**快速写入PlayerPrefs的方法**

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 202 次

[**Unity3D教程**](http://www.unitymanual.com/category/manual)：快速写入PlayerPrefs的方法

相关文章：[**PlayerPrefs数据的存取**](http://www.unitymanual.com/3959.html)

首先，下载 PlayerPrefs.cs 文件添加到你的项目。增加一行代码：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **using** PlayerPrefs = PreviewLabs.PlayerPrefs; |

用PlayerPrefs.Flush（）来保存所有的值。他可以一次写入一批数据， 或者在游戏退出时也可以。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **public** **void** OnApplicationQuit() { |
| 2 |  |
| 3 | PlayerPrefs.Flush(); |
| 4 |  |
| 5 | } |