

# TEHNICI WEB

# AJAX

*Claudia Chiriță . 2024/2025*

# OBIECTE

- un obiect este o colecție de perechi proprietate-valoare
- dacă valoarea este o funcție, atunci proprietatea se numește metodă

- ```
var ob = {prop1: val1, prop2: val2, ... , propn: valn};
```

- accesarea proprietăților:

```
ob.prop1; // val1  
ob["prop1"]; // val1
```

# PROTOTIPURI ■

- prototipul unui obiect este desemnat prin

```
obiect.prototype
```

- orice obiect moștenește proprietățile obiectului prototip (prototypal inheritance)
- obiectele care au același prototip formează o clasă
- toate obiectele sunt descendenți ai obiectului generic *Object*

```
Object.getPrototypeOf() // prototipul obiectului specificat
```

# CREAREA OBIECTELOR

- prin **object literal**
- proprietățile, metodele, împreună cu valorile lor sunt enumerate între acolade
- se creează un singur obiect

```
var cat = {nume:"Tigger", culoare:"neagră", vârstă:14}
```

# CREAREA OBIECTELOR

- cu ajutorul **obiectului generic**
- se apelează constructorul `new Object()` și se adaugă apoi proprietățile și metodele
- se creează un singur obiect

```
var cat = new Object();  
cat.nume = "Tigger";  
cat.culoare = "neagră";  
cat.vârstă = 14;
```

# CREAREA OBIECTELOR

- cu ajutorul unui constructor de obiecte
- se definește o funcție constructor(param) care apoi va fi apelată cu new constructor(param) pentru fiecare obiect care va fi creat

```
function cat(n, c, v) {  
  this.num = n;  
  this.culoare = c;  
  this.vârsta = v;  
}  
  
var c1 = new cat("Tigger", "neagră", 14);  
var c2 = new cat("Fluff", "albă", 2);
```


# CREAREA OBIECTELOR ■

- cu metoda `Object.create()`

- `Object.create(ob)`

creează un nou obiect, folosind un obiect existent *ob* ca prototip al obiectului nou creat

# EXEMPLU: INTERVAL

```
var interval = { 
  mx: 2,
  my: 4,
  apartine: function(z) {
    return (z <= this.my) && (z >= this.mx);
  }
}; // clasa

var obi = Object.create(interval);
// obiect din clasa interval
obi.mx = 5;
obi.my = 7; // suprascriem proprietățile prototipului
```



# EXEMPLU: INTERVAL

```
var intervalD = Object.create(interval);  
intervalD.apartine = function(z) {  
    return (z < this.my) && (z > this.mx);  
}; // subclasa
```

```
var obid = Object.create(intervalD);  
obid.mx = 5;  
obid.my = 10;
```

# EXEMPLU: INTERVAL

```
interval.valid = function() {  
  return (this.my >= this.mx);  
};
```

```
intervalD.vid = function() {  
  return (this.mx == this.my);  
};
```

```
alert(obid.valid()); // true  
alert(obid.vid());  // false
```

# CUVÂNTUL-CHEIE THIS

- în interiorul unui constructor sau al unei metode asociate unui obiect, *this* se referă la **obiectul curent**
- într-o funcție folosită ca event handler, se referă la elementul pentru care este definit listenerul
- altfel, *this* se referă la obiectul **window**

## EXEMPLU: INTERVAL (2)

```
function Interval(x, y) {  
    this.mx = x;  
    this.my = y;  
} // clasa  
  
Interval.prototype.apartine = function(z) {  
    return (z <= this.my) && (z >= this.mx);  
} /* metodă adăugată în prototipul obiectelor  
    create cu funcția constructor */
```

