# 1.AudioSource声音组件的使用

|  |
| --- |
|  |

# 2.localStorage的使用

|  |
| --- |
|  |

# 3.演练

## 1.新建一个项目，起名classTwenty-seven-AudioAndLocalStorage,然后在assets文件夹里面新建3个文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把主场景作为main保存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.然后在AssetsPackage里面新建一个Sounds文件夹里面发一个声音文件

|  |
| --- |
|  |

## 3.然后我们在场景中新建一个空节点,起名Sound

|  |
| --- |
|  |

## 4.点击右边的添加组件按钮,添加一个AudioSource组件

|  |
| --- |
|  |

## 5.然后把声音文件拖拽到AudioSource的Clip一栏里面

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,点击一下屏幕,就开始播放音乐

## 6.然后我们还可以用代码来控制,在scripts文件夹里面新建一个GameApp脚本,

|  |
| --- |
|  |

## 7.双击这个脚本用vscode打开,把一些多余的内容删除

|  |
| --- |
|  |

## 8.把脚本添加到Sound节点上面

|  |
| --- |
|  |

## 9.把编辑器上面Sound节点的PlayOnAwake选项取消勾选,然后用代码来播放声音

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 10.运行程序,点击浏览器窗口内部,就会播放声音

# 下面我们来学习运行localStorage的使用

## 1.设置值,代码如下

|  |
| --- |
|  |

## 2.获取值,代码如下

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,可以在控制台看到37

|  |
| --- |
|  |

### 同时我们可以使用开发者工具查看浏览器的本地存储也是可以看到的

|  |
| --- |
|  |

## 3.删除值,代码如下

|  |
| --- |
|  |

## 运行项目,效果如下

|  |
| --- |
|  |

## 查看本地存储,已经没有了

|  |
| --- |
|  |