

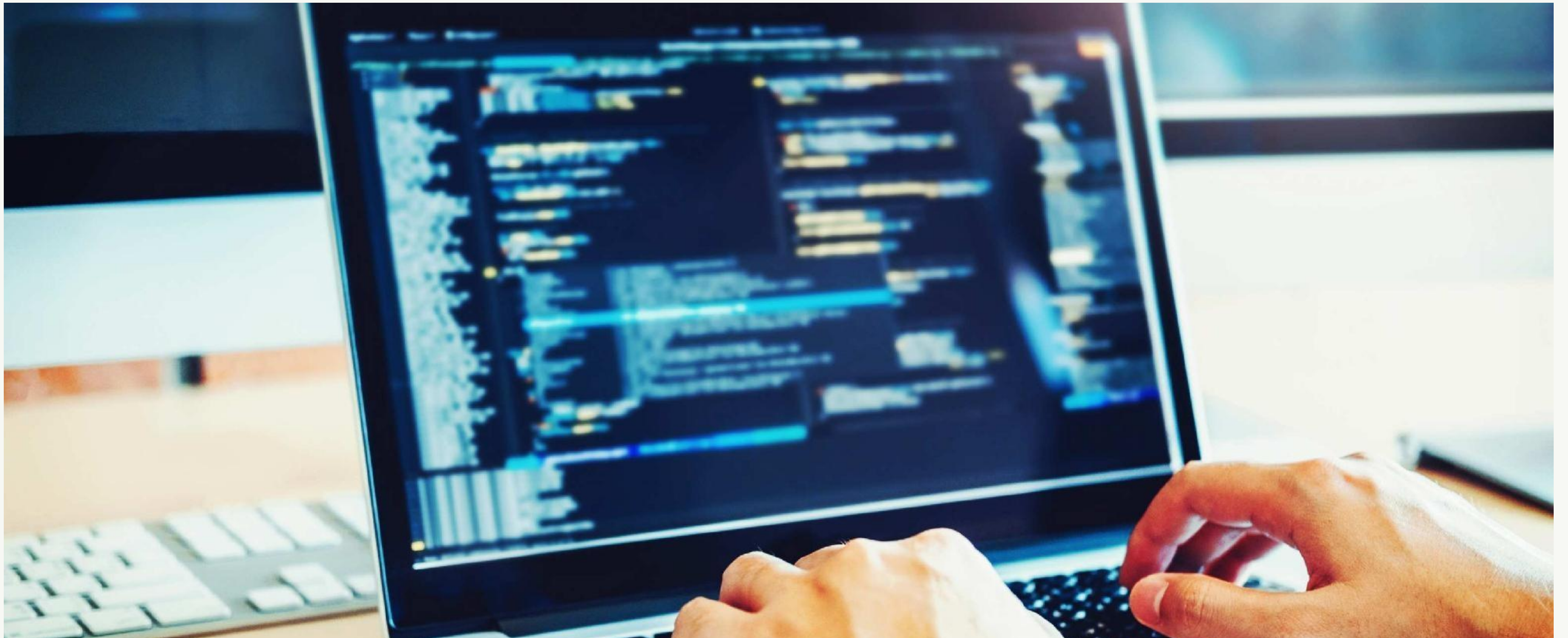
 CURSO ONLINE

Frontend Development

Impartido por Josué Manuel López Lezama

B





Javascript Asíncrono

Ejercicio

Objetivo:

Reforzar el concepto de asincronía por medio de ejercicios de Javascript

Entregable:

Link de Codepen



Javascript Asíncrono

Ejercicio

- Entregar un link de Codepen donde se incluirán 3 ejercicios:
 1. Ejercicio libre usando `new Promise`, `.then()` y `.catch()`, es decir, los temas vistos en la clase de promesas. Entregar una función que regrese una promesa y que use al menos un método o concepto de JS como: `if`, `loops`, `string/array/objects methods`, etc. Invocar la función y resolverla para obtener el resultado, el tema es libre
 2. Ejercicio libre usando `async/await`, es decir, los temas vistos en la clase de `async/await`. Entregar una función asíncrona que resuelva una promesa, donde se pueda obtener el resultado y que use al menos un método o concepto de JS como: `if`, `loops`, `string/array/objects methods`, etc. Invocar la función y resolverla para obtener el resultado, el tema es libre.
 3. Entregar un ejercicio usando `Promise` o `async/await` que represente la siguiente situación: simularemos el lanzamiento de un dado, la promesa debe de ser creada de manera que se rechace si cae en cero con un string que indique algún mensaje del porque se rechazó. Se cumplirá en cualquier otro valor indicando el número que salió y si es par o impar. Los valores pueden mostrarse en `console.log`. Como extra puede ser mostrado en algún elemento de HTML. Usaremos la siguiente función para generar un número random del 0 al 6 que simulará el lanzamiento del dado:

Javascript Asíncrono

Ejercicio

```
const dice = Math.floor(Math.random() * 6);
```

- Incluir como comentario una descripción corta acerca de la función que realizan los dos ejercicios libres