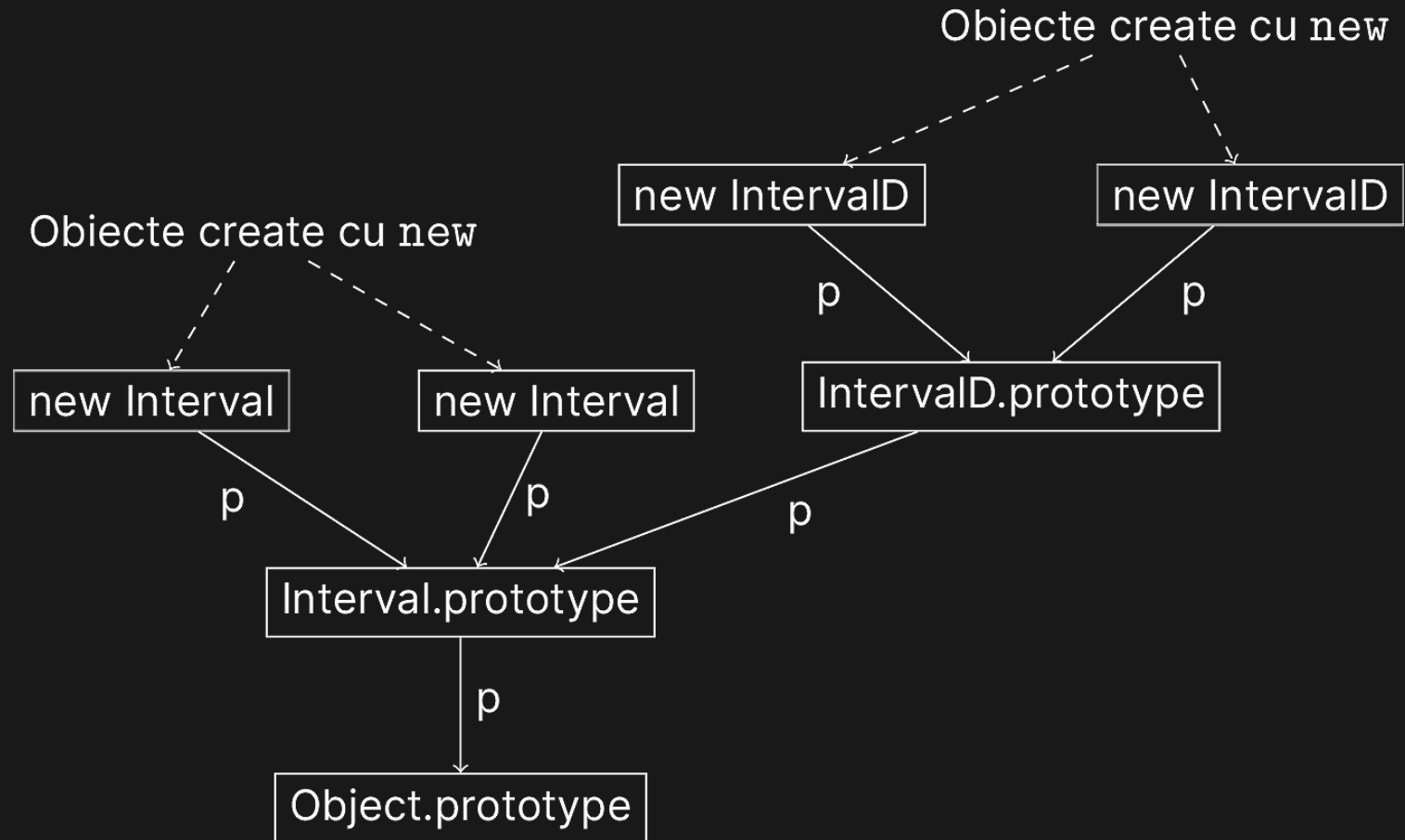
## EXEMPLU: INTERVAL (2)

```
var obi = new Interval(1, 4); // obiect din clasa Interval

Interval.prototype.valid = function() {
    return (this.my >= this.mx);
};

alert(obi.valid()); // true
```

# EXEMPLU: INTERVAL (2)



# EXEMPLU: INTERVAL (2)

## definirea subclaselor

```
function IntervalD(x, y) {  
    Interval.call(this, x, y);  
} // this este obiectul care se construiește  
  
IntervalD.prototype = Object.create(Interval.prototype);  
// schimbăm prototipul obiectelor create cu IntervalD  
IntervalD.prototype.constructor = IntervalD;  
// restaurăm proprietatea constructor  
  
IntervalD.prototype.apartine = function(z) {  
    return (z < this.my) && (z > this.mx);  
};  
  
var obid = new IntervalD(5, 10);
```

# EXEMPLU: INTERVAL (2)

## definirea subclaselor

```
function IntervalD(x, y) {  
    Interval.call(this, x, y);  
}  
IntervalD.prototype = Object.create(Interval.prototype);  
IntervalD.prototype.constructor = IntervalD;  
  
IntervalD.prototype.apartine = function(z) {  
    return (z < this.my) && (z > this.mx);  
};  
IntervalD.prototype.valid = function() {  
    return (Interval.valid.call(this) && (this.mx != this.my));  
}
```



**XML** 

Extensible Markup Language

# XML

- limbaj de marcare similar cu HTML
- nu conține taguri predefinite, utilizatorul își definește propriile taguri și structura documentului
- conceput pentru stocarea și transmiterea datelor
- independent de software și hardware
- utilizat pentru a crea limbaje de marcare precum XHTML, SVG, MathML

