

Send en beskjed

Introduksjon

Vi har tidligere kjørt kode på én og én datamaskin i ComputerCraft. Nå

Steg 1: Maskinvaren vi tre

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

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



Vi bygger en **Advanced Wireless Pocket Computer** og en **Ac**



2 / 2



ComputerCraft



Advanced Wireless Pocket Computer





- ☐ Vi kaller tableten for *Sendulf* med `label set Sendulf` og roboten

Server og klient

Vi trenger ofte å sende beskjeder fra en datamaskin til en annen. Vi kaller dette en 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 å se hjelpen kommandoen `help rednet`.

For mer detaljert informasjon, se på wikien til [ComputerCraft](#).

✓ Steg 2: Klar til å motta beskje

Nå skal vi bruke *Sendulf* og *MaxMottak* til å sende beskjeder. Siden 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 prøver å motta en beskjed?

Steg 3: Send beskjed

- ☐ Sjekk hvor modemet var plassert på *Sendulf*
- ☐ Start lua-tolkeren på *Sendulf*. Hvor var modemet? Må du kalle `rednet.open("back")`?
- ☐ Hva var id-en til din *MaxMottak*? Denne trenger vi når vi skal se sender beskjeden min:

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

CraftOS 1.7

> label set Send
Computer label s
"Sendulf"

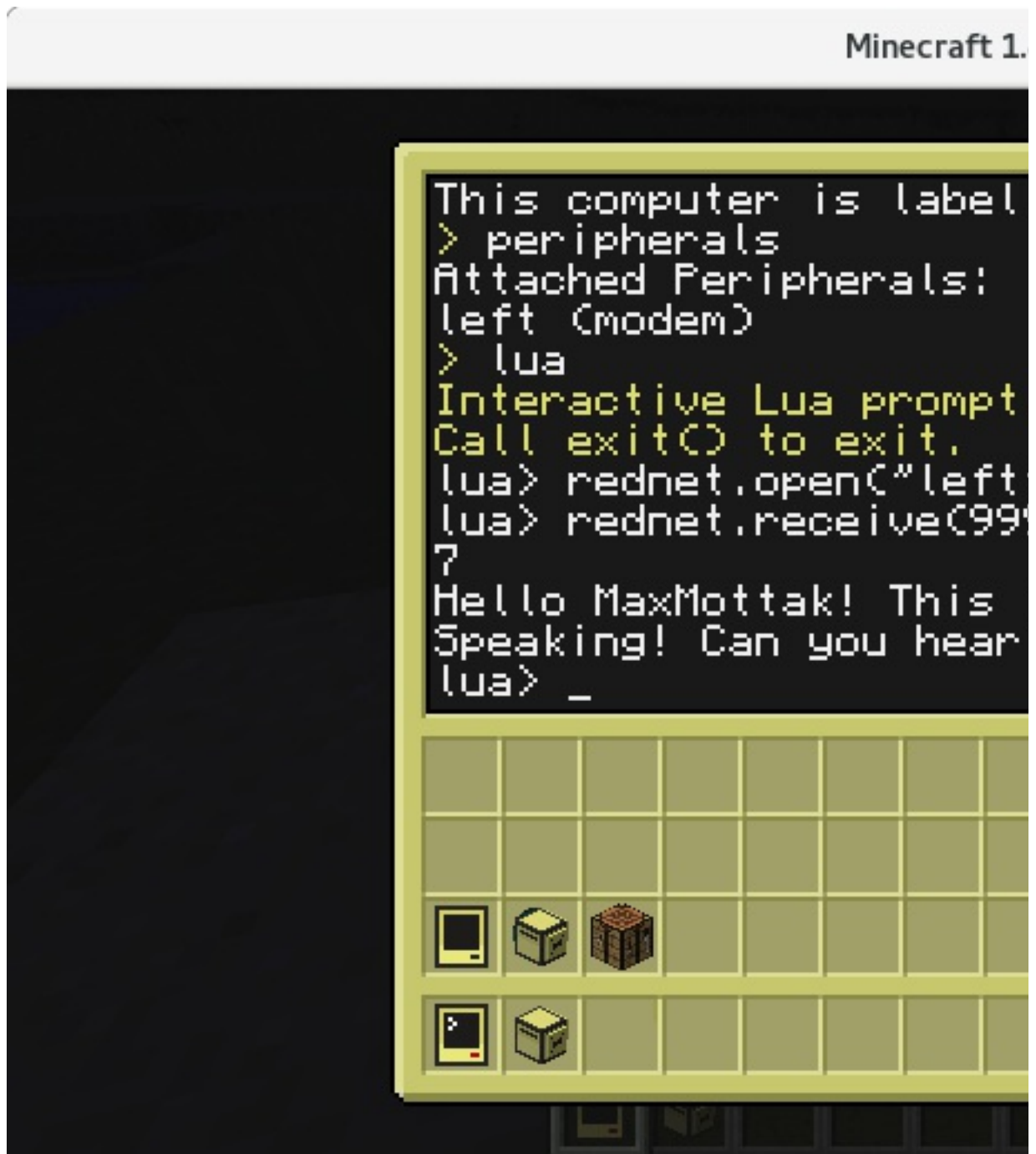
> peripherals
Attached Periphe
back (modem)

> lua

Interactive Lua
Call exit() to e

lua> rednet.open

lua> ! Can you h



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 talle

Lisens: [CC BY-SA 4.0](#) **Forfatter:** Teodor Heggelund