PlayerPrefs可以理解为持久化储存，还可以理解为游戏存档，然RPG游戏的时候肯定会有游戏存档，存档中就会记录玩家以前游戏的过程，这些都是以数据的形式存在PlayPrefs中的，在Unity3D中只支持int、string、float三种数据类型的写和读

public static string GetSaveFolder(string title, string key)

{

string lastFolder = PlayerPrefs.GetString(key);

Debug.Log("lastFolder = " + lastFolder);

string folder = EditorUtility.SaveFolderPanel(title, lastFolder, "");

if (!string.IsNullOrEmpty(folder))

{

PlayerPrefs.SetString(key, folder);

}

return folder;

}