# STRUCTURA UNUI DOCUMENT XML

- Un document XML este format din:
  - elemente: taguri `<nume_tag>`  
case sensitive
  - date caracter: conținutul elementelor

# STRUCTURA UNUI DOCUMENT XML

- se definește versiunea XML și codificarea caracterelor (prima linie în document)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
```

- document XML: structură arborescentă
- **toate** documentele XML trebuie să conțină un **element rădăcină (root)**

```
<root>  
  <child>  
    <subchild>...</subchild>  
  </child>  
</root>
```

# SINTAXA XML

- există **un singur element root** într-un document XML
- fiecare element trebuie să aibă tag de închidere
- elementele XML trebuie să fie corect imbricate
- attributele asociate elementelor nu pot conține mai multe valori

# ENTITĂȚI

- pentru a ne referi la caractere rezervate

Entity	Character	Description
&lt;	<	Less than sign
&gt;	>	Greater than sign
&amp;	&	Ampersand
&quot;	"	One double-quotation mark
&apos;	'	One apostrophe (or single-quotation mark)

# EXEMPLU

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bookstore> // elementul rădăcină
  <book category="fantasy"> // element copil
    <title lang="en">Piranesi</title>
    <author>Susanna Clarke</author>
    <year>2020</year>
    <price>30.00</price>
  </book>
  <book category="science-fiction">
    <title lang="en">Klara and the Sun</title>
    <author>Kazuo Ishiguro</author>
    <year>2021</year>
    <price>29.99</price>
  </book>
</bookstore>
```

## XML-PARSER

- browserele au un analizor XML încorporat pentru a accesa și manipula documente XML
- înainte ca un document XML să poată fi accesat, acesta trebuie convertit într-un obiect XML DOM



# XML-PARSER



- XML DOM definește proprietăți și metode pentru accesarea și editarea XML
  - **proprietăți**: nodeName, nodeValue, parentNode, childNodes, attributes
  - **metode**: getElementByTagName(), appendChild(), removeChild()

# XML-PARSER

```
text = "<bookstore><book>" + "<title>Piranesi</title>" +  
"<author>Susanna Clarke</author>" + "<year>2020</year>" +  
"</book></bookstore>"; // XML ca string  
  
parser = new DOMParser(); // se creează un analizor XML DOM  
  
xmlDoc = parser.parseFromString(text, "text/xml");  
// se creează un obiect XML DOM din stringul text  
  
xmlDoc.getElementsByTagName("title")[0].childNodes[0].nodeValue  
// extragem informația din nodurile XML DOM
```

# JSON

JavaScript Object Notation

# JSON

- oferă o modalitate de reprezentare a datelor, ca alternativă la XML
- bazat pe JavaScript; în prezent un format independent de limbaj
- multe limbaje pot prelucra date în format JSON
- folosit pentru schimbul de informații cu serverul

# JSON

elemente de bază:

```
Object: {"cheie1":val1, "cheie2":val2}  
Array: [val1, val2, val3]  
Value: string, number, object, array, true, false, null
```

date.json

```
[{"pers": {"nume": "Klara", "varsta": 12} },  
 {"pers": {"nume": "Josie", "varsta": 14} } ]
```

# SINTAXA JSON

- câmpul **cheie** trebuie să fie scris cu ghilimele

```
"nume": "Klara"
```

- câmpul **valoare** poate fi:

```
string, number, obiect (JSON), array, boolean, null
```

nu poate fi function, date, undefined

- obiectele JSON sunt reprezentate între acolade

```
{"nume": "Klara", "varsta": 12, "porecla": "Robo"}
```

# EXEMPLU JSON

```
JSON String:  { "nume": "Klara" }
JSON Number:  { "varsta": 12 }
JSON Object:  { "pers": { "nume": "Josie", "varsta": 14 } }
JSON Array:   { "copii": [ "Klara", "Josie", "Rick" ] }
JSON Boolean: { "robot": true }
JSON null:    { "porecla": null }
```

