



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 <a href="rednet.open("left")", <a href="rednet.open("back")", <a href="rednet.open("back")" rednet.open("right")" rednet.open("back")" 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?")

```
CraftOS 1.7
> label set Sendulf
Computer label set to
"Sendulf"
> peripherals
fittached Feripherals:
back (modem)
> lua
Interactive Lua prompt.
Call exit() to exit.
lua> rednet.open("back")
lua>! Can you hear me?")
```



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 Forfatter Teodor Heggelund