ACÁMICA

Agenda

Daily

Programo: Promesas

Buenas prácticas

Break

Programamos: API de GitHub

Programan: Promesas, Documentación y DOM

Cierre



TEMA DEL DÍA

Promesas

En el encuentro de hoy veremos cómo trabajar con promesas en JavaScript.

Daily





Daily

Sincronizando...

Bitácora



¿Cómo te ha ido? ¿Obstáculos? ¿Cómo seguimos?

Challenge



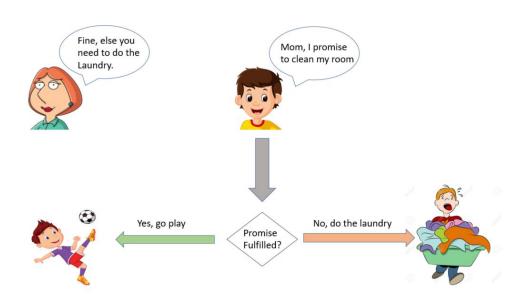
¿Cómo te ha ido? ¿Obstáculos? ¿Cómo seguimos?





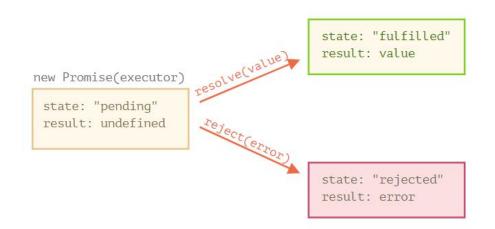


Las promesas son objetos que representan la finalización exitosa o el fracaso de una operación asíncrona





Cuando una promesa es finalizada con éxito tendremos disponible el resultado en el método **then** por el contrario, si finaliza sin éxito el resultado estará disponible en el método **catch**





Fetch





Fetch

Fetch es una función para acceder a recursos del servidor de manera asíncrona, basado en promesas.

Nos va a permitir realizar llamadas HTTP a cualquier lugar y capturar su respuesta para disponer de la información.



Programo

mentores/as







```
let encuentro = new Promise(function(resolve, reject)
    console.log("Veamos la demo en vivo");
    if( ¿comprendiste todo? ){
         resolve ("Vamos por más")
    }else{
         reject ("Vuelve a consultar al equipo
    docente");
});
encuentro.then(
    result => alert(result), // Muestra "Vamos por
más"
);
encuentro.catch (
    error => alert(error), // Muestra "Vuelve a
consultar ..."
);
```

Buenas prácticas





API

Leer documentación

Entrena esta habilidad, es de suma importancia para un desarrollador/a comprender la documentación escrita por terceros.



Nombres descriptivos

Ten en cuenta lo siguiente a la hora de definir nombres:

No

```
let algo = ["Europa", "América", "Asia"];
let continente = ["Europa", "América",
"Asia"];
```

Sí

```
let continentes = ["Europa", "América",
"Asia"];
```





Programamos

todos/as





Javascript

Programamos

Vamos a utilizar una API que nos brinda GitHub para traer información a nuestro desarrollo y poder mostrarla en nuestro sitio.

En el siguiente ejercicio vamos a crear juntos una función que reciba como parámetro un usuario de GitHub y nos de su información y cuáles son sus 5 primeros seguidores.

Encuentra la información del usuario haciendo una llamada a:

https://api.github.com/users/ + username

Programan

estudiantes





Crea una promesa que elija un número al azar entre 0 y 10.

- Si el número es par, considera la promesa exitosa.
- Si el número es impar, rechaza la promesa.

Muestra por consola si la promesa finalizó con éxito o no y el número al azar que salió.



Al ejercicio anterior añade un retraso de 2 segundos con setTimeOut en la lógica de tu promesa.

Podrás observar por ti mismo que el mensaje solo se mostrará cuando la promesa se haya resuelto.



Reutiliza tu función

Crea un HTML con un input de texto + un botón de buscar.

Captura el texto cuando presionan el botón y haz una búsqueda en Github del usuario.

- Si el usuario existe, muestra los datos por pantalla.
- Si el usuario no existe, muestra un mensaje de error.



Documentación

Elige un método de la <u>documentación de la API de GitHub</u> y realiza una llamada más para mostrar la información por pantalla.

*Si la documentación te resulta muy confusa, puedes ejecutar el siguiente método para leer los repositorios de un usuario: https://api.github.com/users/ + username + /repos



Para la próxima

- 1) Termina el ejercicio del encuentro de hoy.
- 2) Lee la bitácora 30 y carga las dudas que tengas al Trello.
- 3) Resuelve el challenge.

En el encuentro que viene uno/a de ustedes será seleccionado para mostrar el ejercicio de hoy y otro/a mostrará cómo resolvió el challenge de la bitácora. De esta manera, ¡aprendemos todos/as de (y con) todos/as, así que vengan preparados/as!

ACAMICA