

## 4.SkipUntil

### SkipUntil 示意图

丢弃原始 Observable 发射的数据，直到第二个 Observable 发射了一项数据



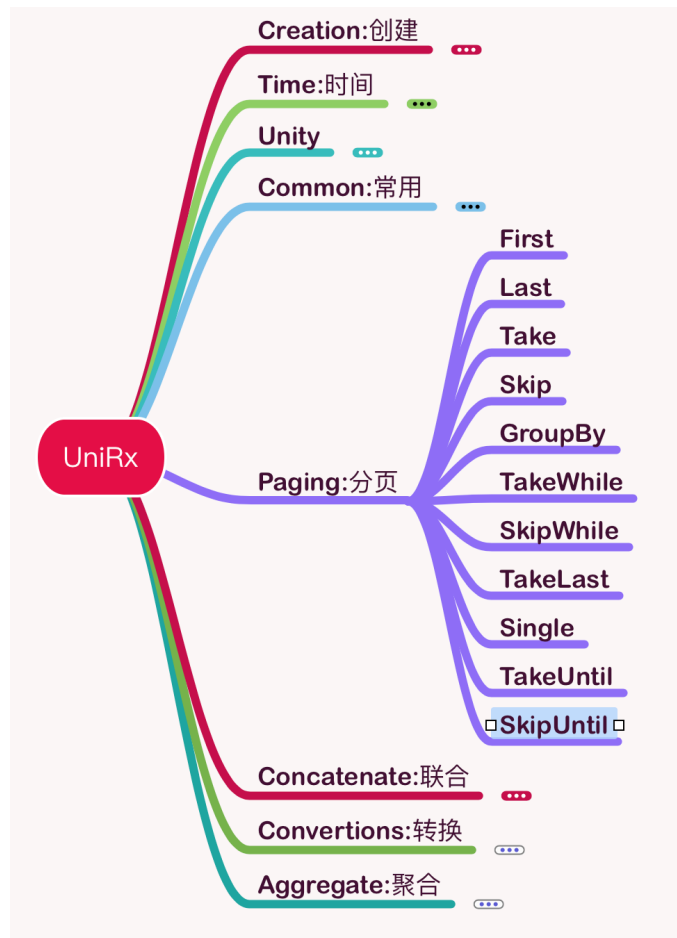
---

skipUntil

---



## **SkipUntil** 所在知识地图中的位置



# SkipUntil 代码示例

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

```
using UniRx;  
using UniRx.Triggers;  
using UnityEngine;
```

```
namespace UniRxLesson  
{  
    public class SkipUntilExample : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            // 条件
```

```
        var clickStream = this.UpdateAsObservable().Where(_ =>
Input.GetMouseButtonDown(0));

        // 监听
        this.UpdateAsObservable()
            .SkipUntil(clickStream)
            .Subscribe(_ => Debug.Log("鼠标按过了"));
    }
}
```

输出结果为，点击鼠标左键之后就开始持续输出“鼠标按过了”  
今天的内容就这些