**Promise**

1. 定义：

Promise是一个容器，里面保存了某个未来才会结束的事件。从语法上说，Promise是一个对象，从它可以获取异步操作的消息

Promise有两个特点：

1. 对象状态不受外界影响

Promise有三种状态：

Pending（进行中）、Resolved（已完成）、Rejected（已失败）

1. 一旦状态改变，就不会再变，任何时候都可以得到这个结果

Promise状态改变，只有两种情况：

Pending => Resolved

Pending => Rejected

只要这两种情况发生，状态就凝固了，不会再变了

缺点：

1. 无法取消Promise，一旦新建就会立即执行，无法中途取消
2. 如果不设置回调函数，Promise内部抛出的错误不会反应到外部
3. 当处于pending状态时，无法得知当前进展到哪一个阶段
4. 基本用法

var promise = new Promise(resolve, reject){

if(/\*回调成功\*/){

resolve(value);

} else {

reject(error);

}

}

Resolve作用是将Promise对象的状态从“未完成”变成“成功”，并将异步操作的结果，作为参数传递出去

Reject作用是将Promise对象的状态从“未完成”变成“失败”，并将异步操作的错误传递出去

Promise对象生成后，可以使用then方法指定resolve和reject回调函数

promise.then(function(value){

/\*成功回调\*/

},function(error){

/\*失败回调\*/

});

then可以接受两个回调函数作为参数，第一个回调函数在Promise对象状态变为resolved时调用，第二次回调函数在Promise对象状态变为rejected时调用。第二个参数可选