Send en beskjed

Skrevet av: Teodor Heggelund

Kurs: Computercraft

Tema: Tekstbasert, Minecraft Fag: Programmering, Teknologi

Klassetrinn: 5.-7. klasse, 8.-10. klasse, Videregående skole

Introduksjon

Vi har tidligere kjørt kode på én og én datamaskin i ComputerCraft. Nå skal vi få flere datamaskiner til å snakke sammen.

Steg 1: Maskinvaren vi trenger!

Et modem var det vi i gamle dager brukte for å koble oss til internett. I ComputerCraft bruker vi modem for å koble oss til *Rednet* -- Internett for datamaskiner i Minecraft.

Siden trådløse datamaskiner er dyre, er det kjekt å bruke en Creative-verden.

Vi bygger en Advanced Wireless Pocket Computer og en Advanced Ender Turtle





Vi kaller tableten for Sendulf med label set Sendulf og roboten for MaxMottak med label set MaxMottak.

Server og klient

Vi trenger ofte å sende beskjeder fra en datamaskin til en annen. Vi pleier å gi datamaskinene to roller: server og klient.

- Serveren venter pent på å få beskjed
- Klienten sender meldinger til serveren når den ønsker

Vet du om noen eksempler på servere og klienter?

Rednet

Vi skal bruke rednet til å la datamaskinene snakke sammen. For en kjapp oversikt over hva rednet kan gjøre, bruk kommandoen help rednet.

For mer detaljert informasjon, se på wikien til ComputerCraft (http://computercraft.info/wiki/Rednet_%28API%29).



🥖 Steg 2: Klar til å motta beskjed

Nå skal vi bruke *Sendulf* og *MaxMottak* til å sende beskjeder. Siden kontrolleren aktivt skal sende beskjeder, blir *Sendulf* klienten vår, mens *MaxMottak* er serveren.

Sjekk id på *MaxMottak*. Min *MaxMottak* svarte følgende:

```
> id
This is computer #5
This computer is labelled "MaxMottak"
```

Sjekk plassering av modem på *MaxMottak*. Min svarte:

```
> peripherals
left (modem)
```

Start lua-tolkeren:

```
> lua
Interactive Lua prompt.
call exit() to exit.
lua>
```

Koble til rednet og vent på beskjed. Husker du hvor modemet var plassert?

```
lua> rednet.open("left")
lua> rednet.receive(100)
```

Nøtt

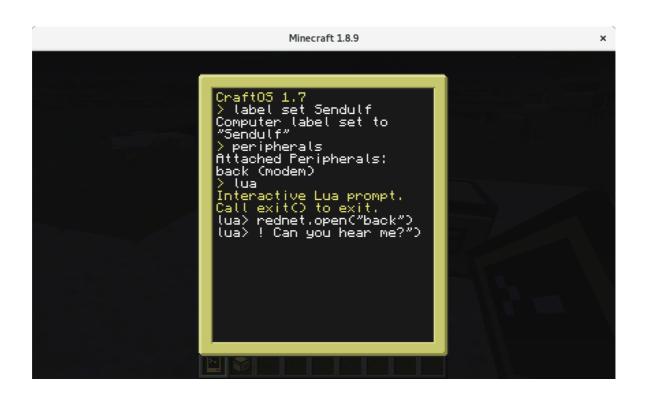
Hva er tallet som går inn i receive -funksjonen? Hva skjer når du putter inn 1? 5? 10?

Steg 3: Send beskjed

Sjekk hvor modemet var plassert på Sendulf
 Start lua-tolkeren på Sendulf. Hvor var modemet? Må du kalle rednet.open("left"), rednet.open("right") eller rednet.open("back")?
 Hva var id-en til din MaxMottak? Denne trenger vi når vi skal sende informasjon.

Min var 5. Jeg bruker derfor 5 når jeg sender beskjeden min:

rednet.send(5, "Hello, MaxMottak! Dette er Sendulf! Kan du høre me
g?")





Test selv!

- Ser du beskjeden du har sendt på MaxMottak?
- Hva må du gjøre for å sende flere beskjeder etter hverandre?
- Worker viser et tall i tillegg til beskjeden du sendte. Hva er tallet?

Lisens: CC BY-SA 4.0 (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed)