

上一章

## 6.7 利用User Defaults存储和获取数据

UserDefaults是Swift语言中非常重要的一个特性,我们可以利用它方便地设置或获取简单类型的数据。目前,奇妙水果机的游戏逻辑已经完美实现,但是在玩家获得最高分后,还无法保存到应用程序中,只要程序重新启动分数记录就会被清零。

要想保存小型数据到应用程序里面,最简单的一种方法就是利用UserDefaults类。通过该类提供的方法,我们可以方便地存储整型(Int)、布尔型(Bool)、字符串(String)、日期(Date)、URL、数组(Array)和字典类型(Dictionary)等。

在ContentView中找到newHighScore()方法,在里面添加一行代码即可。

```
func newHighScore() {
  highScore = coins
  UserDefaults.standard.set(highScore, forKey: "HighScore")
}
```

通过UserDefaults类的set()方法,我们将highScore的值存储到了User Defaults数据库中,并且设置该值的键名为字符串HighScore。这意味着将来我们可以通过HighScore标签获取最高分记录。需要注意的是,Swift的键名是区分大小写的。HighScore和highscore是两个不同的键。

接下来,我们需要在程序启动后,从UserDefaults中载入之前存储的最高分记录。 修改ContentView中Properties部分的highScore变量的初始化代码。

获取UserDefaults数据库中的整型数值也非常简单,只需要调用integer()方法,将参数设置为之前调用set()方法对应的键名即可。

除了integer()方法,UserDefaults类还提供了bool()、string()、data()、array()、dictionary()等一系列方法,用于满足不同类型值的获取需求。

现在,我们可以在模拟器中运行奇妙水果机游戏了,如果我们退出游戏再进入,那么游戏会显示之前的最高分记录。

本节除了实现读取和记录游戏的最高分的功能,还要实现重置最高分记录功能。

在所有方法的下面添加一个resetGame()方法。

```
// 重置游戏最高分记录
func resetGame() {
  UserDefaults.standard.set(0, forKey: "HighScore")
  highScore = 0
  coins = 100
  activate10()
}
```

这里我们会通过UserDefaults类将HighScore的值设置为0,将hightScore属性设置为0,将coins设置为100,再执行activate10()方法将游戏每局的分值设置为10。

在reset按钮的action参数的闭包中,修改之前的代码如下。

```
// 重置按钮
Button(action: {
    resetGame()
}, label: {
    ......
}
```

在模拟器中重新运行奇妙水果机游戏,当最高分记录发生变化以后,我们可以单击 界面右上角的重置按钮将游戏的最高分记录重置为0。  $\equiv$ 







下一章