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

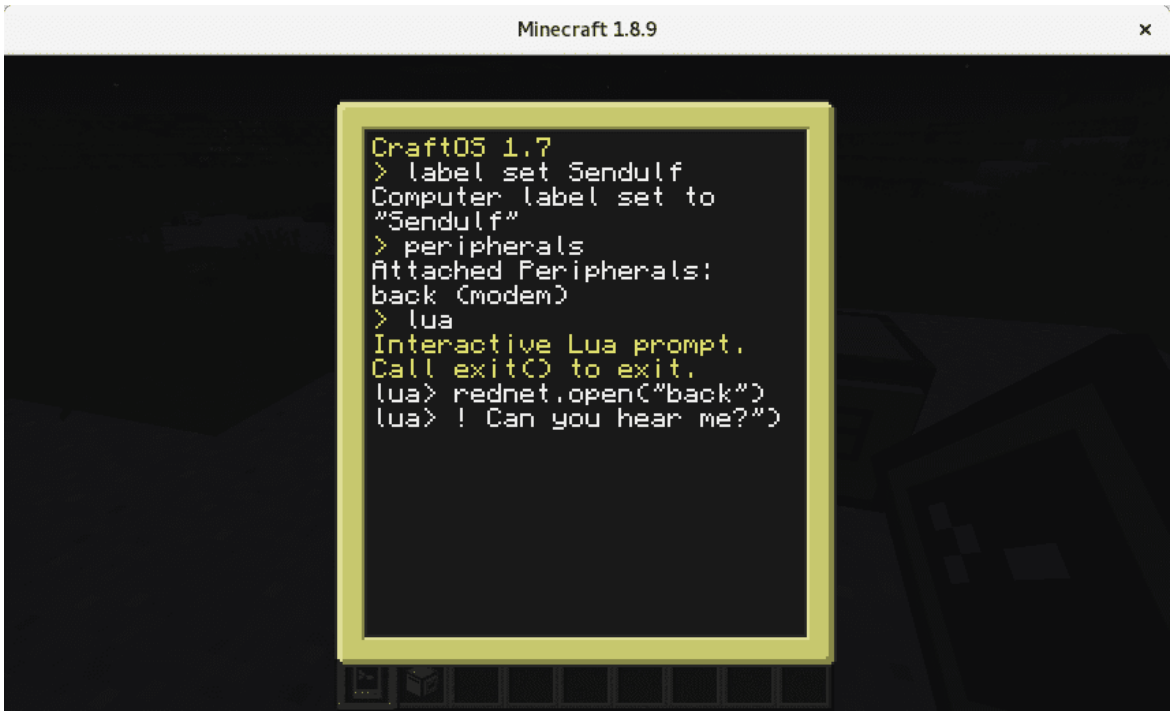
Steg 3: Send beskjed

- [ ] 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?")
```



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)