

基礎編まとめ：模範解答

【虫食い：その1】名前とスコアを保存しよう

```
// ***** 【虫食い：その1】名前とスコアを保存しよう*****  
// 保存先クラスを作成  
var GameScore = ncmb.DataStore("GameScore");  
// クラスインスタンスを生成  
var gameScore = new GameScore();  
// 値を設定  
gameScore.set("name", name)  
    .set("score", score)  
    .save()  
    .then(function(object){  
        // 保存に成功した場合の処理  
        console.log("保存成功");  
    })  
    .catch(function(error){  
        // 保存に失敗した場合の処理  
        console.log("保存失敗:" + JSON.stringify(error));  
    });  
// *****
```