

Работа с Promise

№ урока: 3 **Курс:** JavaScript. Расширенные возможности

Средства обучения: Visual Studio 2017, Visual Studio Code, NotePad++

Обзор, цель и назначение урока

Цель урока – ознакомление с возможностью **ES6 - Promises**. Дать определение **Promises** («обещанию») и его состояниям. Определиться с понятием **Callback hell** и ролью промисов в его замене. Знакомство учащихся с **Proxy**.

Изучив материал данного занятия, учащийся сможет:

- Понимать назначение **Promise**;
- Использовать **Promise** в организации асинхронного кода;
- Использовать **Proxy**;
- Использовать метод **Fetch** для асинхронных запросов.

Содержание урока

1. Знакомство с **promise**.
2. Метод **then()**;
3. Метод **catch()**;
4. Знакомство с **fetch** методом для **AJAX** запросов.
5. Понятие и назначение **Proxy**.

Резюме

На данном уроке студенты познакомились с одной из возможностей **ES6 – Promises** и разобрали его назначение в организации асинхронного кода. Рассмотрели для чего применяется метод **then()**, **catch()**. Рассмотрели каким образом применяются «обещания» в **AJAX** запросах и какие методы используются для работы с **Promise** запросами.

Закрепление материала

- Для чего используется метод **then()**?
- Что возвращает метод **then()**?
- Как поймать ошибку в случае асинхронного кода используя **Promise**? Назовите 2 способа.
- Для чего используется метод **fetch**?
- Что означает второй параметр в методе **fetch**?
- Назовите основное назначение **Proxy**?

Дополнительное задание

Используя «обещания», создайте приложение, которое будет определять посетителей на закрытую платную VIP конференцию. Используйте **setTimeout** для симуляции задержки. Приложение вначале должно проверять наличие денежных средств у пользователя для покупки билета. Далее - наличие пользователя в списке приглашенных людей. Далее – проверка на наличие мест данной конференции. Если все хорошо – тогда пользователю на **email** адрес должно приходить письмо с билетом (дата, время, ФИО посетителя). Если на одном из этапов

высвечивается ошибка – тогда приложение генерирует ошибку для пользователя и отправляет ему ошибку с информацией о причине.

Самостоятельная деятельность учащегося

Задание 1

Выучить основные понятия, рассмотренные на уроке.

Задание 2

Создайте приложение, в котором пользователь будет отправлять запросы по адресу: 'https://bank.gov.ua/NBUStatService/v1/statdirectory/exchange?json' и получать текущий курс гривны по отношению к иностранным валютам. Отфильтруйте полученный список по уровню курса - только те элементы, у которых курс больше 25грн. В случае ошибки – отобразите ее пользователю в теле документа. В случае успеха – отобразите вывод данных в виде таблицы.

Рекомендуемые ресурсы

https://developer.mozilla.org/uk/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Promise

https://developer.mozilla.org/uk/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Proxy