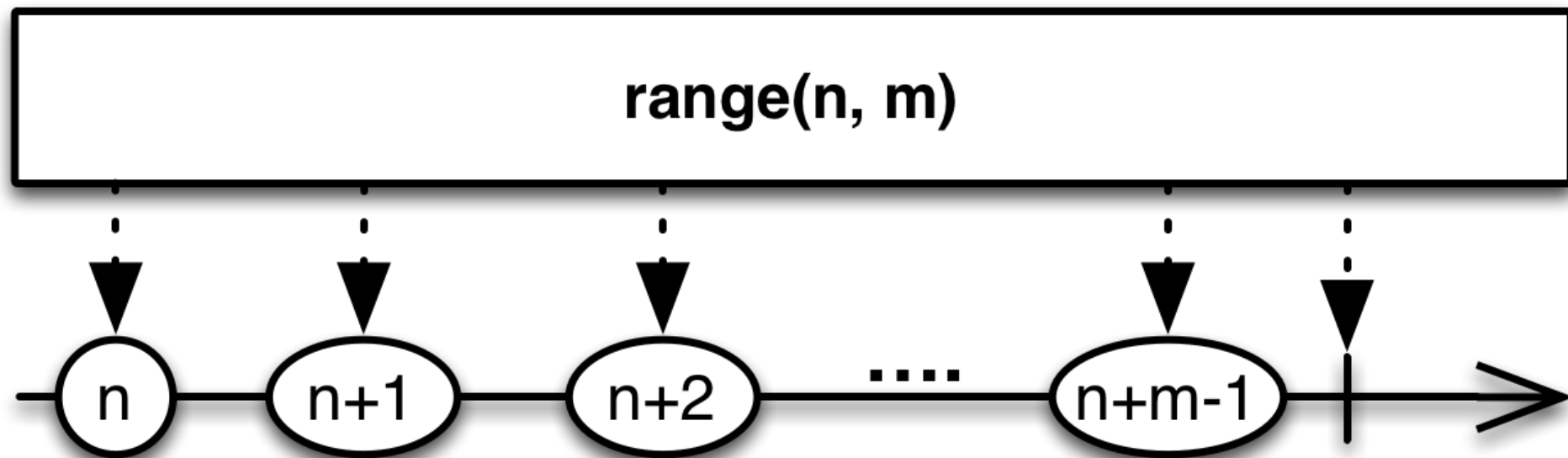
输出结果:

25

36

49

## UniRx Range 简介



# UniRx Range 在只会地图中的位置



# UniRx Range 代码示例

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

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

```
namespace UniRxLesson  
{  
    public class UniRxRangeExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            var squares = Observable.Range(5, 3).Select(x => x * x);  
  
            squares.Subscribe(square => { Debug.Log(square); });  
        }  
    }  
}
```

```
}  
    }  
}
```

输出结果为

```
25  
36  
48
```

通过 LINQ 与 UniRx 的比较可以看到，LINQ 也有类似 Observable 的 Enumerable。而 Subscribe 其实相当于 LINQ 中的 foreach。

今天的内容就这些