

# 14.TakeUntilDestroy

## 示例代码

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
*****/  
  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{
```

```
public class UniRxTakeUntilDestroyExample : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        Observable.EveryUpdate()
            .Where(_ => Input.GetMouseButtonDown(0))
            .TakeUntilDestroy(this)
            .Subscribe(_ => Debug.Log("mouse clicked"));
    }
}
```

运行结果为，每次按下鼠标左键，则输出 mouse clicked，将 该脚本所在的 GameObject 被销毁后，点击鼠标不再输出。