02. 비동기와 API

비동기처리

프로미스 객체 생성 및 사용법

```
const executor = (resolve, reject) => {
    //코드
};

const promise = new Promise(executor);
console.log(promise);
```

프로미스 객체 생성 및 사용법

```
const executor = (resolve, reject) => {
    //코드
};

const promise = new Promise executor);
console.log(promise);
```

프로미스 객체 생성 및 사용법

```
const executor = (resolve, reject) => {
    //코드
};

const promise = new Promise(executor);
console.log(promise);
```

프로미스 객체 resolve와 reject

state : fulfilled(성공)
result : value

state : pending(대기)
result : undefined

state : rejected(실패)
result : error