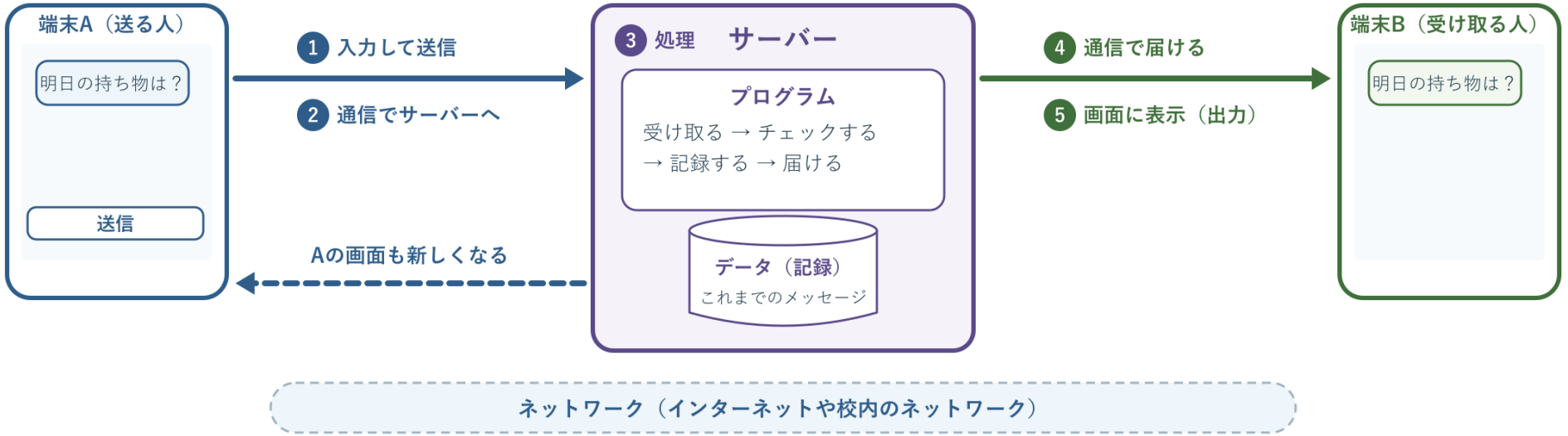
双方向性のあるコンテンツのしくみ

チャットで送ったメッセージは、どのように相手の画面に届き、表示されるのだろう

双方向性： 使う人の働きかけ（入力）に応じて、応答（出力）すること。その途中で、コンピューターどうしの通信がある。

チャットでメッセージが届くまで（架空のクラスのチャット）



プログラムで考えること（安全・適切に）

- ✔ **入力のチェック** 空のメッセージや、長すぎる文を受け付けない
- ✔ **人を傷つけない工夫** 個人情報や強い言葉に気づける表示にする
- ✔ **見られる人を決める** ログインしたクラスの人だけに届ける
- ✔ **動作の確認** 思ったとおりに届くかを試し、デバッグする

※ 模式図。チャットの画面・中身は架空の例。実際のしくみは、サービスによってちがう。