**Unity3D Gamecenter 得分上传失败的处理**

Posted on 2013年03月12日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 269 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)Gamecenter 得分上传失败的处理。常常会有种情况是，玩家在地铁或者飞机上没法通过wifi或者3G连接到服务器，从而会导致上传分数失败，这时候需要把得分存在PlayerPrefs中，等到下一次连接到服务器的时候上传得分，和重置PlayerPrefs的参数，下面一段代码就是简单的演示这一想法。主要是验证上传gamecenter成功还是失败。代码如下：

public static void SubmitScore(int score)

{

Social.ReportScore(score,"leaderboard", SuccessCheck);

}

static void SuccessCheck(bool result)

{

if(result)

{

Debug.Log("score submission successful");

}

else

{

Debug.Log("score submission failed");

}

}