

05

Utilizando o PlayerPrefs

Para gerar mais competitividade dentro do nosso jogo e estimularmos a pessoa que jogar a sempre tentar melhorar, salvamos a pontuação máxima feita por ela. Essa persistência de dados foi feita utilizando a classe da Unity chamada `PlayerPrefs`.

Como a classe **Pontuação** é quem tem as informações de quantos pontos foram feitos, criamos o método `SalvarRecorde` dentro dessa classe. Altere sua classe **Pontuação** e faça com que o diretor chame o método de salvar o recorde ao finalizar o jogo.