



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.

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)

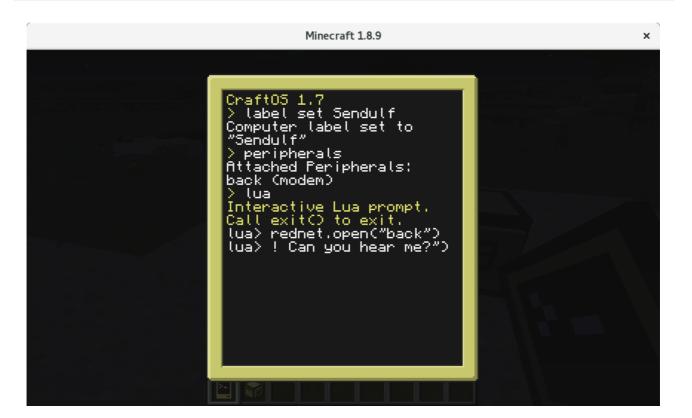
Nøtt

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 meg?")







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 Forfatter: Teodor Heggelund