

ネットワークオブジェクト (オンラインβ版)

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=1620784400

Last update: **2021/05/12 10:53**