# OBIECTE JSON

```
myObj = { "cheie1":val1, "cheie2":val2, "cheie3":val3 }
```

- accesarea obiectelor:

```
myObj.cheie1
```

```
myObj[ "cheie1" ]
```



# OBIECTE JSON

- iterarea proprietăților unui obiect:

```
var myObj = { "copil": "Klara", "varsta": 12, "robot": true }  
for (x in myObj) {  
    document.getElementById("prop").innerHTML += x + "<br>"  
}
```

```
<p id="prop"></p>
```

paragraful va conține:

copil

varsta

robot

# OBIECTE JSON

- iterarea proprietăților unui obiect:

```
var myObj = { "copil": "Klara", "varsta": 12, "robot": true }  
for (x in myObj) {  
    document.getElementById("val").innerHTML += myObj[x] + "  
}
```

```
<p id="prop"></p>
```

paragraful va conține: Klara 12 true

# OBIECTE JSON ÎNCORPORATE

```
myObj = { "nume": "Klara",  
          "varsta": 12,  
          "componente": { "baterie": "solara", "motoare": "10" } }
```

- accesarea obiectelor încorporate:

```
myObj.componente.motoare // 10  
  
myObj.componente["motoare"] // 10
```

# OBIECTE JSON ÎNCORPORATE

```
myObj = { "nume": "Klara",  
          "varsta": 12,  
          "componente": { "baterie": "solara", "motoare": "10" } }
```

- modificarea valorilor proprietăților:

```
myObj.componente.motoare="11";
```

- ștergerea proprietăților:

```
delete myObj.componente.baterie;
```

# JSON ARRAYS

```
[val1, val2, ....., valn]
```

val1,...,valn pot fi string, number, object, array, boolean, null

- Array în interiorul obiectelor JSON

```
myObj = { "nume": "Klara",  
          "varsta": 12,  
          "componente": ["baterie", "motoare", "senzor"] }
```

accesarea valorilor:

```
myObj.componente[0] // baterie
```

# JSON ARRAYS

- Array în interiorul obiectelor JSON

```
myObj = { "nume": "Klara",  
          "varsta": 12,  
          "componente": ["baterie", "motoare", "senzor"] }
```

iterarea valorilor în Array:

```
for (i in ob.componente) { x += ob.componente[i]; }  
  
for (i = 0; i < ob.componente.length; i++) {  
    x += ob.componente[i];  
}
```

# OBIECTUL JSON ÎN JAVASCRIPT

```
JSON.stringify(valoare)  
// transformă un obiect JavaScript într-un string JSON  
  
JSON.parse(text)  
// transformă un string JSON într-un obiect JavaScript
```

poate fi folosit pentru memorare în  
*localStorage* și *sessionStorage*

# OBIECTUL JSON ÎN JAVASCRIPT

```
var o1 = {copil: {nume:"Klara", varsta:12}},  
    o2 = {copil: {nume:"Josie", varsta:14}},  
    o = [o1,o2];  
  
var s = JSON.stringify(o);  
// "[{"copil":{"nume":"Klara","varsta":12}},{"copil":{"nume":"  
  
localStorage.setItem("myarray", s);  
var st = localStorage.getItem("myarray");  
  
var jo = JSON.parse(st);
```



# AJAX

Asynchronous JavaScript and XML

# AJAX

- termenul AJAX a fost introdus de Jesse James Garrett în 2005
- azi se referă la un grup de tehnologii folosite pentru procesele client ce descarcă informație de la server fără reîncărcarea completă a unei pagini web
- inițial se foloseau documente XML pentru request-uri și response-uri
- acum formatul JSON e mult mai uzual

# AJAX

- permite actualizarea unor părți ale unei pagini web fără reîncărcarea completă a paginii
- trimite cereri către un server web și citește datele primite de la server
- nucleul său îl reprezintă obiectul *XMLHttpRequest* care este folosit pentru a schimba date asincron cu serverul web

# AJAX

## Browser

An event occurs...

