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。
- サーバーとのオブジェクト送受信動作については，下記のオブジェクトの送受信を保証します．。
  - 基本的なオブジェクト（**ブロック**を除く）
    - **配列**のについては、その要素（内容）が「**基本オブジェクト**」の場合のみ動作を保証します。
  - グラフィックスオブジェクト（**画面**,**組図形**を除く）
  - GUIオブジェクト（**選択メニュー**,**テキストエリア**,**リスト**を除く）
    - **選択メニュー**,**テキストエリア**,**リスト**オブジェクトの送受信については、多くの場合で送受信可能です。ただし，一定の状況下でエラーが発生する場合があるため、現時点での同オブジェクトの利用については動作保証外とします。
- オブジェクトを送信すると、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サーバに保存されます。

- **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「かめた」というオブジェクトを書きます。

```
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=1580457453

Last update: **2020/01/31 16:57**