

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。
- 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。

サーバー `"localhost"` に接続。

- (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"` に接続。

- 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。

サーバー `"localhost"` に接続。

サーバー `"msg"` に `"こんにちは"` を書く。

- 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。

サーバー `"localhost"` に接続。

メッセージ = サーバー `"msg"` を読む。

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**