



# 2024年应届生入职汇报

---

上海安硕信息技术股份有限公司

汇报人：温瑞

# 目录

## CONTENTS

- ▶ 1. Promise
- ▶ 2. HTML 能做什么



# Promise

# 1.1 Promise 基本信息



## 基本信息

**Promise** 是 JavaScript 中用于处理异步操作的一种机制，在 **ES6** 时形成规范并实现。在异步操作处理方面，解决了回调地狱的问题，并且也是之后 **ES7/8** 中 **await async** 实现的基础。



## 设计特点

**状态管理**：Promise 对象代表一个异步操作，有三种状态：**pending**（进行中）、**fulfilled**（已成功）和 **rejected**（已失败）。一旦状态改变，就不会再变，这确保了异步操作的结果是确定的。

**链式调用**：Promise 允许通过 **.then()** 方法进行链式调用。这使得处理一系列异步操作变得更加简洁和清晰，每个 **.then()** 方法返回一个新的 **Promise** 对象，从而可以继续链式调用。

**错误处理**：Promise 提供了 **.catch()** 方法来处理异步操作中的错误。这使得错误处理更加集中和统一，避免了回调地狱（**callback hell**）的问题。

# 1.2 Promise 设计模式

## 1. “承诺者模式”

Promise 表示在创建 `promise` 时不一定知道的值的代理，它不知道具体的值，但允许你将它与成功的后续步骤或失败原因先去做绑定。`promise` 是一种编写异步代码的方法，它让代码看起来仍然像是以同步方式执行一样。

## 2. 发布订阅模式

Promise 的核心机制之一是观察者模式。将回调函数填入 `Promise.then()` 这个操作可以看做 `on` 操作。当异步操作完成时，`Promise` 状态改变，通知所有注册的回调函数，相当于 `emit`。

## 3. 状态模式

在任何一个特定状态中，程序的行为都不相同，且可瞬间从一个状态切换到另一个状态。不过，根据当前状态，程序可能会切换到另外一种状态，也可能保持当前状态不变。这些数量有限且预先定义的状态切换规则被称为转移。

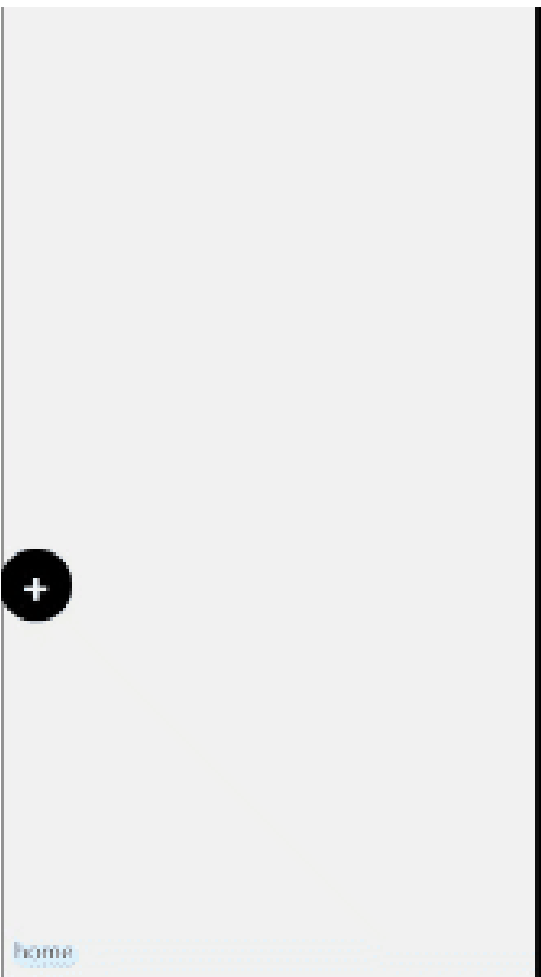
。



2

# HTML 能做什么

## 2 HTML 能做什么



“悬浮操作按钮” (Floating action button)

