

Universidade de Aveiro



DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE

LABORATÓRIO MULTIMÉDIA V

FICHA PRÁTICA 11

Objetivos:

- ECMAScript 6

1 Objetivos

Continuação do estudo da ECMAScript 6 - Promises

2 Tarefas:

1. Faça um request a uma API de random Users (<https://randomuser.me/>). Utilize o conceito de promises para gerir os resultados que recebe.

Pedido API:

```
const api = `https://api.randomuser.me/?nat=US&results=${5}`
let XMLHttpRequest = require("xmlhttprequest").XMLHttpRequest;
const request = new XMLHttpRequest();
request.open('GET', api, true)
request.onload = () => {
  if (request.status === 200) {

    console.log(JSON.parse(request.responseText).results)
  }
}
request.send();
```

2. Considere a seguinte classe:

```
class Database { constructor() {
  this.data = [
    {
      id: 1,
      nome: "Maria Antonia",
      username: "mant",
      gn: "F",
      tlf: "3519394459"
    },
    {
      id: 2,
      nome: "Josefa Maria",
      username: "josm",
      gn: "f",
      tlf: "3519394458"
    },
    {
      id: 3,
      nome: "Mario Joao",
      username: "mj",
      gn: "m",
    }
  ]
}
```

```
        tlf: "3519394456"  
    }  
  
    ];  
  }  
}
```

Adicione a esta classe um método que receba um objeto como parâmetro (ex: `findUser(searchObj)`). Esse método deve devolver um promise que será cumprida caso o objeto seja encontrado no array e será rejeitada caso o objeto não seja encontrado. O objeto deve ser utilizado para procurar na base de dados. Utilize então a classe (que simula o acesso a uma base de dados) para procurar nela um dos objetos (por exemplo o utilizador com o `username:mant`) e mostre, na consola, o número de telefone desse utilizador.