**Unity3D教程：存档PlayerPrefs**

复制代码贴，拖曳到摄影机上执行 仔细观察其输出的结果  
  
    说明：本教学使用[unity](http://www.unitymanual.com/)自带的函数，Windows会把其资料储存在注册表里。此程式并不是唯一储存资料的办法，但却简单使用。

private var save1:String = “”; 　　private var read1:String = “”; 　　function OnGUI (){ 　　save1 = GUILayout.TextField (save1, GUILayout.Width (200)); 　　if (GUILayout.Button (“Save”)) { 　　PlayerPrefs.SetString (“save1”, save1);//设定“save1”空间，并存入save1变数的字串资料 　　PlayerPrefs.Save ();//存档 　　} 　　if (GUILayout.Button (“Read”)) { 　　read1 = PlayerPrefs.GetString (“save1”);//把“save1”空间的资料取出，存入read1变数里 　　} 　　GUILayout.Label (read1); 　　if (GUILayout.Button (“Delete key”)) { 　　PlayerPrefs.DeleteKey (“save1”);//删除“save1”空间的资料 　　} 　　if (GUILayout.Button (“Delete all keys”)) { Unity3D教程手册 　　PlayerPrefs.DeleteAll ();//删除所有存档 　　} 　　}