<https://huamurui.github.io/html-s/#/floating-action-button>

状态有从UI角度看有下面这样四个显像的状态

default - 0

active - 1

dragging - 2

sticky - 3

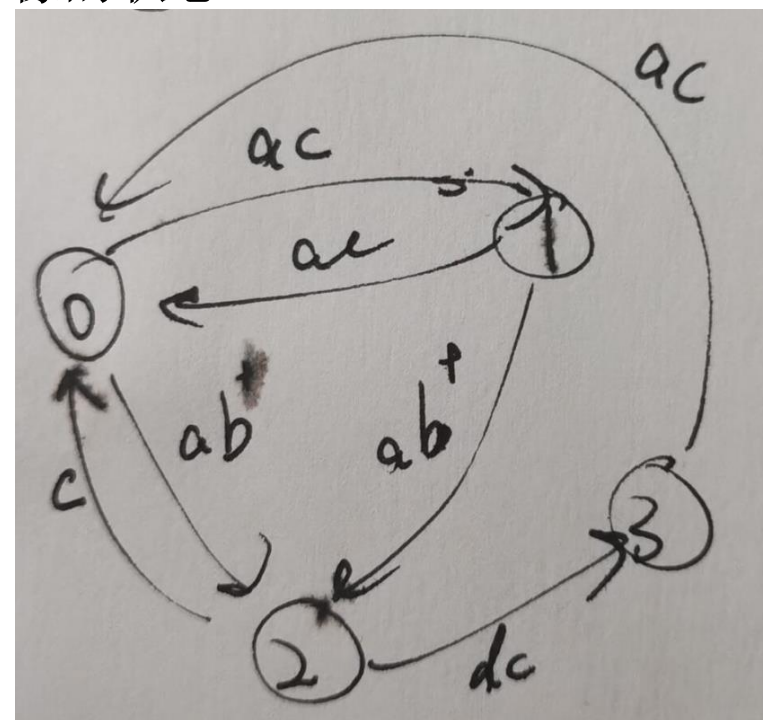
方法主要是鼠标/触摸的事件的三段，  
加上一个边界检测

start - a

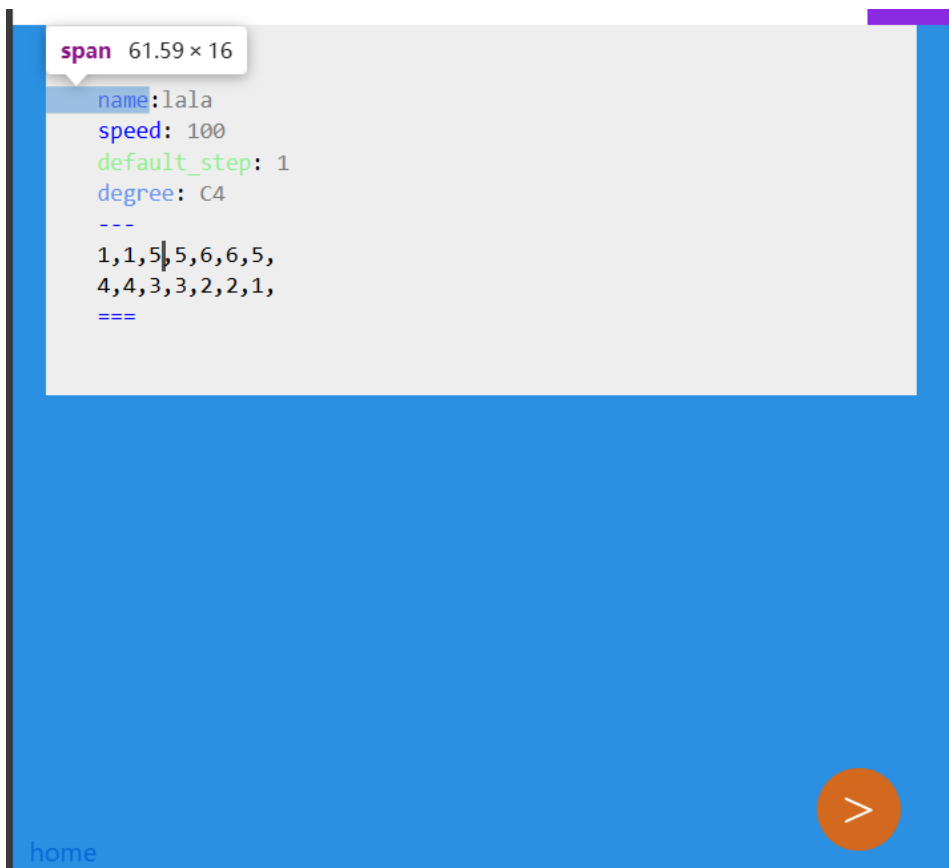
move - b

end - c

collision - d



## 2 HTML 能做什么



### 代码编辑器

<https://huamurui.github.io/html-s/#/piano>

这不是 html 的 input 或者 textarea 输入框，而是使用 div、span 这样的普通标签，额外监听键盘事件，计算光标字符位置进而实现的一个简单的编辑器。虽然只有简单的移动光标、输入、删除、换行、点击移动光标这样的功能，但它可以让输入的字符根据规则染色。



# 感谢观看

# THANKS!

## 上海

杨浦区国泰路11号  
复旦国家科技园A座23楼  
TEL: 8621-35885888

## 北京

东城区安定门东大街28号  
1号楼(雍和大厦)C座801  
TEL: 8610-66218390

## 重庆

沙坪坝区西永微电子  
产业园区研发楼4楼  
TEL: 8623-86259860

## 苏州

苏州市高新区科技城  
科灵路78号9号楼  
TEL: 86512-68075325

## 深圳

深圳市福田区深南大道  
车公庙绿景广场主楼19F  
TEL: 86755-23957377

## 厦门

厦门软件园二期观日路32号  
3楼 30302单元  
TEL: 86592-2930999