- Create an XMLHttpRequest object
- Send HttpRequest

Internet

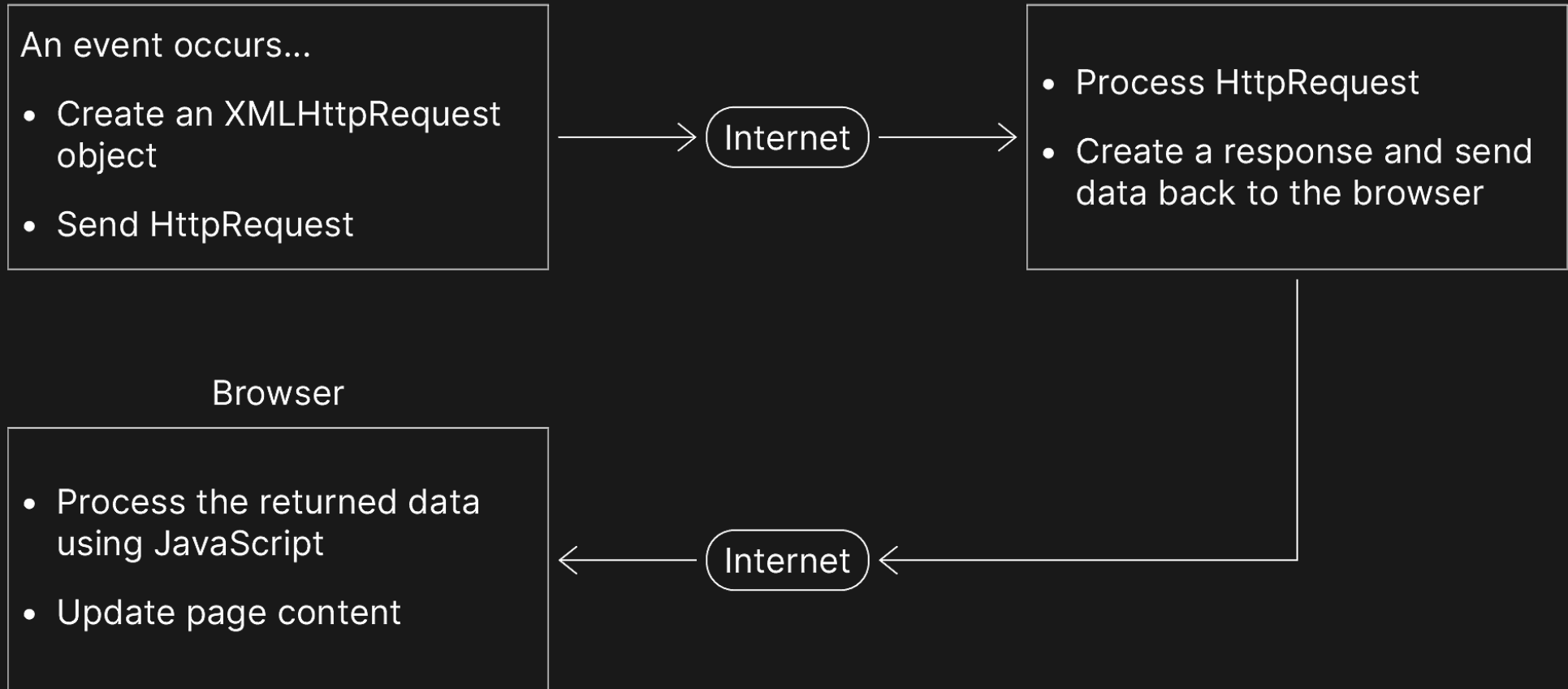
## Server

- Process HttpRequest
- Create a response and send data back to the browser

## Browser

- Process the returned data using JavaScript
- Update page content

Internet



# XMLHttpRequest

- obiect JavaScript ce permite trimiterea de cereri către un server și primirea rezultatului în script
- pot fi procesate în paralel mai multe conexiuni cu serverul, fără blocarea browser-ului până la primirea răspunsului
- înainte de utilizarea XMLHttpRequest, trebuie creată o instanță

```
var xhr = new XMLHttpRequest()
```

# XMLHTTPREQUEST

- pune la dispoziție mai multe proprietăți și metode pentru comunicarea client/server

```
open() // creează cererea
send() // trimite cererea

readyState // starea cererii (0,1,2,3,4)
onreadystatechange
// funcția care se execută la schimbarea stării cererii

status // codul de stare HTTP (200 OK)
responseText
// răspunsul primit de la server în format text
responseXML
// răspunsul primit de la server în format XML
```

# CERERI HTTP

```
open( method, url, async ) // specifică tipul de cerere  
/* method: poate fi GET sau POST  
   url: adresa serverului  
   async: true (asynchronous) sau false (synchronous) */
```

```
send() // trimite cererea către server ( GET )  
send(date) // trimite cererea către server ( POST )
```

```
var xhr = new XMLHttpRequest();  
xhr.open( "GET", "http://localhost:3000/test.txt", true );  
xhr.send();
```

# GESTIONAREA RĂSPUNSULUI

- proprietatea *readyState* reprezintă starea cererii:
  0. cererea este neinițializată
  1. conexiune stabilită cu serverul
  2. cererea a fost primită
  3. se procesează cererea
  4. cererea este finalizată și răspunsul este gata
- proprietatea *onreadystatechange* definește o funcție care trebuie executată când se schimbă *readyState*

```
xhr.onreadystatechange = nume-functie;
```



# GESTIONAREA RĂSPUNSULUI

- proprietatea *status*: codul de stare HTTP al răspunsului de la server, în format numeric (200 "OK", 403 "Forbidden", 404 "Not found")
- proprietatea *statusText*: statusul în format text ("OK", "Not Found")

