

[マニュアル](#)に戻る。

# ネットワークオブジェクト

## サーバー

- ドリトルから起動したサーバーとオブジェクトをやり取りするためのオブジェクトです。
- サーバーとドリトルの間は、特定のポート（標準では2020）を使って通信します。

そのため、一般的には教室内など同一セグメント内で利用します。

- 扱えるオブジェクトは、数値、文字列、論理値、配列などの基本オブジェクトです。タートルやボタンなど他のオブジェクトも扱えますが、機能が制限されることがあります。
- オブジェクトを書くときは、ルートを除くすべての親オブジェクトのプロパティがオブジェクトのプロパティに複製されてから書き込まれます。
- 接続：サーバーに接続する。サーバーが起動しているコンピュータを、ホスト名かIPアドレスで指定します。
  - （例）サーバーにホスト名で接続します「localhost」は自分のコンピュータになります。

サーバ「localhost」接続。

- （例）サーバーにIPアドレスで接続します。

サーバー！「192.168.1.10」 接続。

- 書く：指定した名前で、サーバーにオブジェクトを書き込みます。
  - （例）サーバーに「kameta」という名前で「かめた」というオブジェクトを書きます。

サーバ「localhost」接続。

かめた = タートル！作る。

サーバ「kameta」かめた）書く。

- 読む：指定した名前で、サーバーからオブジェクトを読み出します。読み出したオブジェクトが返ります。
  - （例）サーバーから「kameta」という名前のオブジェクトを読みます。

サーバ「localhost」接続。

かめきち = サーバ「kameta」読む。

From:

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

Permanent link:

[https://dolittle.eplang.jp/ref\\_network?rev=1515028507](https://dolittle.eplang.jp/ref_network?rev=1515028507)

Last update: 2018/01/04 10:15

