

## UD 06. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA

Desarrollo Web en entorno cliente  
CFGS DAW

### Ejercicios

Álvaro Maceda Arranz  
[alvaro.maceda@ceedcv.es](mailto:alvaro.maceda@ceedcv.es)

2021/2022

Versión:221127.1848


## Licencia




**Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

## Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 Importante

 Atención

 Interesante

## ÍNDICE DE CONTENIDO

<b>1. Ejercicio 1: Callbacks secuenciales.....</b>	<b>3</b>
<b>2. Ejercicio 2: Callbacks paralelos.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Ejercicio 3: cutriFetch.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Ejercicio 4: Fizz asíncrono.....</b>	<b>4</b>
<b>5. Código de asyncRequest.....</b>	<b>4</b>

## UD06. PROGRAMACIÓN ASÍNCRONA



El código de `asyncRequest` está al final del enunciado de los ejercicios

### 1. EJERCICIO 1: CALLBACKS SECUENCIALES

Utilizando la función `asyncRequest()` realiza de forma secuencial peticiones para obtener `recurso1`, `recurso2` y `recurso3`, en ese orden. Cuando hayas obtenido los tres recursos debes imprimir “¡Completado!” en la consola.

### 2. EJERCICIO 2: CALLBACKS PARALELOS

Utilizando la función `asyncRequest()` realiza de forma simultánea peticiones para obtener `recurso1`, `recurso2` y `recurso3`.

Debes imprimir el contenido de cada recurso en orden y lo antes posible. Cuando se hayan obtenido los tres recursos debes imprimir “¡Completado!” en la consola.

Esto es un ejemplo de cómo se podrían recibir los datos y qué tendría que imprimirse por pantalla:

<i>Datos recibidos</i>	<i>Impreso en consola</i>
resource2	(No se imprime nada ya que aún no tenemos el resultado de resource1)
resource1	The first resource The second resource
resource3	The third resource ¡Completado!

### 3. EJERCICIO 3: CUTRIFETCH

Crea un módulo con una función llamada `cutriFetch()` que reciba como parámetro un nombre de recurso, llame a `asyncRequest()` y devuelva una promesa que se resuelva cuando se han obtenido los datos del recurso.

Realiza el ejercicio 1 utilizando esa nueva función.

## 4. EJERCICIO 4: FIZZ ASÍNCRONO

Crea una función llamada `fizz()` que devuelva si un número es divisible por 3 o contiene un 3. Sin embargo, debe devolver ese resultado al cabo de un tiempo aleatorio entre 100 y 10.000 ms (puedes reducir este número mientras estás probando el ejercicio)

Imprime los números del 1 al 300. Si `fizz()` devuelve `false` debes imprimir el número. Si `fizz()` devuelve `true`, debes imprimir "fizz" en lugar del número.

Debes imprimir los números en orden pero tan rápido como puedas.

## 5. CÓDIGO DE ASYNCREQUEST

```
const DEFAULT_RESOURCES = {
  "resource1": "The first resource",
  "resource2": "The second resource",
  "resource3": "The third resource",
  "whatINeed": "resource2"
}

function asyncRequest(resource, callback, resources = DEFAULT_RESOURCES) {
  const MIN_DELAY = 1_000;
  const RANDOM_DELAY = 2_000;

  var randomDelay = Math.round(Math.random() * RANDOM_DELAY) + MIN_DELAY;

  console.log("**Requesting: " + resource + "**");

  setTimeout(function(){
    console.log("**Returning: " + resources[resource] + "**");
    callback(resources[resource]);
  }, randomDelay);
}

module.exports = asyncRequest;
```

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- Álvaro Maceda Arranz