

持久化数据

PlayerPrefs

PlayerPrefs类



PlayerPrefs类介绍

- Unity提供了一个本地持久化保存与读取数据的类——PlayerPrefs.它的工作原理是以键值对的形式将数据保存在文件中，这就好比给需要保存每一个数据赋予一个名称，将其成功存入本地存档中，程序就可以根据这个名称取出上次存储的数据



保存与读取数据

PlayerPrefs类可保存和读取3种基本的数据类型，它们是浮点型、整形和字符串类型，涉及的方法如下。

- SetFloat()：保存浮点型
- SetInt()：保存整形
- SetString()：保存字符串
- GetFloat()：获取浮点类型
- GetInt()：获取整形
- GetString()：获取字符串



记录分数

//保存整数

```
PlayerPrefs.SetInt( "Score" ,100);
```

//读取数据

```
PlayerPrefs.GetInt( "Score" );
```



删除数据

PlayerPrefs提供了两种删除数据的方法：第一种为删除某一项数据，第二种为删除所有数据。为了安全起见，删除数据还需判断系统中是否存有该数据。删除数据的方法如下：

- DeleteAll ():将所有键对应的值数据全部删除。
- DeleteKey ():删除某一项数据，其参数为所删除数据的名称。
- HasKey ():判断是否存在有这项数据，其参数为判断的数据名称。



持久化数据案例应用



人物换装备

1. 制作一个开始界面分别有三个可以更换角色服装的按钮。
2. 点击“保存并进入游戏”按钮即可进入游戏场景，在游戏场景诞生角色，并且，角色身上的装备是在开始界面保存的装备效果。
(参见PlayerPrefsProject工程文件)



保存数据时，需要调用对应的Set方法，该方法的第一个参数表示数据名称，第二个参数表示具体存储的数值；读取数据时，需要调用对应的Get方法，其返回值就是读取后的数值，该方法的第一个参数表示读取数据的名称，第二个参数表示读取数据的默认值，即如果通过数据名称没有找到对应的值，那就直接返回数据的默认值。

