

HINTS

CONSEJOS CONCEPTUALES

- Cuando JavaScript encuentra una palabra clave `throw`, se detiene inmediatamente, evitando que se ejecuten más funciones. Al hacerlo de esta manera, mitiga el riesgo de que se produzcan más errores, y nos ayuda a no alterar el estado de nuestro programa.
- JavaScript es un lenguaje de programación de un solo subproceso. En virtud de tener un solo procesador, obtenemos código de bloqueo. Éste se refiere a si su programa esperará que se complete una tarea asíncrona antes de hacer cualquier otra cosa; mientras que el código de no bloqueo, se refiere a dónde registra una devolución de llamada para realizar cuando se completa la tarea. En este punto, es importante mencionar que hay dos formas principales de manejar `async` en JavaScript: promesas, o devoluciones de llamada.
- `Try / catch` es sincrónico por defecto. Esto significa que si una función asíncrona arroja un error en un bloque `try / catch` sincrónico, no habrá ningún error.
- Si está llevando el manejo de errores asíncronos, realmente debería usar el manejador de captura de promesas, pues éste permitirá manejar de manera efectiva los errores asíncronos. Pero si está tratando con código sincrónico, el `try / catch` funcionará bien.