Continuando con el tema anterior de las promesas quiero hacer un ejercicio que tenga un poco más de

sentido en lugar de ser algo tan abstracto pero bueno ya comprendiendo por lo menos la idea de que es

una promesa.

Hagamos algo con ella voy a crear una función que se llame retirar dinero que es una función de planchadora

y llaves.

Nada del otro mundo y voy a llamar acá.

Retirar retirar dinero así se llama porque no estoy mandando ningún argumento y asumamos que retirar

dinero va a necesitar la cantidad de dinero que yo quiero recibir.

Obviamente entonces voy a pagar aquí monto retirar el tipo nombre.

Ok entonces aquí me marcó un error porque necesito mandarle como número el monto que quiero retirar.

Digamos que quiero retirar su retiro unos 500 dólares 500 pesos monto de la moneda que ustedes quieren

dentro de retirar dinero.

Yo voy a manejar una variable L.T porque la voy a cambiar pudiera manejar la cantidad de dinero que

tengo actualmente.

Es dinero actual va a ser igual de mil van a ser mil pesos venderíamos de mil pesos.

Tengo mil pesos por lo cual ustedes ya podrían decir Ah bueno si estoy queriendo retirar 500 y tengo

mil perfectamente se puede hacer pero si quisiera retirar más de 1000 entonces debería dar un error.

Suponiendo que la cantidad de dinero esté en un Bakken en un servidor y es algo que tiene que realizarse

de manera asíncrona porque quiero verificar si en el servidor Ustedes tienen esa cantidad de dinero

o ese balance.

Entonces la tarea podría demorarse un par de segundos en realizarse unas fracciones de segundo pero

no sería síncrono no sería cinco sólo para que haya quedado claro la teoría tendría que ser asíncrona.

Una vez dicho eso voy a hacer un restorán aquí Richmond de New comes ok.

Por qué lo estoy haciendo de esta manera.

Retirar dinero va a retornar una promesa ya les voy a enseñar cómo utilizar este retorno pero al realizar

este procedimiento entonces quiero retornar la promesa la promesa se va a disparar ustedes ya saben

con su rizó reject función de flecha y aquí viene el cuerpo de lo que yo quiero realizar.

Esta sintaxis es básicamente la misma siempre en todas las promesas no es que cambia a alguna gente

le pone sólo rizó Vegetto los nombres cortos como ustedes quieran.

Entonces es lo que quiero hacer.

Aquí es donde voy a revisar el cálculo.

Voy a preguntar si el monto que quiero retirar es mayor o igual al dinero.

No sólo es mayor digamos mayor al dinero actual que tengo en la cuenta.

Entonces quiero decir que no puedo retirar ese dinero.

Entonces voy a llamar el widget y mandemos el error como ustedes pueden observar aquí está diciendo

como el visón cuál es la razón y yo voy a decir algo como no hay suficientes fondos o no hay suficiente

dinero.

Caso contrario quiere decir que sí puedo retirar ese dinero.

Entonces digamos dinero actual va a ser igual al dinero actual menos el monto a retirar pero no me gusta

hacer mucho esta sintaxis.

Puedo resumirlo de esta manera menos igual quiere decir que toma el dinero y restarle monto a retirar

y el resultado asigna a dinero cuál es la manera corta cualquiera de los dos está igual está bien.

Una vez que hago el cálculo voy a llamar el rizó el rizo no es obligatorio que ustedes retornen algo

pero en mi caso quiero retornar.

Cuál es el monto actual entonces dinero actual.

Cuánto dinero me quedó.

Ok voy a grabar los cambios aquí yo tengo mi función que regresa a una promesa y la promesa realiza

todo el procedimiento.

Si yo grabo los cambios regreso al navegador web recargó.

Vamos a notar que nada pasa no está sucediendo absolutamente nada aquí y porque es porque bueno y por

qué.

Bueno realmente no es que no esté sucediendo nada.

Si yo pongo aquí un lo que diga hola mundo y hago los cambios.

Regreso navegador web recargo que si se disparó al mundo pero no tenemos la información del piso ni

el widget eso es porque tenemos que manejar el valor de retorno como la promesa que es entonces para

hacer eso voy a citar este punto y coma y ahora pongo punto den o punto catch dependiendo lo que yo

quiera hacer.

Empecemos con el punto en paréntesis.

Y si yo dejo el cursor encima de retiro dinero van a notar la promesa.

O sea que toda esta función retirar dinero retorna.

Van a ver esta función de flecha retornã una promesa qué resuelve.

