

# ネットワーク通信

ドリトルではサーバーを起動することで、ネットワークに接続された他のコンピュータ上のドリトルと通信することが可能になる。

## サーバーの起動

サーバーはドリトルの編集画面から `server` のチェックボックスをクリックすることで起動することができる。警告のウィンドウが表示された場合には、「ブロックを解除する」を選択する。



起動すると `server` のチェックボックスの下に枠が表示される。サーバに情報が送られると、この枠内に内容が随時表示される。



## IPアドレスの確認

ドリトルがサーバーと通信するときは、サーバーが起動しているコンピュータを指定する必要がある。ドリトルがサーバーと同じコンピュータで動作している場合は、コンピュータ名として **localhost** を指定することで通信できる。

ドリトルがサーバーと異なるコンピュータで動作している場合は、サーバーの動作しているコンピュータ名またはIPアドレスを指定する。ドリトルが動作しているコンピュータのIPアドレスは、サーバー画面の下部に表示されている。（「192.168.11.8」の部分はコンピュータによって異なる）



## サーバーとの接続

サーバーと通信するプログラムでは、最初にサーバーとの接続を行う。次のプログラムはドリトルが動いているコンピュータで動作しているサーバーと接続する。異なるコンピュータで動作している場合には `localhost` の代わりにサーバーが動作しているコンピュータを名前かIPアドレスで指定する。

```
サーバ["localhost"]接続。
```

## オブジェクトの書き込み

あるコンピュータ上で作ったタイトルやボタンなどの各種のオブジェクトをサーバーに登録することで、他のコンピュータに受け渡すことができる。

サーバーオブジェクトの書くという命令により、指定したオブジェクトの複製をサーバー上に名前を付けて登録できる。次のプログラムでは、「かめた」という名前のタイトルオブジェクトを、サーバーに `kameta` という名前で登録している。

```
サーバ["localhost"]接続。
```

```
かめた = タートル！作る。  
サーバ"localhost"に "kameta" を (かめた) 書く。
```

## オブジェクトの読み出し

サーバーに書き込んだオブジェクトは、**読む**という命令により、読み出して利用することができる。次のプログラムでは、サーバー上に「kameta」という名前で登録されたタートルオブジェクトを、使用中のドリトル上に複製し「かめきち」という名前を付けている。



```
サーバ"localhost"に接続。  
かめきち = サーバ"localhost"に "kameta" を読む。  
かめきち！100 歩く。
```

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

Permanent link:  
[https://dolittle.eplang.jp/ch\\_server](https://dolittle.eplang.jp/ch_server)



Last update: **2018/02/09 11:05**