

# 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。
- (このページのリンク元に移す) 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。
  - (このページのリンク元に移す) 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。
- 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ー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については、「文字列、数値、論理値」および、それらを要素とする「配列」オブジェクトが対応しています。
- 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 `server "localhost"` は自分のコンピュータになります。

サーバー `server "localhost"` 接続。

- (例) サーバーにIPアドレスで接続します。

サーバー! `server "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 `server "msg"` という名前ですべて「こんにちは」という文字列を書きます。

サーバー `server "localhost"` 接続。

サーバー `server "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 `server "msg"` という名前のオブジェクトを読み出します。

サーバー `server "localhost"` 接続。

メッセージ = サーバー `server "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=1620888409](https://dolittle.eplang.jp/ref_network_js?rev=1620888409)

Last update: 2021/05/13 15:46



