

Promise

Promise je objekt, ktorý má dva základné vlastnosti (ide o interné vlastnosti ku ktorým sa nedostaneme využitím žiadnej notácie):

- state – ten je na začiatku „pending“ a môže sa zmeniť na „fulfilled“ keď sa niečo podarilo vykonať alebo na „rejected“ v opačnom prípade
- result – ten je na začiatku undefined a môže sa zmeniť na nejaké value keď sa zmení state na „fulfilled“ alebo na nejaký error keď sa state zmení na „rejected“

Okrem toho má promise aj nejaké metódy (pomocou nich sa viem dostať k interným vlastnostiam):

- then – metóda má dva argumenty (my využívame len prvý) prvý argument je funkcia s jedným parametrom, ktorá sa vykoná keď sa zmení stav promisu na „fulfilled“ ako argument tejto funkcie sa použije result (teda nejaká value)
- catch - metóda má jeden argument funkciu s jedným parametrom, ktorá sa vykoná keď sa zmení stav promisu na „rejected“ ako argument tejto funkcie sa použije result (teda nejaký error)

Oba tieto metódy pritom vracajú nový promise.

Fetch

Funkcia ktorá slúži na komunikáciu so serverom.

Má dva parametre:

- url – url ktorú chce dosiahnuť (url servra ku ktorému chce pristúpiť)
- druhý parameter je voliteľný v prípade ak ho neposkytneme chceme získať data zo servera ide o metódu GET

Táto funkcia vracia promise pričom tento promise prejde zo stavu „pending“ do stavu „fulfilled“ keď získame odpoveď zo servera (je to objekt response) a je uložený vo vlastnosti result – vieme k nemu teda pristúpiť pomocou metódy then