





Главная / JSMarathon Mortal Kombat / Урок №9: EventLoop и Promise

Урока 9 - EventLoop и Promise

В этом уроке мы разберем:

- Асинхронность в JS
- Promise
- fetch()
- · async/await

Так что, перед тем как выполнить домашнее задание, посмотрите видео:



После каждого видео есть домашнее задание

HomeWork #9

АР имеет несколько запросов, они потребуются тебе для домашей работы.



-- -

Чтобы получить всех 23 персонажей, используй это url

```
1 https://reactmarathon-api.herokuapp.com/api/mk/players
```

Это **GET** запрос.

#2

Для получения случайного пользователя от компьютера используй запрос

```
1 https://reactmarathon-api.herokuapp.com/api/mk/player/choose
```

Это **GET** запрос.

#3

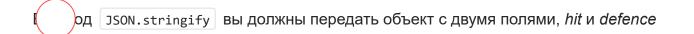
Для того что бы совершать бои вам нужно использовать method POST

Для запроса используйте ссылку

```
1 http://reactmarathon-api.herokuapp.com/api/mk/player/fight
```

Ваш fetch будет выглядеть следующим образом.

```
fetch('http://reactmarathon-api.herokuapp.com/api/mk/player/fight', {
    method: 'POST',
    body: JSON.stringify({
        hit,
        defence,
    })
}
```



Это куда ваш игрок собирается ударить, и что он будет защищать.

В ответ вы получите объект такого типа:

```
1 {
2    player1: {value: 20, hit: 'foot', defence: 'head'},
3    player2: {value: 19, hit: 'foot', defence: 'body'}
4 }
```

Где *player1* сколько нанес урона, что защищает и бьет. Тоже самое и для player2.

Дополнение к игре...

Вам всем очень не терпелось написать выбор игрока не самостоятельно, а чтобы компьютер выбирал его сам.

Специально для вас я подготовил файлики.

SelectPlayer.zip

В этом файле вы найдете приветственную страницу.

Которая забирает игроков с сервера и располагает на поле боя.

Так же реализован методы смены игроков. И выбор одного.

Почитайте в файлике <u>index.js</u> мои комментарии которые помогут вам реализовать переход с одной странице на другую.

И как мы при помощи *localStorage* записываем игрока, что бы на другой странице его отобразить.

Надеюсь вы разберетесь)

Не забудьте после того как игра закончилась по кнопке reload возвращать на выбор игрока.

Ну а на этом все.

До встречи очень скоро...



Zar Zakharov © 2022 Created by Zar Zakharov