# GESTIONAREA RĂSPUNSULUI

- proprietatea *responseText*: returnează răspunsul primit de la server, în format text (string)
- proprietatea *responseXML*: returnează răspunsul primit de la server, în format XML

# EXEMPLU - TEXT

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;

      document.getElementById("ajaxButton").addEventListener('click', makeRequest);
      function makeRequest() {
        httpRequest = new XMLHttpRequest(); // creează un obiect XMLHttpRequest
        if (!httpRequest) {
          alert('Giving up :( Cannot create an XMLHTTP instance');
          return false;
        }
        httpRequest.onreadystatechange = alertContents;
        httpRequest.open('GET',
          'https://raw.githubusercontent.com/mdn/content/main/files/en-us/_wikihistory.json');
        httpRequest.send();
      }
      function alertContents() {
```

>

# GESTIONAREA RĂSPUNSULUI

- Obiectul XML DOM în JavaScript poate fi parcurs cu metode asemănătoare celor din DOM

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<persoane>
  <pers nume="Klara" varsta="12"></pers>
  <pers nume="Josie" varsta="14"></pers>
</persoane>
```

```
var xml = httpRequest.responseXML;
var vpers= xml.getElementsByTagName( 'pers' );
alert(vpers[0].getAttribute( 'nume' ));
```

# EXEMPLU - XML

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;

      document.getElementById("ajaxButton").addEventListener('click', makeRequest);
      function makeRequest() {
        httpRequest = new XMLHttpRequest(); // creează un obiect XMLHttpRequest
        if (!httpRequest) {
          alert('Giving up :( Cannot create an XMLHTTP instance');
          return false;
        }
        httpRequest.onreadystatechange = alertContents;
        httpRequest.open('GET', 'test.xml');
        httpRequest.send();
      }
      function alertContents() {
        if (httpRequest.readyState == 4) {
          if (httpRequest.status == 200) {
```

>

# EXEMPLU - JSON

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;

      document.getElementById("ajaxButton").addEventListener('click', makeRequest);
      function makeRequest() {
        httpRequest = new XMLHttpRequest(); // creează un obiect XMLHttpRequest
        if (!httpRequest) {
          alert('Giving up :( Cannot create an XMLHTTP instance');
          return false;
        }
        httpRequest.onreadystatechange = alertContents;
        httpRequest.open('GET',
          'https://mdn.github.io/learning-area/javascript/apis/fetching-data/can-store/products.json');
        httpRequest.send();
      }
    }
  </script>
</head>
<body>
  <div>
    <button id="ajaxButton">Get Products</button>
  </div>
  <div>
    <div id="products"></div>
  </div>
</body>
</html>
```



# TRIMITEREA FORMULARELOR

```
<!DOCTYPE html>
<html>

  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
  </head>
  <body>
    <form
action="https://www.w3schools.com/action_page.php" target="_blank">
      <label for="fname">Prenume:</label>
<br>
      <input type="text" id="fname"
name="fname" value="Klara"><br>
      <label for="lname">Nume:</label><br>
      <input type="text" id="lname"
name="lname" value="Sun"><br><br>
      <input type="submit" value="Trimite">
    </form>
```

>

# TRIMITEREA FORMULARELOR VIA JS

cu JSON?

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;
      var myform =
document.getElementById("testform");
      myform.onsubmit = function (event){
        event.preventDefault();

        var data =
        {prenume:document.getElementById("fname").va
          lue,
          nume:document.getElementById("lname").value}
        ;

        httpRequest = new XMLHttpRequest(); //
creează un obiect XMLHttpRequest
        if (/httpRequest) {
```

>



# TRIMITEREA FORMULARELOR VIA JS

## cu FormData

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
  </head>
  <script>window.onload=function() {
    var httpRequest;
    var myform =
document.getElementById("testform");
    var FD;
    myform.onsubmit = function (event){
      event.preventDefault();
      FD = new FormData(myform);
      httpRequest = new XMLHttpRequest(); //
creează un obiect XMLHttpRequest
      if (!httpRequest) {
        alert('Giving up :( Cannot create an
XMLHTTP instance');
        return false;
      }
      httpRequest.open('POST', 'http://localhost:8080/submit');
```

>

# ASYNC JAVASCRIPT

# ASYNC JAVASCRIPT

- `sync vs. async programs`
- event handlers sunt un tip de programare asincronă: apelăm o funcție (handlerul) nu imediat, ci când se declanșează un eveniment  
event -> încheierea operației asincrone
- XMLHttpRequest - API asincron bazat pe evenimente: adăugăm event listener la obiectului XMLHttpRequest

