

# Promesas

**DigitalHouse** >  
Coding School

# Índice

1. [Pedidos asincrónicos](#)
2. [.then\(\)](#)
3. [Pedidos anidados](#)
4. [Promise.all\(\)](#)



Las **promesas** son funciones que permiten ejecutar código **asincrónico** de forma eficiente.



1

# Pedidos asincrónicos

# Pedidos **asincrónicos**

Un pedido asincrónico es un conjunto de instrucciones que se ejecutan mediante un mecanismo específico, como por ejemplo un **callback**, una **promesa** o un **evento**. Esto hace posible que la respuesta sea procesada en otro momento.

Como se puede inferir, su comportamiento es **no bloqueante** ya que el pedido se ejecuta en paralelo con el resto del código.

# 2 | .then()

# .then()

La función asincrónica devolverá un resultado, o no. Mientras tanto, el código se **sigue ejecutando**.

```
{  
  obtenerUsuarios()  
  
  .then(function(data){  
    console.log(data);  
  });  
}
```

Función asincrónica.

```
console.log("Se sigue ejecutando!")
```

Código que podría seguirse ejecutando mientras se ejecuta la promesa.

# .then()

```
{}  
  
    obtenerUsuarios()  
  
        .then(function(data){  
            console.log(data);  
        });  
  
    console.log("Se sigue ejecutando!")
```

Ejecuta el `console.log()` SOLO SI **obtenerUsuarios()** devuelve un resultado. Este lo recibe **.then()** dentro de su callback, en este caso, en el parámetro **data**.



# 3 | Pedidos anidados

# Pedidos **anidados**

A veces los `.then()` suelen tener promesas dentro. Para resolver esto, necesitamos utilizar otro `.then()` que entre en ejecución una vez se resuelva el anterior.

```
{  
  obtenerUsuarios()  
    .then(function(data){  
      return filtrarDatos(data);  
    })  
    .then(function(dataFiltrada){  
      console.log(dataFiltrada);  
    })  
}
```

# ¡ATENCIÓN!

Es importante recordar que los **.then()** necesitan retornar la data procesada para que pueda ser usada por otro **.then()**.



## .catch()

En caso de **NO** obtener un resultado, se genera un error. Para esto usamos `.catch()`, que encapsula cualquier error que pueda generarse a través de las promesas. Dentro de este método decidimos qué hacer con el error. El mismo es recibido como parámetro dentro del callback del `.catch()`.

En el siguiente ejemplo mostraremos el error en consola:

```
{}  
  obtenerUsuarios()  
    .then(function(data){  
      console.log(data);  
    })  
    .catch(function(error){  
      console.log(error);  
    })  
}
```

# 4 | Promise.all()

# Promise.all( )

A veces necesitamos que dos o más promesas se resuelvan para realizar cierta acción. Para esto usamos `Promise.all()`. Este contendrá un array de promesas que, una vez se hayan resuelto, se ejecutará un `.then()` con los resultados de las mismas.

Lo que primero debemos hacer es guardar en variables las promesas que necesitamos obtener.

```
{}
```

```
let promesaPeliculas = obtenerPeliculas();
```

Promesa de películas

```
let promesaGeneros = obtenerGeneros();
```

Promesa de géneros

# Promise.all()

El próximo paso es utilizar el método `Promise.all()` que contendrá un array con las promesas que guardamos anteriormente.

```
Promise.all([promesaPeliculas, promesaGeneros])
```

Promesas a resolver

```
{}
```

# Promise.all()

El callback del `.then()` recibe un array con los resultados de las promesas cumplidas.

```
Promise.all([promesaPeliculas, promesaGeneros])  
  
{  
  .then(function([resultadoPeliculas, resultadoGeneros]  
  ){  
    console.log(resultadoPeliculas,  
    resultadoGeneros);  
  })  
}
```

El `.then()` se ejecutará solo si ambas promesas se cumplieron.



# Documentación



Para saber más sobre promesas y `Promise.all()`, podemos acceder a la documentación oficial de Mozilla haciendo click en los siguientes links:

[Uso de promesas](#)

[Promise.all\(\)](#)

DigitalHouse>  
Coding School