



Beta



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:

09 - EventLoop и Promise и async/await - #JSMarathon



После каждого видео есть домашнее задание

HomeWork #9

API имеет несколько запросов, они потребуются тебе для домашней работы.

#1

-- -
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.

```
1 fetch('http://reactmarathon-api.herokuapp.com/api/mk/player/fight', {  
2     method: 'POST',  
3     body: JSON.stringify(  
4         hit,  
5         defence,  
6     })  
7 });
```

В `JSON.stringify` вы должны передать объект с двумя полями, *hit* и *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 файлы.

[SelectPlayer.zip](#)

В этом файле вы найдете приветственную страницу.

Которая забирает игроков с сервера и располагает на поле боя.

Так же реализованы методы смены игроков. И выбор одного.

Почитайте в файлике `index.js` мои комментарии которые помогут вам реализовать переход с одной страницы 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

