

# 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データをやり取りするためのオブジェクトです。
- 送信できるオブジェクトが限定されていることを除き、インストール版と同等の動作を保証しています。
  - 書籍等に掲載されているチャットなどのサンプルプログラムは、変更を加えずそのまま使用することができます。
- 異なるOS間(WindowsとMac/ChromeOSなど)での通信も動作を確認しています。
- 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。
- **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?rev=1620778616](https://dolittle.eplang.jp/ref_network_js?rev=1620778616)

Last update: **2021/05/12 09:16**

