

0. 课程简介

欢迎来到 UniRx 系列的第二季课程，在本课程，老师向大家介绍 UniRx 6.2.2 版本的所有操作符。

课程结构

UniRx 有大量的操作符，而这些大量的操作符呢，要想好好系统地进行学习就要有一个合适的分类。

本课程将操作符分类如下：

- 第一章 LINQ 与 Rx
- 第二章 Rx 独有
- 第三章 UniRx 独有

UniRx 中有大量的操作符，有些来自于 C# 3 的 LINQ 比如我们常用的 Select 、Where、First 等等

而有些呢是来自于 Rx.Net，比如在第一季介绍的 Timer 等等。

有的呢，是 UniRx 特有的，也就是对 Unity3D 引擎提供的操作符，比如 EveryUpdate 等等。

在这里呢，老师强调一些，把所有的 UniRx 的 API 叫做 操作符，是为了方便本课程的分类，所以在课程中不管是 Observables 还是 Operators 统称为操作符。而本课程的重点呢，是把 UniRx 的 Observables 和 操作符 讲全。可以作为 UniRx 的查询课程。

课程目标

学习完本课程后，大家能够通过组合 UniRx 的操作符和 Observables 来快速实现比较复杂的逻辑。

适合人群

1. 学习完第一季 《UniRx 入门精讲》的童鞋
2. 已经入门 UniRx，并且想找到一些操作符 和 Observable 使用示例的童鞋

我们开始学习吧！