**es6 day03**

1. **promise(面试重点)**

作用：解决异步回调地狱的问题。

语法:

new Promise(function(resolve,reject){

resolve();成功的时候调用

reject() 失败的时候调用

})

resolve，reject不能同时调用，要么成功，要么失败。

实例的方法：

catch

then

Promise.resolve(“aaa”);//静态的方法，将现有的东西，转换为promise的对象，而且是resolve的状态（成功的状态）

等价于 new Promise(resolve=>{

})

Promise.reject(“aaa”):将现有的东西，转换为promise的对象，而且是reject的状态（失败的状态）

等价于：new Promise((resolve,reject)=>{

reject(“aaa”)  
})

Promise.all([p1,p2,p3........]):把promise进行打包，把所有的promise对象放到一个数组里面打包，打包完了之后，promise.all()这个方法返回的还是一个promise的对象

p1,p2,p3 都是 成功的状态。

1. **es6中set的数据结构**

set是es6新增的一个数据类型

类似于数组（里面不能有重复的元素）

语法：let setArr=new Set([“a”,”b”,”c”])