# Unity PlayerPrefs

Se guarda en Library/Preferences. Mediante una clave(Key) se puede guardar un valor. Los posibles valores son String, Float e Int. Además se le puede guardar un valor por defecto si no tiene valor.

SET: Guardamos un valor. PlayerPrefs.SetFloat(“Salud”, 100.0f). Crea la clave Salud, y le asigna 100 de valor.

GET: Obtenemos un valor. Ej: PlayerPrefs.GetFloat(“Salud”, 100.0f). Obtiene la clave Salud y si no existe devuelve 100.

Tambien se pueden borrar claves y obtener si la clave existe con PlayerPrefs .HasKey()