**PlayerPrefs数据的存取**

Posted on 2013年04月12日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 222 次

SetInt是保存一个值PlayerPrefs.SetInt（“Player Score”,10）；，

GetInt是读取一个值PlayerPrefs.GetInt（“Player Score”），他们是一对，作为整形的存取。

顾名思义，SetFloat和GetFloat为浮点型的存取，SetString和GetString是字符型的存取；

HasKey是指如果存有这个数，返回值就是true，反之，false；PlayerPrefs.HasKey（“Player Score”）；

DeleteKey就是指删除这个数，PlayerPrefs.DeleteKey（“Player Score”）；

DeleteAll就是删除所有数啦，PlayerPrefs.DeleteAll（）；