

## CUE: PROMESAS Y ASYINC/AWAIT

### DRILLING: WALKIE-TALKIE CON PROMESAS

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Promesas y Async/Await.

#### EJERCICIO:

En la siguiente actividad crearás una simple aplicación en línea, la cual imita la forma en que funciona un walkie-talkie. Ésta tiene una interfaz que permite ingresar dos entradas, siendo la primera un mensaje, y la segunda el destinatario de dicho mensaje.



The image shows a UI mockup of a walkie-talkie application. It features a white rounded rectangle with a light gray border. Inside, there are two light gray input fields. The first field is labeled 'mensaje' and the second is labeled 'destinatario'. Below these fields is a blue button with the text 'ENVIAR' in white. At the bottom of the white area, there is a link that says 'terminos y condiciones' in a smaller, blue font.

Debes utilizar tu conocimiento de las Promesas de JavaScript, para implementar un conjunto de reglas muy específicas en la lógica de esta aplicación. La primera regla establece que un usuario solo puede enviar un mensaje, y posterior a esto, tu Promesa debe desplegar una notificación que indica que ya ha sido enviado.



Mensaje enviado!

Hola

Juan

ENVIAR

[terminos y condiciones](#)

Cuando un usuario intente enviar otro mensaje, tu Promesa tendrá que manejar esta situación, y mostrar una advertencia que diga que no se puede enviar otro. Como se ve a continuación:

Ya has enviado un mensaje. No puedes enviar otro.

Hola

Giuliana

ENVIAR

[terminos y condiciones](#)

Si la Promesa de tu aplicación logra manejar estas dos pequeñas reglas, entonces su funcionamiento está correctamente.