## 本地存储

**目标：**

1、本地保存，读取数据。

**一、在小游戏中，本地保存、读取数据。**

本地存在经常用于游戏的最高分存储，游戏配置存储等。存储的信息会记录到用户的手机中。

//读取数据

wx.getStorageSync("gameScore");

//保存数据

wx.setStorageSync("gameScore", "游戏得分：1000");

（1）保存数据。

wx.setStorageSync("gameScore", "游戏得分：1000");

wx.setStorageSync( 内容的名称key , 保存的内容)；

内容的名称key： 作为保存内容的名称，可以任意编写。

（2）读取数据。

wx.getStorageSync("gameScore");

wx.setStorageSync( 内容的名称key )；

如果已经保存过 名称key 的内容，则可以获得该内容。

