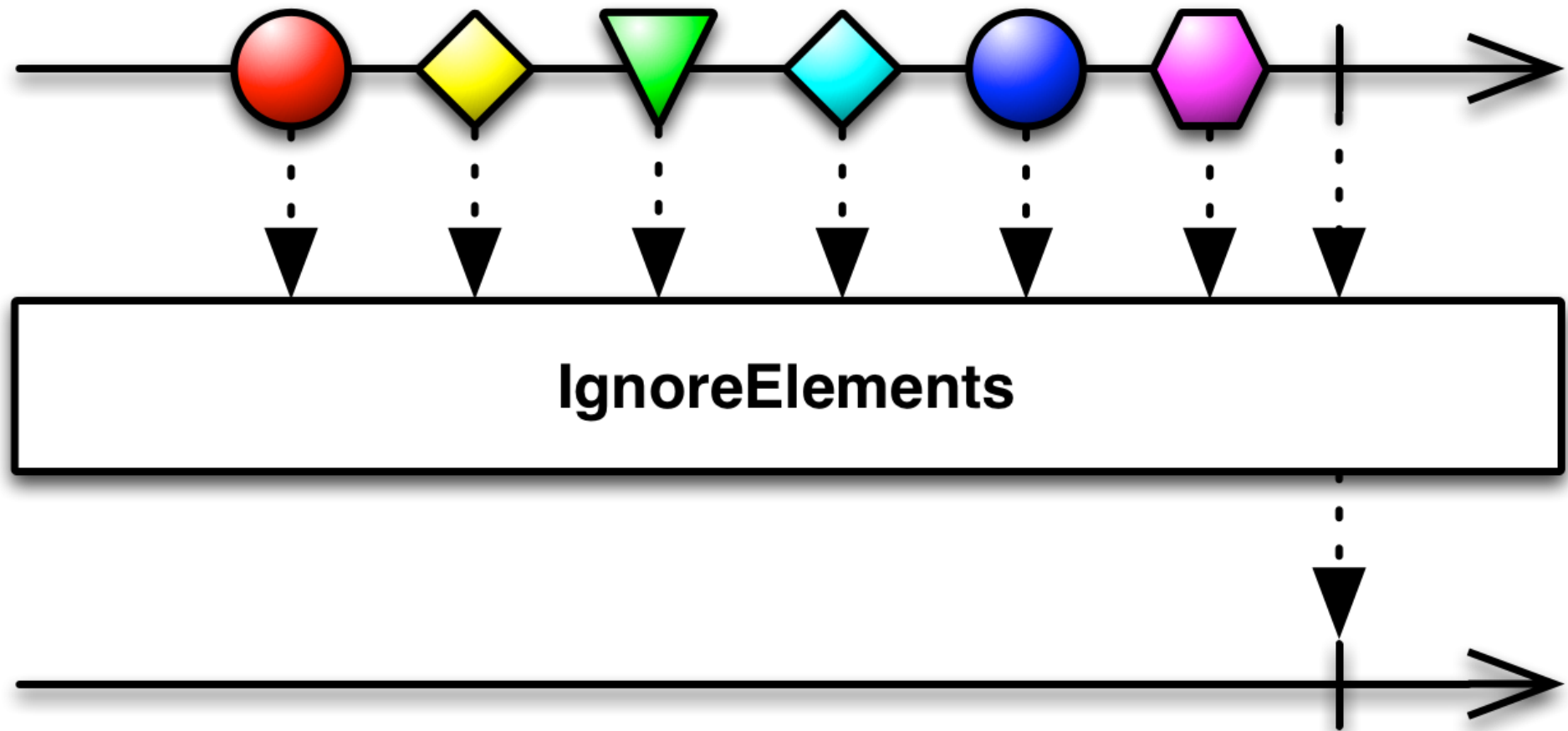


23.IgnoreElements

IgnoreElements 示意图

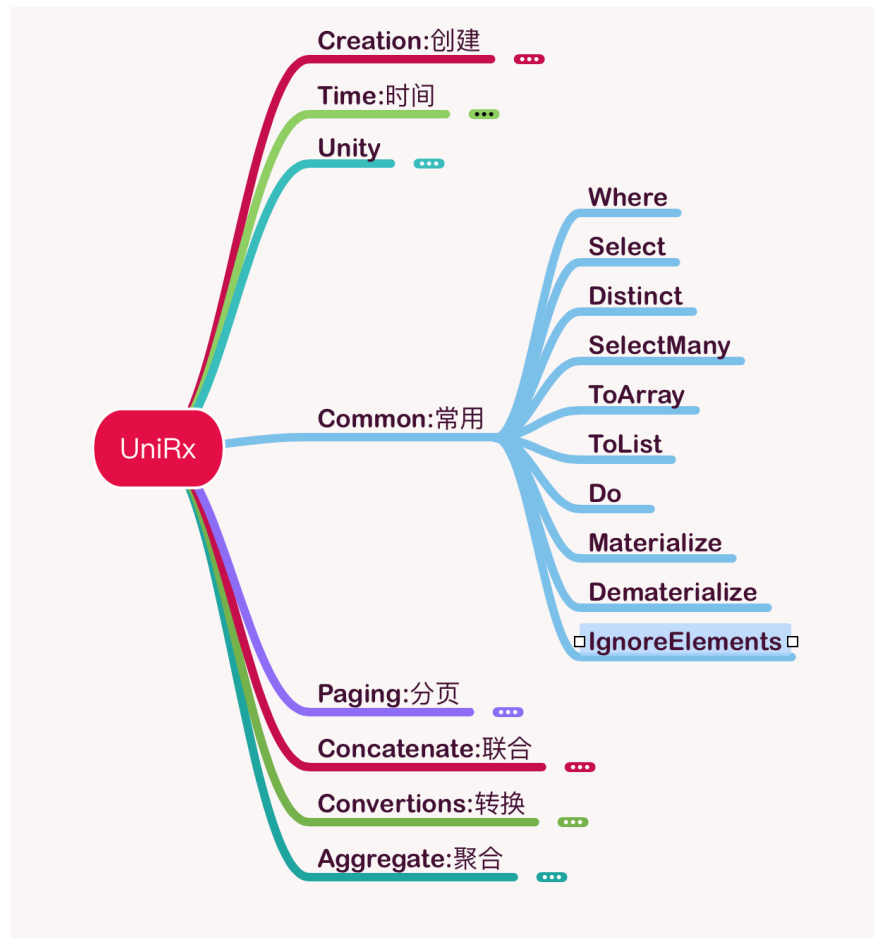
不发射任何数据，只发射Observable的终止通知



IgnoreElements操作符抑制原始Observable发射的所有数据，只允许它的终止通知（onError或onCompleted）通过。

如果你不关心一个Observable发射的数据，但是希望在它完成时或遇到错误终止时收到通知，你可以对Observable使用ignoreElements操作符，它会确保永远不会调用观察者的onNext()方法。

IgnoreElements 所在知识地图中的位置



IgnoreElements 代码结果

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

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

```
namespace UniRxLesson  
{  
    public class IgnoreElementsExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            var subject = new Subject<int>();  
            //Could use subject.Where(_=>false);  
            var noElements = subject.IgnoreElements();  
        }  
    }  
}
```

```
        subject.Subscribe(  
            i => Debug.LogFormat("subject.OnNext({0})", i),  
            () => Debug.LogFormat("subject.OnCompleted()"));  
        noElements.Subscribe(  
            i => Debug.LogFormat("noElements.OnNext({0})", i),  
            () => Debug.LogFormat("noElements.OnCompleted()"));  
        subject.OnNext(1);  
        subject.OnNext(2);  
        subject.OnNext(3);  
        subject.OnCompleted();  
    }  
}  
}
```

输出结果为

```
subject.OnNext(1)  
subject.OnNext(2)  
subject.OnNext(3)
```

```
subject.OnCompleted()  
noElements.OnCompleted()
```

今天的内容就这些