

ネットワークオブジェクト

サーバー

- ドリトルから起動したサーバーとオブジェクトをやり取りするためのオブジェクトです。
- 同じOS間での通信は動作を確認していますが、異なるOS間(WindowsとMacなど)での通信は動作を確認していません。
- 同じバージョン間での通信は動作を確認していますが、異なるバージョン間(V3.24とV3.30など)での通信は動作を確認していません。
- サーバーとドリトルの間は、特定のポート(標準では2020)を使って通信します。そのため、一般的には教室内など同一セグメント内で利用します。
- 数値、文字列、論理値、配列などの基本オブジェクトや、タートルやボタンなどあらゆるオブジェクトを送受信できます。選択メニュー、リスト、テキストエリア、スライダーを扱う際にはエラーが発生する場合があります。
- オブジェクトを書くときは、ルートを除くすべての親オブジェクトのプロパティがオブジェクトのプロパティに複製されてから書き込まれます。
- **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「kameta」という名前ですべての親オブジェクトのプロパティが複製されてから書き込まれます。

サーバ `localhost` 接続。

かめた = タートル! 作る。

サーバ `kameta` (かめた) 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 `kameta` という名前のオブジェクトを読み出します。

サーバ `localhost` 接続。

かめきち = サーバ `kameta` 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_network331?rev=1580447447

Last update: 2020/01/31 14:10

