中学校でのドリトルの利用

ここでは、中学校技術・家庭科（技術分野）での利用を中心に、ドリトルのシリーズを紹介していきます。

双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決

■JAVA版ドリトル

『マルチメディアコンテンツ×通信プログラミング』に対応するドリトル

通信可能な情報

- テキスト（文字・数字）
- タートルグラフィックでの描画内容（図形オブジェクト）
- 画像ファイルによりタートルを変身した画像（タートルオブジェクト）
- その他（応用）
  - 譜面データをテキストデータでやり取りして音楽を送受信
  - センサ等の計測結果をテキストデータとして送受信
  - キャラクタの情報（座標データ等）の送受信

特徴

パソコンにインストールして利用することができるドリトルです。
通信のためのインターフェースの開発から通信処理までをドリトル言語で記述できます。
本ドリトルでの通信機能は、イントラネット（LANネットワーク）での利用を想定しています。
原則として外部（インターネット）へのアクセスが発生しません。
したがって、学校からインターネットへの通信が細い場合や、インターネットに接続していないような閉じたネットワークにて授業がしたい場合にも適しています。

GUI（ユーザーインターフェース）で利用できる部品の数や、通信で扱える情報の種類が最も多いことも特徴です。 テキストによる通信のみならず、ドリトル言語で描画した図形や静止画の送信なども、プログラムの工夫次第で実現できます。

関連ページ

- ダウンロードページ
  - 本体パッケージの項目から、利用するOSに対応したドリトルをダウンロードしてください。
- マニュアルページ

環境

- 対応OS（Windows/Mac/Linux（ChromeOS/iPadOSには対応しません)

- アプリケーション種別：スタンドアロンアプリ（ネットワーク接続は原則不要）

計測・制御のプログラミングによる問題解決

From:
https://dolittle.eplang.jp/ - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:
https://dolittle.eplang.jp/introduction4mschools?rev=1621572858

Last update: **2021/05/21 13:54**