

ネットワークオブジェクト（オンラインβ版）

こちらの機能はオンラインβ版ドリトルの機能です。今後、細かい仕様が変更される可能性があります。

サーバー

- ドリトルから起動したサーバーとデータをやり取りするためのオブジェクトです。
- 送信できるオブジェクトが限定されていることを除き、インストール版と同等の動作を保証しています。
 - 書籍等に掲載されているチャットなどのサンプルプログラムは、変更を加えずそのまま使用することができます。
- 異なるOS間(WindowsとMac・ChromeOSなど)での通信も動作を確認しています。
- HTTP通信を使ってデータをやり取りします。
- LAN内（出口となるIPアドレスが同じ）の端末が立ち上げたサーバにのみアクセスが可能です。そのため、基本的には、学校外からデータにアクセスすることはできません。
- 「ルームID」を発行し、全員がルームIDを設定することでLAN外であってもデータをやり取りすることができます。
 - ルームIDの発行などについては、[こちら](#)をご確認ください。
- サーバーとのオブジェクト送受信動作については、下記のオブジェクトの送受信を保証します。
 - **基本的なオブジェクト・ブロック**を除く
 - 配列については、その要素（内容）が「基本オブジェクト」の場合のみ、動作を保証します。
- 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「msg」という名前で「こんにちは」という文字列を書きます。

サーバ「localhost」接続。

サーバ「msg」 "こんにちは" 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「msg」という名前のオブジェクトを読みます。

サーバ「localhost」接続。

メッセージ = サーバ「msg」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_js?rev=1620784432

Last update: **2021/05/12 10:53**

