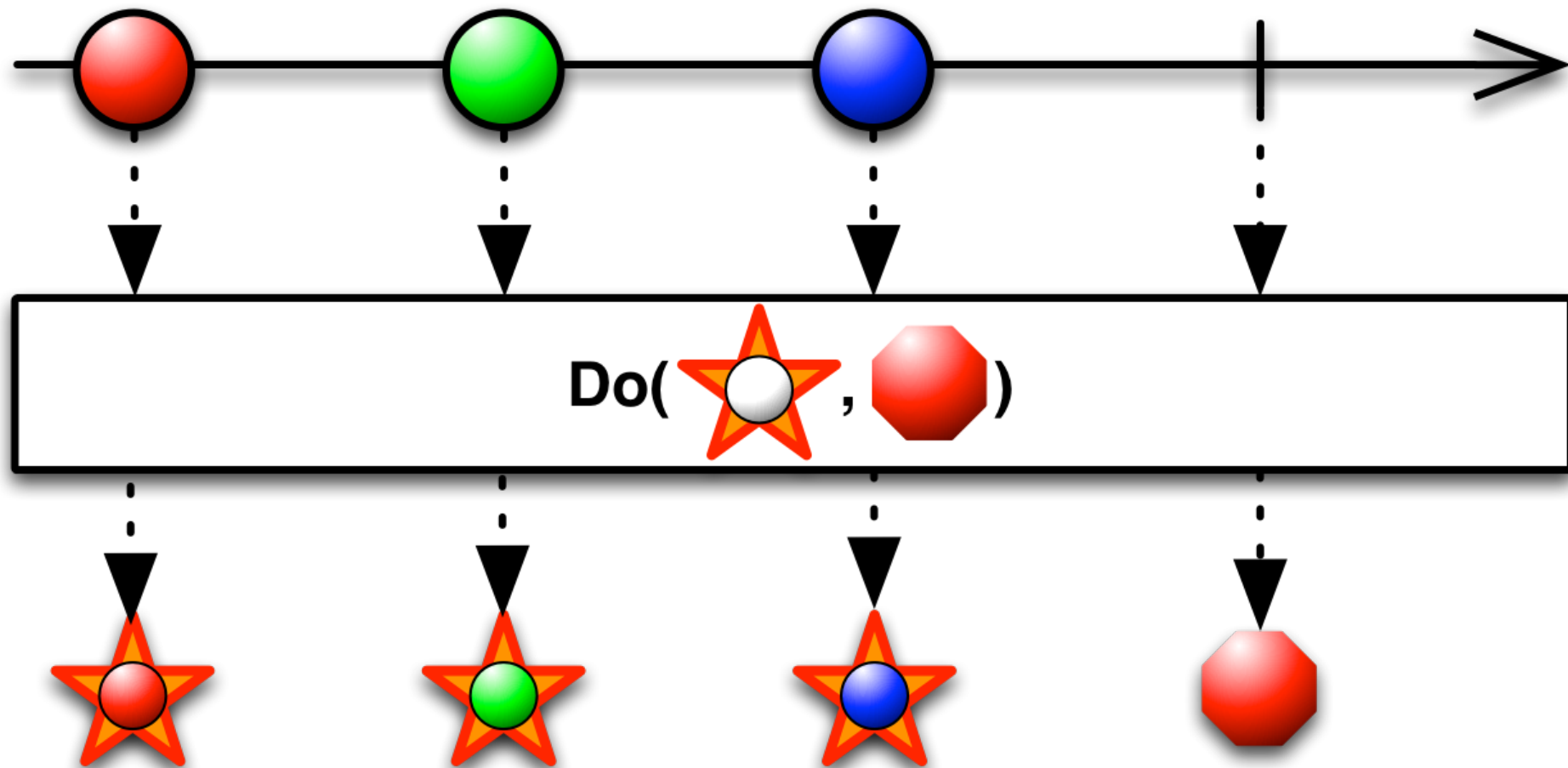


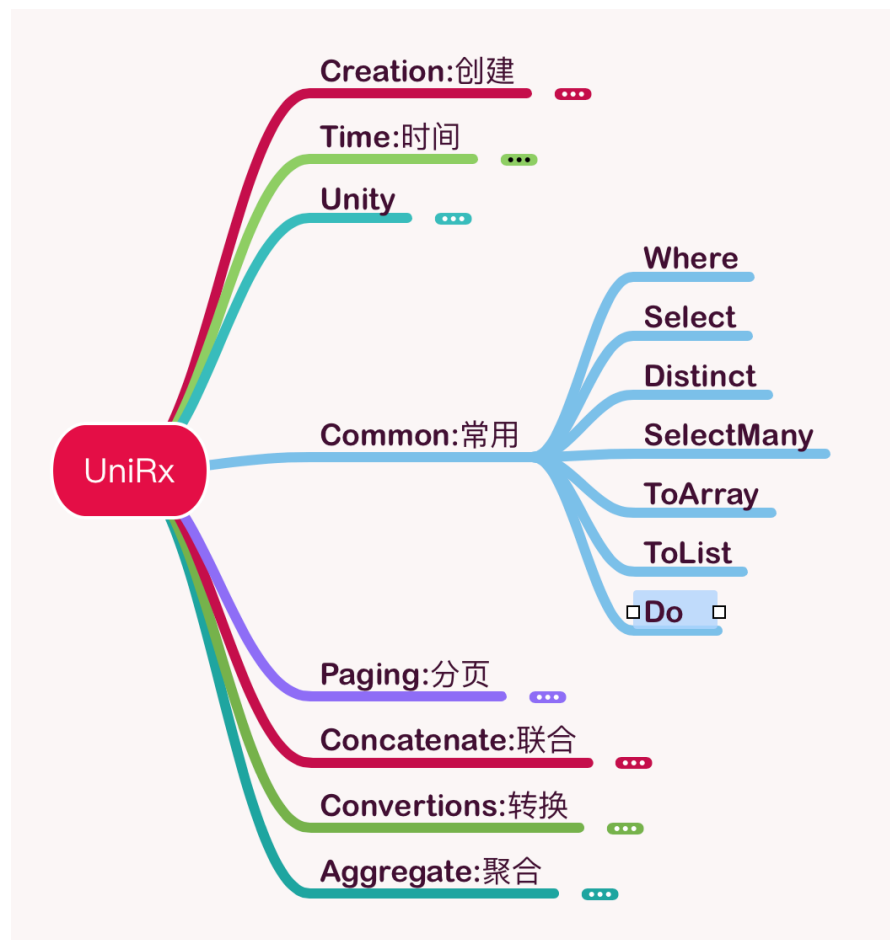
20.Do

Do 示意图

注册一个动作作为原始 Observable 生命周期事件的一种占位符



Do 所在知识地图中的位置



Do 代码示例

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/  
  
using System;  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class DoExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            Observable.ReturnUnit()  
                .Delay(TimeSpan.FromSeconds(1.0f))  
                .Subscribe();  
        }  
    }  
}
```

```
        .Do(_ => { Debug.Log("after 1 seconds"); })  
        .Delay(TimeSpan.FromSeconds(1.0f))  
        .Do(_ => { Debug.Log("after 2 seconds"); })  
        .Delay(TimeSpan.FromSeconds(1.0f))  
        .Subscribe(_ => { Debug.Log("after 3 seconds"); });  
    }  
}
```

输出结果为

```
after 1 seconds // 第 1 秒结束  
after 2 seconds // 第 2 秒结束  
after 3 seconds // 第 3 秒结束
```

今天的内容就这些。