



# PlayerPrefs

`PlayerPrefs` es una clase que almacena las preferencias del jugador entre sesiones de juego. Puede almacenar valores de `string`, `float` y `integer` en el registro de la plataforma del usuario.

Unity almacena `PlayerPrefs` en un registro local, sin encriptación. No utilice los datos de `PlayerPrefs` para almacenar datos confidenciales.

Unity almacena los datos `PlayerPrefs` de manera diferente basado en que sistema operativo corre la aplicación.

## Métodos estáticos

<code>DeleteAll</code>	Elimina todas las claves y valores de las preferencias.
<code>DeleteKey</code>	Elimina la clave dada de <code>PlayerPrefs</code> . Si la clave no existe, <code>DeleteKey</code> no tiene ningún efecto.
<code>GetFloat</code>	Devuelve el valor correspondiente a la clave en el archivo de preferencias si existe.
<code>GetInt</code>	Devuelve el valor correspondiente a la clave en el archivo de preferencias si existe.
<code>GetString</code>	Devuelve el valor correspondiente a la clave en el archivo de preferencias si existe.
<code>HasKey</code>	Devuelve true si la clave dada existe en <code>PlayerPrefs</code> , en caso contrario devuelve false.
<code>Save</code>	Guarda todas las preferencias modificadas.
<code>SetFloat</code>	Establece el valor flotante de la preferencia identificada por la clave dada.
<code>SetInt</code>	Establece un único valor entero para la preferencia identificada por la clave dada.
<code>SetString</code>	Establece un único valor de cadena para la preferencia identificada por la clave dada.