

ネットワークオブジェクト (オンラインβ版)

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

- ドリトルから起動したサーバーとデータをやり取りするためのオブジェクトです。
- HTTP通信を使ってデータをやり取りします。
- LAN内 (出口となるIPアドレスが同じ) の端末が立ち上げたサーバーにのみアクセスが可能です。そのため、基本的には、学校外からデータにアクセスすることはできません。
- 「ルームID」を発行し、全員がルームIDを設定することでLAN外であってもデータをやり取りすることができます。
 - ルームIDの発行などについては、[こちら](#)をご確認ください。
- サーバーとのオブジェクト送受信については、「文字列、数値、論理値」および、それらを要素とする「配列」オブジェクトが対応しています。
- 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「msg」という名前で「こんにちは」という文字列を書きます。

サーバ "localhost" 接続。

サーバ "msg" "こんにちは" 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「msg」という名前のオブジェクトを読みます。

サーバ "localhost" 接続。

メッセージ = サーバ "msg" 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_network_js



Last update: 2021/05/26 12:36