Promise

1. Promise相当于一个容器，保存这未来才会结束的事件（异步操作）的一个结果
2. 各种异步操作都可以用相同的方法进行处理axios

**特点：**

1. 不收外界的影响，处理操作有三个状态，pending（进行中），resolved（成功），reject(失败)
2. 一旦状态改变，就不会发送逆转，任何时候都可以的到这个结果