

# 7.Delay

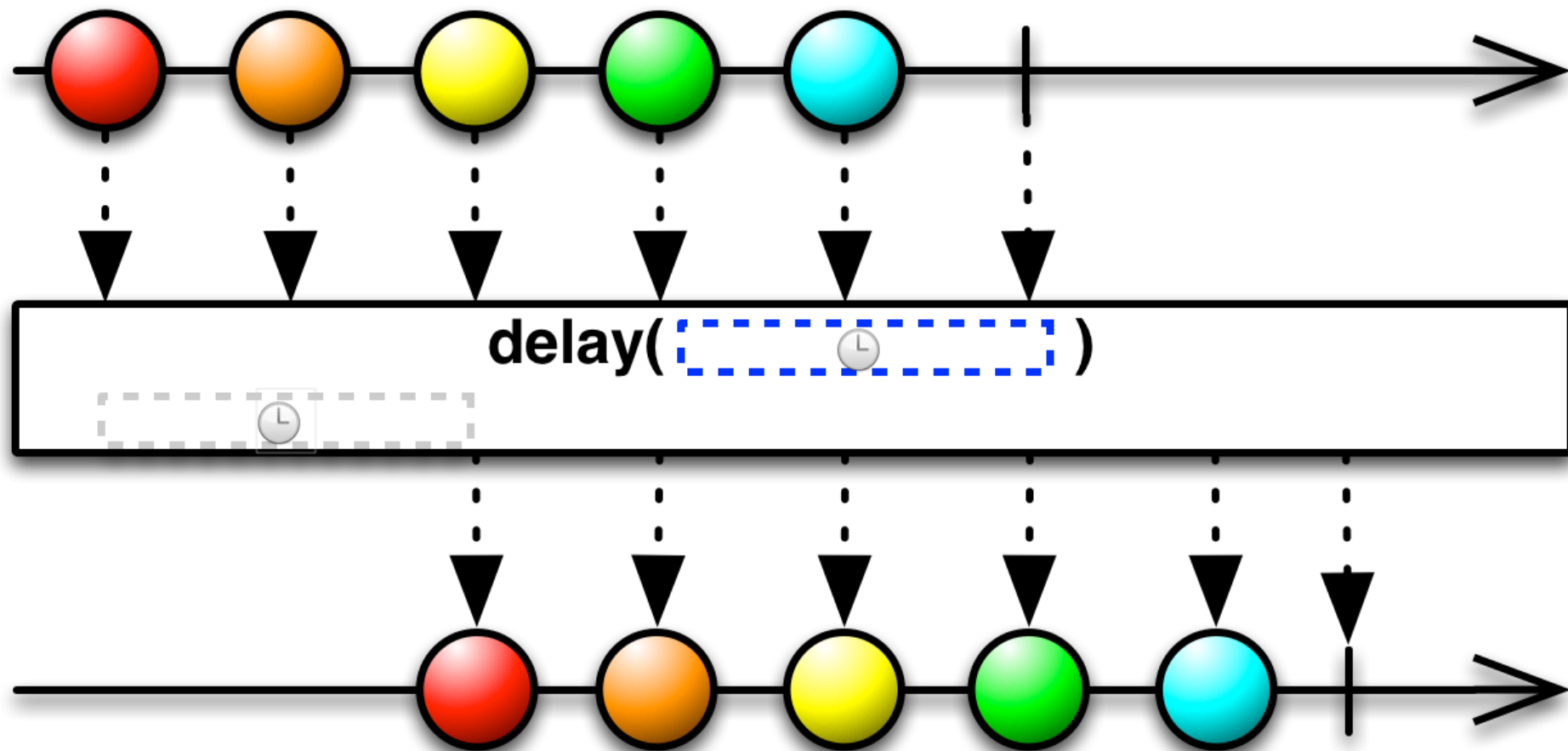
## Delay 示意图

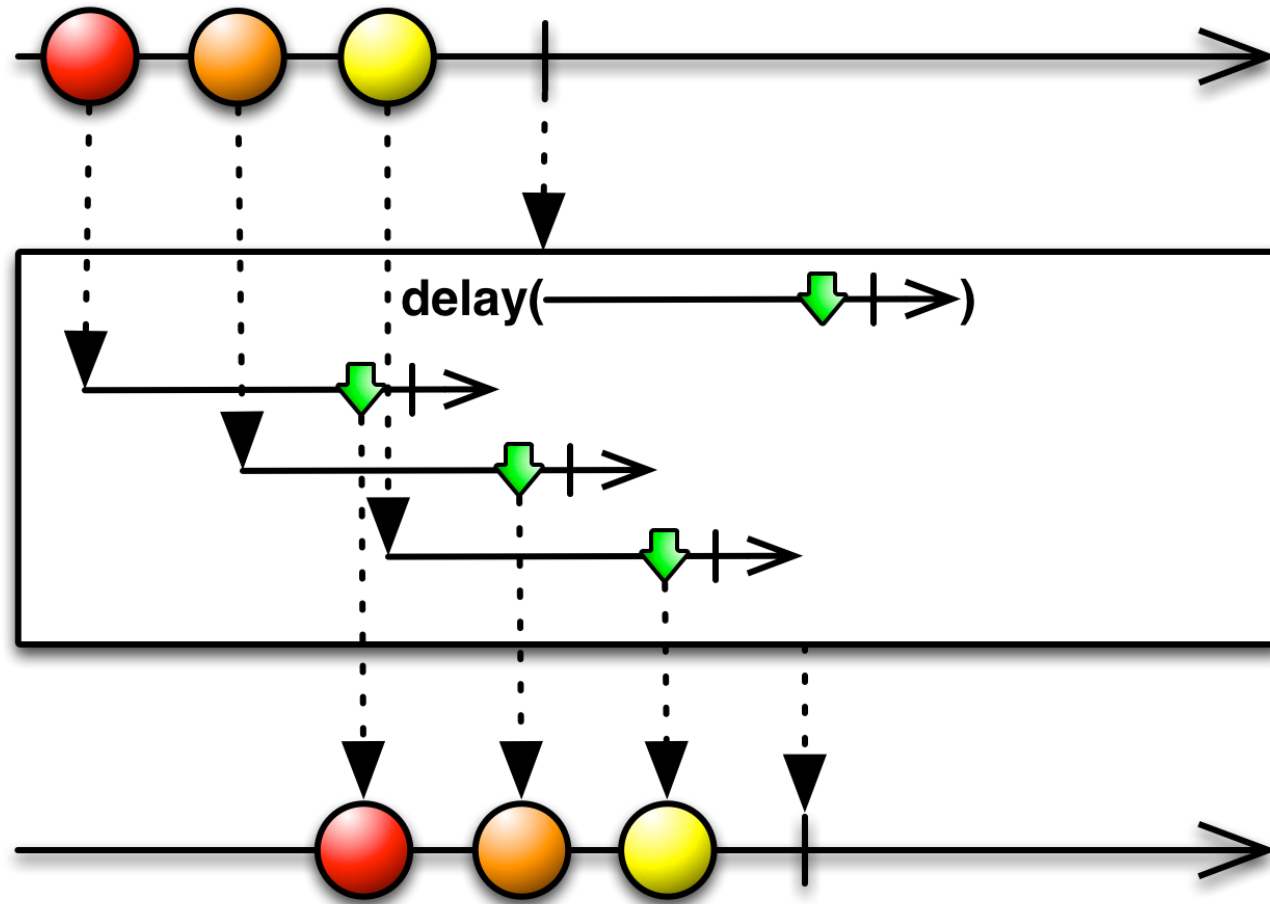
延迟一段指定的时间再发射来自Observable的发射物

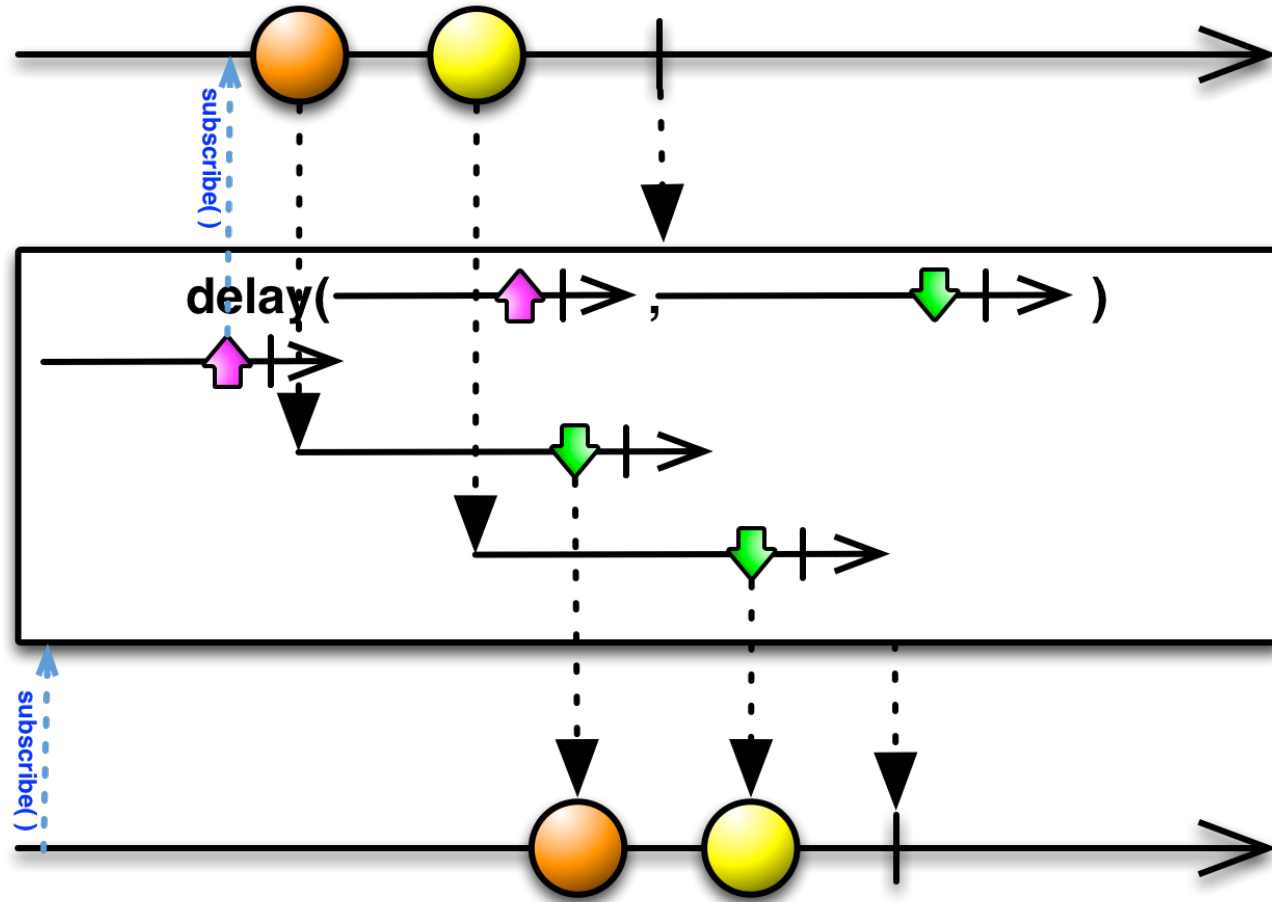


delay

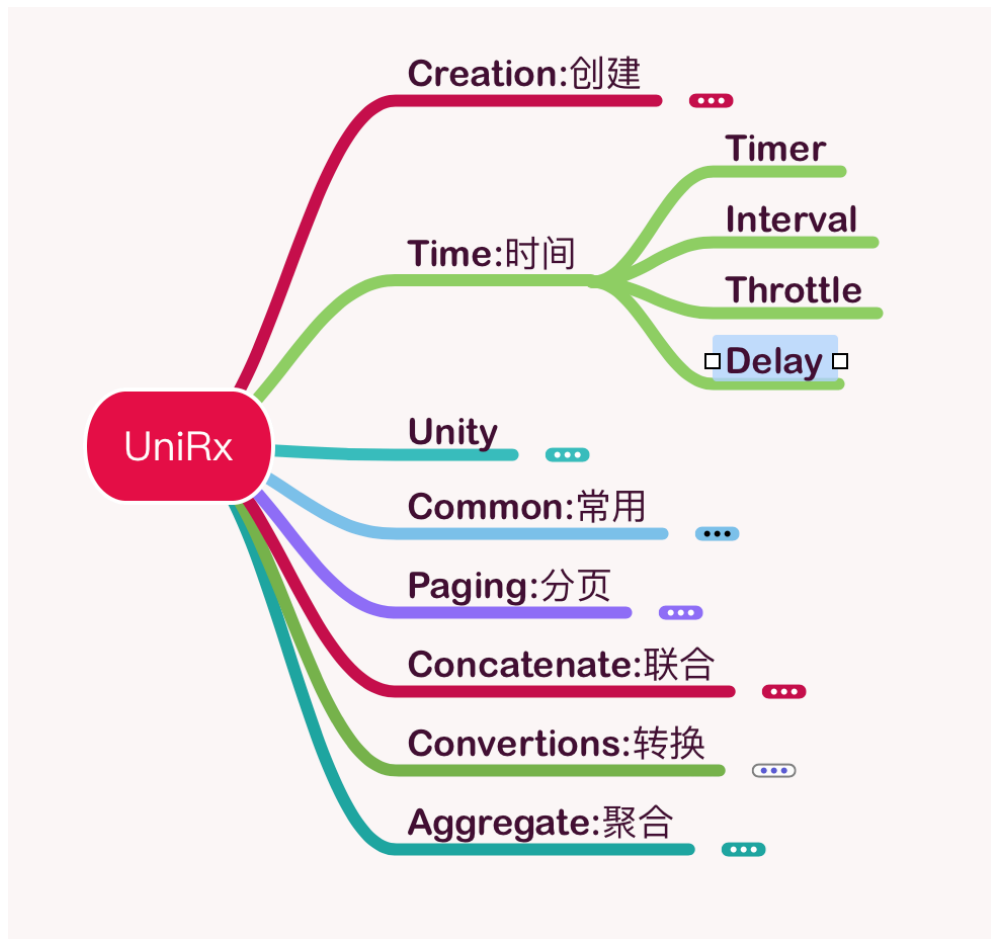








# Delay 在知识地图中的位置



# Delay 代码示例

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/  
  
using System;  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class DelayExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            Observable.EveryUpdate()  
                .Where(_ => Input.GetMouseButtonDown(0))
```



```
        .Delay(TimeSpan.FromSeconds(1.0f))  
        .Subscribe(_ => { Debug.Log("mouse clicked"); })  
        .AddTo(this);  
    }  
}
```

输出的结果为，点击鼠标 1 秒之后输出 mouse clicked，每次点击事件都是 1 秒之后才输出。  
今天的内容就这些