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。
- プログラムからは、サーバーが起動されている（serverのチェックマークが入っている）状態のサーバーにのみアクセスすることができます。
- サーバーが起動されていない状態が１０分間続くと、サーバー内のデータが消去されます。
- **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「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=1620785221

Last update: **2021/05/12 11:07**