

11. 加载场景 AsyncOperation

我们在异步加载资源或者异步加载场景的时候往往会用到 AsyncOperation。

UniRx 对 AsyncOperation 做了支持。使得加载操作可以很容易地监听加载进度。

示例代码如下:

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

using UniRx;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

namespace UniRxLesson
{
    public class AsyncOperationExample : MonoBehaviour
    {
        void Start()
        {
            var progressObservable = new ScheduledNotifier<float>();

            SceneManager.LoadSceneAsync(0).AsAsyncOperationObservable(progressObservable)
                .Subscribe(asyncOperation =>
                {
                    Debug.Log("load done");
                });

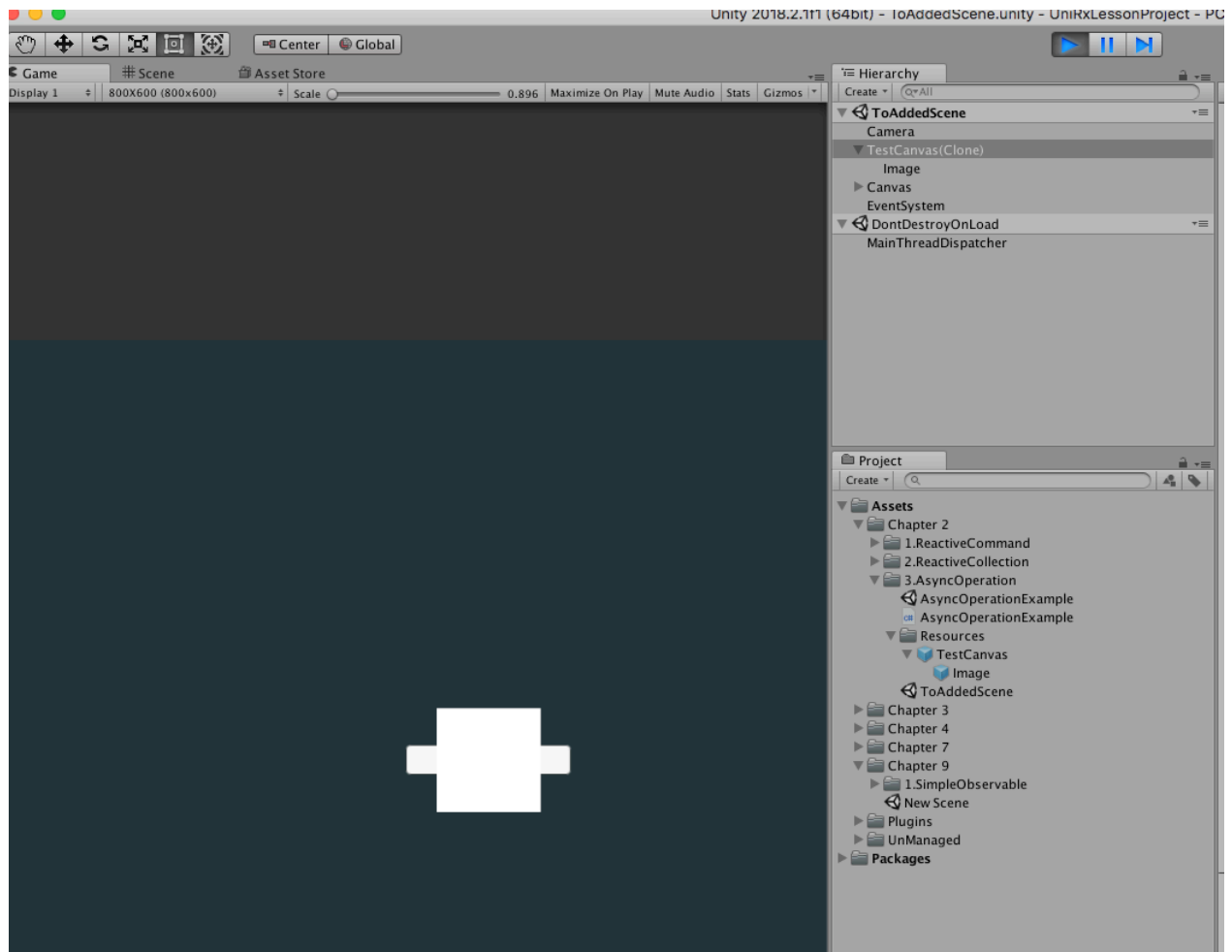
            Resources.LoadAsync<GameObject>("TestCanvas").AsAsyncOperationObservable()
                .Subscribe(resourceRequest =>
                {
                    Instantiate(resourceRequest.asset);
                });
        }
    }
}
```

```
        });  
  
        progressObservable.Subscribe(progress =>  
        {  
            Debug.LogFormat("加载了:{0}", progress);  
        });  
    }  
}
```

输出结果为:

```
加载了:0.9  
加载了:0.9  
加载了:1  
load done
```

编辑器视图为:



今天的内容就这些。