

# 中学校でのドリトルの利用

## 双方向性のあるコンテンツのプログラミングによる問題解決

### ■JAVA版ドリトル

『マルチメディアコンテンツ x 通信プログラミング』に対応するドリトル



#### 通信可能な情報

- テキスト（文字 数字）
- タートルグラフィックでの描画内容（図形オブジェクト）
- 画像ファイルによりタートルを変身した画像（タートルオブジェクト）
- その他（応用）
  - 譜面データをテキストデータでやり取りして音楽を送受信
  - センサ等の計測結果をテキストデータとして送受信
  - キャラクタの情報（座標データ等）の送受信

#### 特徴

パソコンにインストールして利用することができるドリトルです。通信のためのインターフェースの開発から通信処理までをドリトル言語で記述できます。本ドリトルでの通信機能は、イントラネット（LANネットワーク）での利用を想定しています。原則として外部（インターネット）へのアクセスが発生しません。したがって、学校からインターネットへの通信が細い場合や、インターネットに接続していないような閉じたネットワークにて授業がしたい場合にも適しています。

GUI（ユーザーインターフェース）で利用できる部品の数や、通信で扱える情報の種類が最も多いことも特徴です。テキストによる通信のみならず、ドリトル言語で描画した図形や静止画の送信なども、プログラムの工夫次第で実現できます。

#### 関連ページ

- [ダウンロードページ](#)
- [マニュアルページ](#)

#### 環境

- 対応OS（Windows/Mac/Linux/ChromeOS/iPadOSには対応しません）
- アプリケーション種別：スタンドアロンアプリ（ネットワーク接続は原則不要）

## 計測 制御のプログラミングによる問題解決

From:

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

Permanent link:

<https://dolittle.eplang.jp/introduction4mschools?rev=1621572721>

Last update: **2021/05/21 13:52**

