

# ネットワーク通信 (オンラインβ版)

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。

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、細かい仕様変更される可能性があります。

## 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。



起動すると、サーバ内のデータを確認するためのウィンドウが表示される。サーバに情報が送られると、このウィンドウに内容が随時表示される。



× ボタンで消した場合は、「サーバ設定」の「サーバウィンドウ表示」ボタンから再度表示できる。



## 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、サーバーウィンドウ上部や、起動の際にチェックした `server` の末尾に表示されている。(「192.168.0.2」の部分はコンピュータによって異なる)

- ブラウザの再読み込みなどでサーバーが終了した後、再度サーバーを起動した場合は同一のIPアドレスで接続することができます。
- IPアドレスは日付が変更されたタイミングでリセットされ、ローカルIPの振り直しが行われます。



## 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

あるコンピュータから文字列や数値 配列などの基本オブジェクトをサーバーに登録することで、同一のネットワークに接続している、もしくは同一のルームIDに入室している他のコンピュータから参照することができる。

- サーバーに書き込むことができるオブジェクトは「インストール版」と異なります。詳細は[こちら](#)をご確認ください。
- ルームIDについては[こちら](#)をご確認ください。

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、「メッセージ」という名前のオブジェクトを、サーバーに `msg` という名前で登録している。

```
サーバ "localhost" 接続。  
メッセージ = "こんにちは"  
サーバ "msg" (メッセージ) 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「msg」という名前で登録された文字列オブジェクトを、使用中のドリトル上に複製し「受信メッセージ」という名前を付けている。

```
サーバ "localhost" 接続。  
受信メッセージ = サーバ "msg" 読む。  
ラベル! (受信メッセージ) 作る。
```

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\\_js?rev=1620785381](https://dolittle.eplang.jp/ch_server_js?rev=1620785381)

Last update: **2021/05/12 11:09**

