5 ネットワークを利用したプログラム（メッシュ）（第 4 時）

＿＿＿ 年 ＿＿＿ 組 ＿＿＿ 番　氏名 ＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿　参加コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

今日のめあて **メッシュ**拡張機能を使って、**別のコンピューター**と文字をやりとりする。

▶ **レッスンで練習しよう**　「チャットをつくろう」の **レッスン 3** 3-2・3-3 → **レッスン 4「チャットを作ろう」**（ペアで。ひとりなら練習相手）　終わった □

1. メッシュでできること

① **メッセージを全員に送れる**――「○○を送る」が**同じグループの全部のコンピューター**に届く。
② **変数を共有できる**――自分の変数の中身を、相手が **「○○ センサーの値」** で読める。

2. つなぎ方（ペアでやります）

やくわり	手順	できた
ホスト（1 人）	「拡張機能を追加」→ **メッシュ** → 画面上の「メッシュ」から **グループを作る** → グループ名を相手に伝える	
メンバー（もう 1 人）	同じように**メッシュ**を追加 → **グループに参加する** → 相手のグループ名を選ぶ	

うまくつながらないとき：①同じ Wi-Fi か　②グループ名が合っているか　③ページを読み込み直してグループを作り直す

3. 課題⑤：2 台のコンピューターでチャット

送る側と受ける側で、プログラムが少しちがいます。ペアで役わりを決めて作りましょう。

シマラビの役の人の端末（シマラビが自分、シマネコが相手）



シマラビ＝**自分のメッセージを送る**



シマネコ＝**相手のメッセージを表示する**

シマネコの役の人の端末（シマネコが自分、シマラビが相手）



シマネコ＝**自分のメッセージを送る**



シマラビ＝**相手のメッセージを表示する**

課題⑤　ペアでメッシュにつなぎ、**2〜3 往復**やりとりする。作品名 **04_チャット基本**。　ペアの相手：＿＿＿＿＿＿／グループ名：＿＿＿＿＿＿

4. Ruby では

自分のメッセージを送る

```
when_flag_clicked do
  ask("メッセージを入力")
  $シマラビのメッセージ = answer
  broadcast("シマラビのメッセージ")
end
```

相手のメッセージを表示する

```
when_receive("シマネコのメッセージ") do
  say(mesh.sensor_value("シマネコのメッセージ"))
end
```

★ 4 ページ（同じコンピューターの中）と、このページ（別のコンピューター）で、プログラムはどこが変わりましたか。

ふりかえり（できた度：５ ４ ３ ２ １ に○）

先生の確認

https://smalruby.app ／ この教材は **CC0 1.0（パブリックドメイン）**です。自由にコピー・改変・配布できます（出典表示は不要）