

# 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、細かい仕様が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。
- 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=1620784432](https://dolittle.eplang.jp/ref_network_js?rev=1620784432)

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

