

# 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、細かい仕様が変更される可能性があります。

- 指導に当たっての教員向け情報をこちらにまとめています。

## 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。

サーバーへ"localhost"へ接続。

## 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。

サーバーへ"localhost"へ接続。  
メッセージ = "こんにちは"。  
サーバーへ"msg"へメッセージ)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。

サーバーへ"localhost"へ接続。

受信メッセージ = サーバーへ"msg"へ読む。

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=1620790532](https://dolittle.eplang.jp/ch_server_js?rev=1620790532)

Last update: 2021/05/12 12:35

