**Unity3D游戏本地存储**

Posted on 2013年03月06日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 322 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)游戏本地存储玩家积分。[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/script)提供了一个类似配置文件的类，可以非常好的实现信息数据的存储，那就是PlayerPrefs。它可以存储：int、float和string类型。

代码如下：

// 存进去

PlayerPrefs.SetInt("key1", 10);

PlayerPrefs.SetString("key2", aaaaaa);

PlayerPrefs.SetFloat("key3", 10.009);

// 取出来

int i = PlayerPrefs.GetInt("key1");