# ASYNC JAVASCRIPT

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;

      document.getElementById("ajaxButton").addEventListener('click', makeRequest);
      function makeRequest() {
        httpRequest = new XMLHttpRequest(); // creează un obiect XMLHttpRequest

        httpRequest.addEventListener('loadend',
        () => {
          alert('Finished with status:' +
            httpRequest.status);});

        httpRequest.open('GET',
        'https://raw.githubusercontent.com/mdn/content/main/files/en-us/_wikihistory.json');
        httpRequest.send();
      }
    }
  </script>
```



# CALLBACKS

- un event handler e un tip particular de callback
- callback = funcție transmisă unei alte funcții ca parametru, în vederea apelării ei la momentul potrivit
- callbacks în callbacks = *callback hell* sau *pyramid of doom*
- API-urile asincrone moderne nu folosesc callbacks

# PROMISES

- cod producător: de obicei necesită mult timp și întoarce un rezultat (ex: ia date dintr-o bază de date)
- cod consumator: dorește rezultatul *codului producător* de îndată ce este gata
- promise: obiect JavaScript care leagă *codul producător* și *codul consumator*

# PROMISES

- promise: obiect returnat de o funcție asincronă, ce reprezintă starea curentă a operației executate
- la momentul returnării promisiunii în funcția caller, de regulă operația nu s-a terminat; obiectul oferă însă metode pentru gestiunea succesului sau eșecului operației

# PROMISES

## crearea unei promisiuni

```
promise = new Promise( function(resolve, reject) {  
  /* cod producător care se execută asincron:  
    setInterval, setTimeout, cereri Ajax, evenimente */  
  resolve(value) // pentru succes  
  reject(error) // pentru eroare  
} );
```



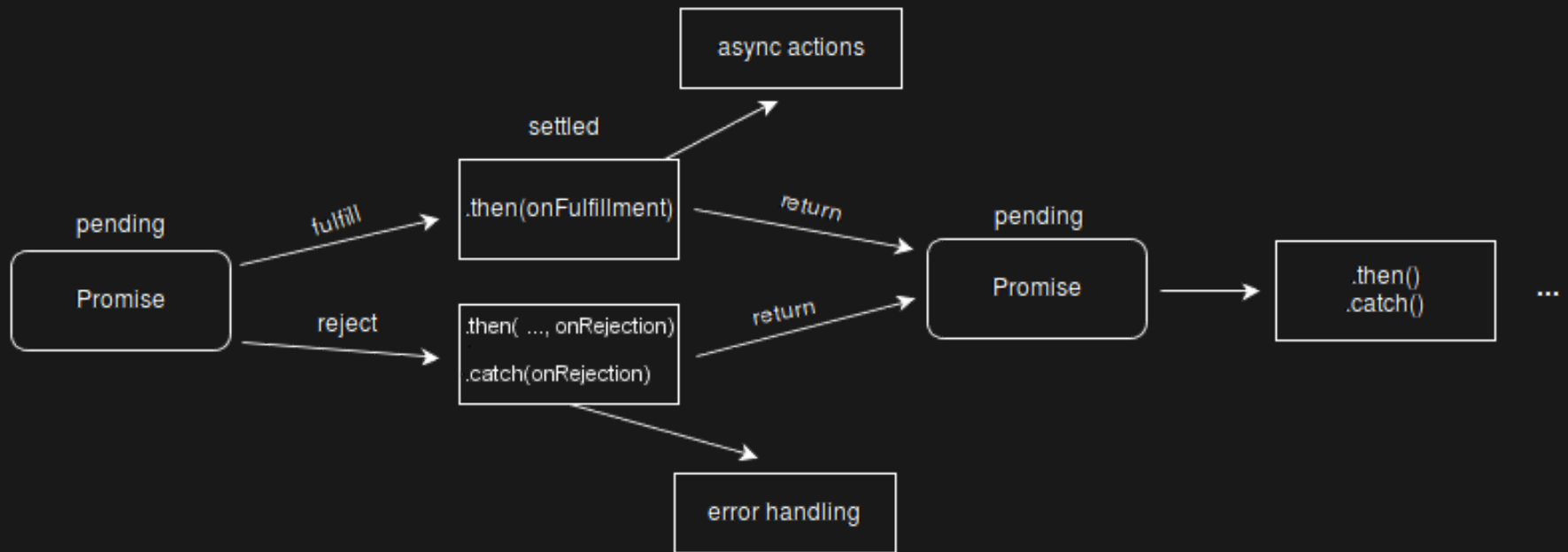
# PROMISES

- la crearea unei promisiuni, se apelează automat funcția transmisă ca argument promisiunii (numită funcție *executor*)
- *executorul* are ca parametri două funcții predefinite (resolve & reject) și conține *codul producător* care ar trebui să producă în cele din urmă rezultatul dorit

# PROMISES

- în funcție de rezultatul obținut (codul asincron va decide dacă e cu succes sau eșec) se va apela una din cele două funcții (funcția de succes - resolve sau funcția de eșec - reject)
- un obiect promise se poate afla într-una din stările: pending (în așteptare), fulfilled (îndeplinită), rejected (respinsă)

# PROMISES



# PROMISES

