

# Unityでの簡単なデータセーブ・ロード方法

データを簡単に保存できるメソッド。デバイスに直セス保存されるため、プログラムを終了しても消去されません。

# UserPrefs

- 保存

SetInt, SetFloat, SetString

- 読み出し

GetInt, GetFloat, GetString

- 削除

DeleteKey, DeleteAll

- 保存データの存在確認

HasKey

# UserPrefs

## サンプル

- 保存

- `SetInt(string key, int value);`

- 例) `SetInt(“Score”, 10);`

- Scoreというキーで、10を保存

# UserPrefs

## サンプル

- 読み出し 1

`GetInt(string key);`

- 例) `int data = GetInt("Score");`

Scoreというキーのデータを読み出して、data変数に代入。キーがなければ0が代入される

# UserPrefs

## サンプル

- 読み出し2

`GetInt(string key, int defaultValue);`

- 例) `int data = GetInt("Score", 3);`

Scoreというキーがなければ、data変数には、3が代入される

# UserPrefs

## サンプル

- 保存データの削除

```
DeleteKey(string key);
```

- 例) DeleteKey(“Score”);

Scoreというキーを削除

(保存データが削除されます)

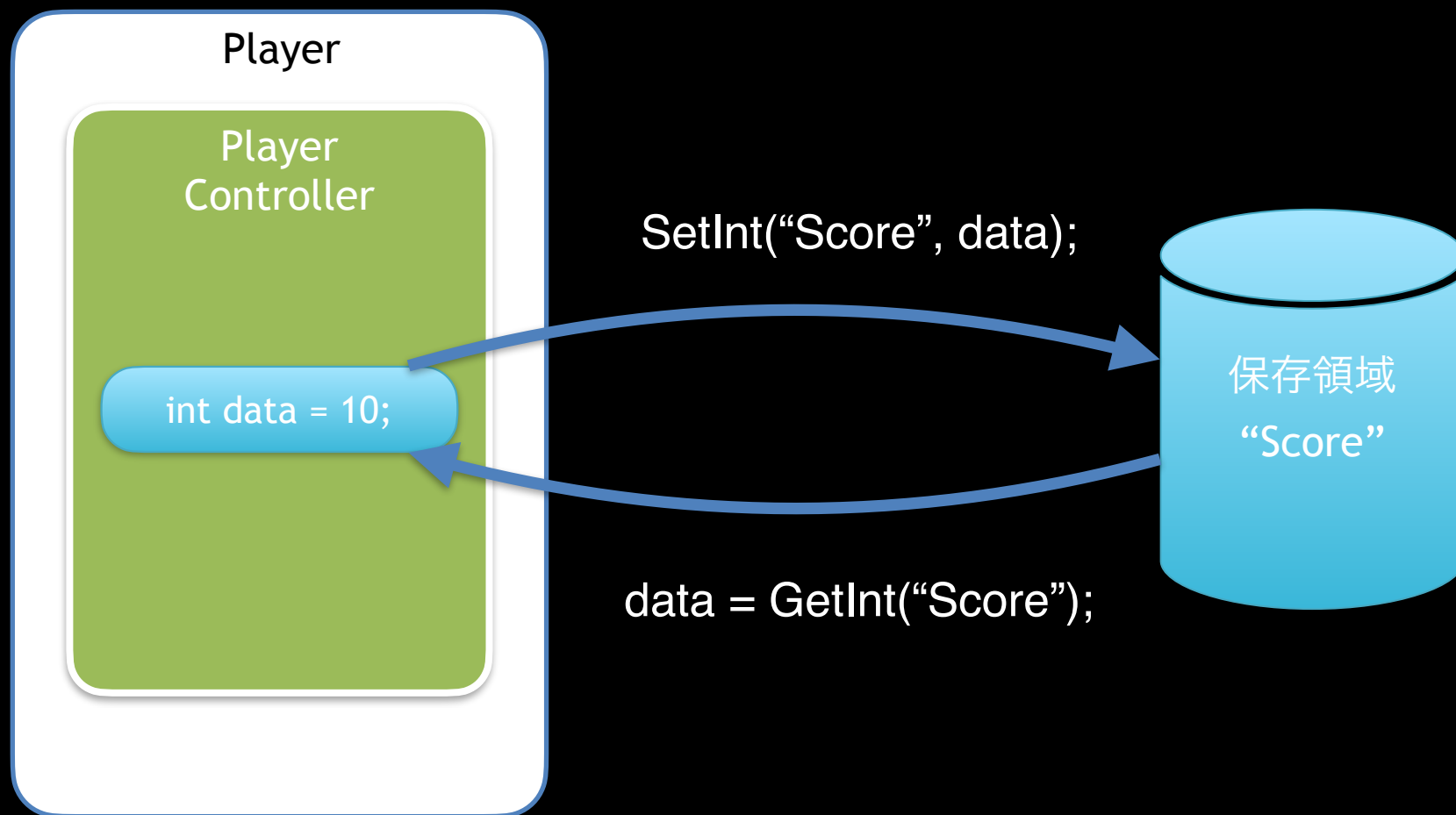
# UserPrefs

```
int data = 0;
```

```
void ScoreSave()  
{  
    PlayerPrefs.SetInt("Score", data);  
    Debug.Log($"スコアセーブ {data}");  
}
```

```
void ScoreLoad()  
{  
    data = PlayerPrefs.GetInt("Score");  
    Debug.Log($"スコアロード {data}");  
}
```

# 保存・読み出しの仕組み





# 保存領域

- Macの場合

/Users/[ユーザー名]/Library/Preferences/unity.[company name].[product name].plist

- Windowsの場合

レジストリエディタを起動します。（スタートメニューの「ファイル名を指定して実行」に regedit を指定します。

HKCU\Software\[company name]\[product name] key

HKCU\Software \Unity\UnityEditor \[company name]\[product name]

- Linuxの場合

/.config unity3d[CompanyName]/[ProductName]

- iosの場合

/Library/Preferences/[bundle identifier].plist

# 保存領域

- Windows Store Appの場合

%userprofile%\AppData\Local\Packages\[ProductPackageId]>\LocalState\playerprefs.dat

- WebGLの場合

ブラウザの IndexedDB API を使って保存

マニュアル

<https://docs.unity3d.com/ja/current/ScriptReference/PlayerPrefs.html>