Así se llaman estas llaves resuelve uno.

O sea no sabe cuál es el tipo de resolución de la promesa yo porque construí la promesa.

Sé que va a retornar un número porque dinero actual es un número pero aquí el resto no sabe.

A pesar de que en teoría lo podría inferir pero realmente no lo sabe no lo sabe a seguridad ya le vamos

a especificar el tipo de retorno.

Entonces acá yo estoy acá yo recibiría el monto total el monto total que me quedó funciónde fecha Consol

apuntó lo hagamos entre Baltic.

Me queda primamos el monto actual que es el valor de retorno de la promesa.

Si yo grabo los cambios con el puesto de carbón navegador web ahora si dice me quedan 500.

Claro lo hace rapidisimo porque realmente es todo código síncrono pero lo hace muy rápido pero pudiera

ser que demore y tendríamos exactamente el mismo resultado.

Si ahora yo intento retirar 1500 grados los cambios regresan al Garvey recargo.

Tengo un error no atrapado y dice que no hay suficientes fondos para atrapar ese error.

Ustedes ya saben.

Sería apuntó Catch.

Tendríamos el error el nombre que ustedes le quieran poner acá R.R o error como ustedes quieran Consol

puntuan.

Voy a poner en amarillo.

Simplemente voy a imprimir el error puede agravar los cambios.

Voy a revisar un navegador web recargó y ahí tengo no hay suficientes fondos sólo para darles un pequeño

Tip como ese.

Este argumento es lo que quiero mandar acá y sólo estoy ejecutando esta línea o esta función.

Entonces podría borrarlo o resumirlo de esta forma grabo los cambios eso de ahí sería exactamente lo

mismo van a recargar navegador web y ahí tendremos el código un poquito más reducido.

Ok ok pero pero hay algo importante el tipado de datos.

Aquí tengo un uno en la clase anterior les había dicho que podríamos manejar estos tipos nombran pero

aquí me está marcando otra vez un error y me dice que el tipo no es asignarle a tipo number.

Ok entonces no lo puedo hacer de esa manera.

Qué puedo hacer.

Ya vamos a tener una clase en la cual voy a hablar sobre cómo tipear el retorno de las funciones en

este caso si dejo el cursor encima de retirar dinero ustedes van a notar que aquí tenemos que recibe

un número y retorna esa función de flecha o esta flecha era K significa que retorna una promesa que

resuelve el alumno.

Lo que me hace falta cambiar es este un noun por el tipo de datos que yo sé que la promesa va a resolver

porque obviamente yo hice la función OK.

Entonces para definir el tipo de retorno vamos a colocarlo después de los argumentos van a colocar dos

puntos y como esto regreso una promesa Voy a poner aquí promesa y luego de esos dos puntos voy a poner

uno de mayor y menor y dentro voy a colocar lo que va a retornar la promesa si lo hace correctamente.

Si lo hace mal va a regresar un error eso ya lo sabemos pero si lo hace correctamente qué es lo que

va a retornar esto.

Si yo pongo que retorna a un string no lo acepta pero me marca un error acá porque el dinero actual

es un número y yo le dije que resolví una promesa pero que estamos resolviendo un número por consecuencia

tiene que ser un nombre al clavar los cambios y bajar un poco más.

Ustedes van a notar que ni siquiera tengo que poner el tipado porque el monto actual ya sabe que es

un número y esto me va a ayudar a mí a obtener todas las propiedades y métodos que ya vienen con una

variable de tipo number ok agravarlos cambios y van a notar que sigue funcionando exactamente igual

el programa bueno si quieren dejemoslo como 500 recargo y ahí tenemos que me quedan 500 dólares o 500

pesos entonces básicamente esta es una forma de trabajar con promesas que en este caso estoy creando

la función.

Todo esto es una función que recibe como argumento el monto a retirar que es un número.

Estos dos puntos es el valor de retorno de la promesa si dejamos el mouse encima de retirar dinero van

a ver que ya no dice uno.

Ahora dice que resuelve un no un número y bien el cuerpo de la promesa.

Inmediatamente hacemos el retador New promesa y de todo esto hay maneras de simplificar más este código

pero creo que si lo hago los confundiría más.

Así que lo vamos a dejar así.

Hagamos el backup del mismo se copia en este archivo kopi lo vamos a pegar aquí adentro y este va a

ser promesas promesas.

2 0 1 Ok.

Como que es la primera y luego tenemos el respaldo de esto.

Cerremos esto juguemos el índex o perdón el PP apuntó ustedes que tenemos acá la costumbre de trabajar