

## 6. 事件流的结束 OnCompleted

UniRx 的结束事件。

有的 事件流是有结束事件的，比如 Timer、First、Coroutine 等。

有的则没有，比如 EveryUpdate 等。

使用 Subscribe API 进行订阅的时候，第一个参数是 OnNext 回调的注册，这也是我们大部分情况下使用的回调。第二个参数则是 OnComplete

代码如下：

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

using UnityEngine;
using UniRx;
using UniRx.Triggers;
using UnityEngine.UI;
using System;
using System.Collections;

namespace UniRxLesson
{
    public class OnCompletedExample : MonoBehaviour
    {
        void Start()
        {
            //Observable.Timer(TimeSpan.FromSeconds(1.0f)).Subscribe(_ =>
            //{
            //    Debug.Log("OnNext:after 1 second");
            //}, () =>
            //{
```

```

        //      Debug.Log("OnCompleted");
        //});

//Observable.EveryUpdate().First().Subscribe(_ =>
//{
//      Debug.Log("OnNext:First");
//}, () =>
//{
//      Debug.Log("OnCompleted");
//}).AddTo(this);

Observable.FromCoroutine(A)
    .Subscribe(_ =>
    {
        Debug.Log("OnNext:");
    }, () =>
    {
        Debug.Log("OnCompleted:");
    });
}

IEnumerator A()
{
    yield return new WaitForSeconds(2.0f);
}
}

```

2 秒后输出结果为:

OnNext:

OnCompleted: