

# 12.ThrottleFrame

## ThrottleFrame

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

```
public class UniRxThrottleFrameExample : MonoBehaviour
{
    void Start()
    {
        Observable.EveryUpdate()
                    .Where(_ => Input.GetMouseButtonDown(0))
                    .ThrottleFrame(100)
                    .Subscribe(_ => Debug.Log("clicked"));
    }
}
```

运行结果，鼠标点击的 100 帧内，没有鼠标点击事件，则在 100 帧后输出，否则重新计算帧数。