```
// cod consumator care așteaptă rezultatul
promise.then(function (value) { /* cod pentru succes */ },
             function(error) { /* cod pentru eroare */ })
.catch(function(error) { /* tratarea erorii */ })
```

- *funcțiile consumatoare* pot fi înregistrate folosind metodele `.then`, `.catch` și `.final` ■

# PROMISES

- primul argument al lui `.then` este o funcție care rulează atunci când promisiunea este rezolvată și primește rezultatul așteptat
- al doilea argument al lui `.then` este o funcție care rulează atunci când promisiunea este respinsă și primește eroarea

# PROMISES

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      /* let p = new Promise(function(resolve,
reject) { // se creează o promisiune
        setTimeout(function(){
          var nota =
Math.floor(Math.random() * 10) + 1;
          if(nota >= 5)
            resolve("Bravo, ai promovat cu
nota " + nota+ "!"); // apelăm funcția
            pentru succes
          else
            reject(nota); // apelăm funcția
            pentru eșec
        },2000));
        console.log("Aștept răspunsul...");
        p.then(succes, esec).catch(function(err)
{console.log(err)}); // dacă primim o
        eroare, o afișăm
      }
      function succes(rez){ // funcția pentru
succes
```



# FETCH

- API pentru efectuarea unei cereri Ajax în JavaScript bazat pe promisiuni
- alternativă modernă la XMLHttpRequest
- metoda `fetch()`: ■

```
const promise = fetch(url, [options]);  
/* întoarce o promisiune folosită pentru a obține  
   răspunsul de la server  
  
   url: adresa url a severului  
   options: method, headers, body (optionale) */
```

# FETCH

```
const promise = fetch(url, [options]);  
promise.then(function(response) {  
    return response.text();  
});
```

- promisiunea returnată de fetch() este rezolvată cu un obiect din clasa Response imediat ce serverul răspunde cu un header
- promisiunea este respinsă dacă cererea HTTP nu poate fi trimisă (există probleme de conexiune) sau nu se primește răspunsul



# FETCH

## cerere Ajax cu XMLHttpRequest

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload = function() {
      /* var data;
      var httpRequest = new XMLHttpRequest();
      httpRequest.open('GET',
      'https://mdn.github.io/learning-
      area/javascript/apis/fetching-data/can-
      store/products.json');
      httpRequest.onreadystatechange =
      function() {
        if (httpRequest.readyState == 4) {
          if (httpRequest.status == 200) {
            alert(httpRequest.status + "
OK");
          } else {
            alert('There was a problem with
the request.');
```

>

# FETCH

## cerere Ajax cu Fetch

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload = function() {
      /* var data;
      var promiseFetch =
      fetch('https://mdn.github.io/learning-
      area/javascript/apis/fetching-data/can-
      store/products.json');

      promiseFetch.then(function(response){
        if(response.status == '200')
          return response.status;
        else
          throw "eroare";})
        .then(function(status) {
          alert(status);})
        .catch(function(err){
          alert(err);}); */
    }
  </script>
```

>

# TRIMITEREA FORMULARELOR VIA FETCH

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <link rel="stylesheet" href="demo.css">
    <script>window.onload=function() {
      var httpRequest;
      var myform =
document.getElementById("testform");
      myform.onsubmit = function (event){
        event.preventDefault();

        var data =
{prenume:document.getElementById("fname").va
lue,
nume:document.getElementById("lname").value}
;

        fetch(myform.action,
          { method:"post",
            headers: {'Content-Type':
```



```

      /\
     (0 0)
      \=/
     _/_
    /\_/\
   //|/\.|\\
  ||| \_/_ |||
  |||  \_/_ |||
  # \_/_ / #
    | | |
    | | |
   [|]|[|]
    | | |
   /_ ] [_ \

```

întrebări?

