

7.UGUI 的支持

UniRx 对 UGUI 进行了支持。

比如最常用的按钮点击事件注册。

```
mButton.OnClickAsObservable()  
    .Subscribe(_ =>  
    {  
        // do something  
    });
```

Toggle

```
mToggle.OnValueChangedAsObservable()  
    .Subscribe(on =>  
    {  
        if (on)  
        {  
            // do some thing  
        }  
    });
```

当然 UGUI 的事件也支持操作符。

比如，上述 Toggle 的代码可以简化如下：

```
mToggle.OnValueChangedAsObservable()  
    .Where(on=>on)  
    .Subscribe(on =>  
    {  
        // do some thing  
    });
```

```
});
```

实现的功能是一样的。

再比如，只能点击一次按钮。

```
mButton.OnClickAsObservable()  
    .First()  
    .Subscribe(_ =>  
    {  
        // do something  
    });
```

不止如此，还支持 EventSystem 的各种 Trigger 接口的监听。

比如：Image 本身是 Graphic 类型的，Graphic 类，只要实现 IDragHandler 就可以进行拖拽事件监听的。

但是使用 UniRx 就不用那么麻烦。

代码如下：

```
mImage.OnBeginDragAsObservable().Subscribe(_=>{});  
mImage.OnDragAsObservable().Subscribe(eventArgs=>{});  
mImage.OnEndDragAsObservable().Subscribe(_=>{});
```

非常方便。

Unity 的 Event 也是可以使用 AsObservable 进行订阅。

比如：

```
UnityEvent mEvent;
```

```
void Start()
```

```
{  
    mEvent.AsObservable()  
        .Subscribe(_ =>  
        {  
            // process event  
        });  
}
```

总之 UniRx 针对 Unity 做了非常多的增强。

今天的内容就这些。