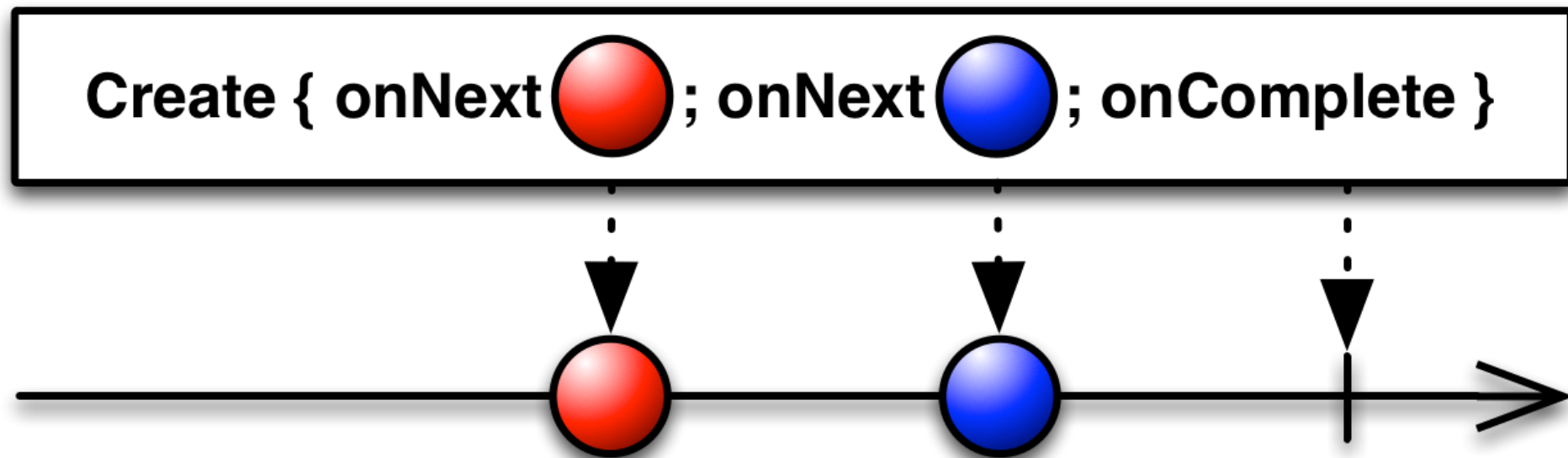


25.Create

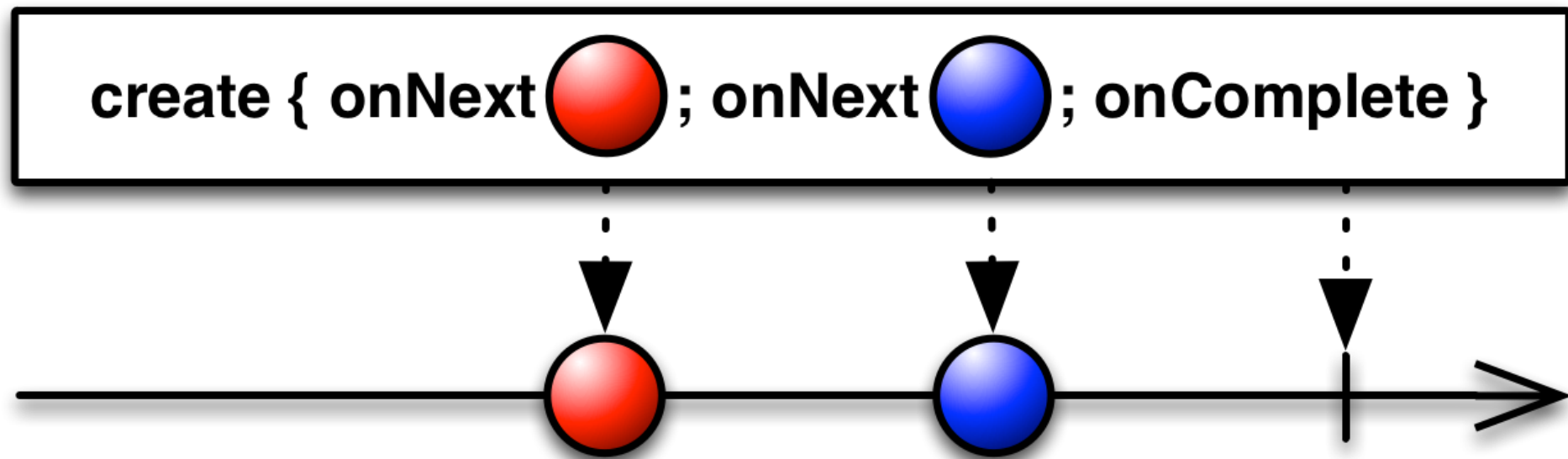
Create 示意图

使用一个函数从头开始创建一个Observable

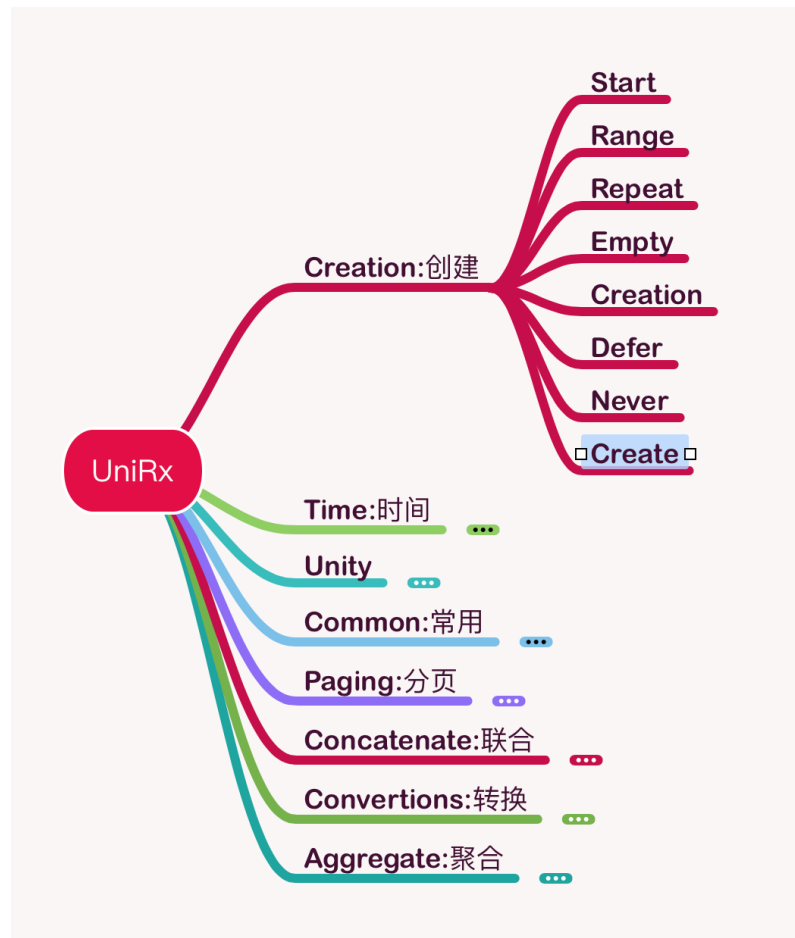


你可以使用 `Create` 操作符从头开始创建一个 `Observable`，给这个操作符传递一个接受观察者作为参数的函数，编写这个函数让它的行为表现为一个 `Observable` --恰当的调用观察者的 `onNext`, `onError` 和 `onCompleted` 方法。

一个形式正确的有限Observable必须尝试调用观察者的onCompleted正好一次或者它的onError正好一次，而且此后不能再调用观察者的任何其它方法。



Create 在知识地图中的位置



Create 示例代码

```
/******  
 * http://sikiedu.com liangxie  
******/  
  
using UniRx;  
using UnityEngine;  
  
namespace UniRxLesson  
{  
    public class CreateExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            Observable.Create<int>(o =>  
            {  
                o.OnNext(1);  
            })  
            .Subscribe();  
        }  
    }  
}
```

```
        o.OnNext(2);  
        o.OnCompleted();  
        return Disposable.Create(() => Debug.Log("观察者已取消订阅"));  
    }).Subscribe(xx => { Debug.Log(xx); });  
}  
}
```

输出结果

```
1  
2  
观察者已取消订阅
```

输出结果为如下