**웹 시스템 설계 – 7주차 학습 보고서 2 (2020년 10월 14일)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 성명 : 이서현 | 학과 : 소프트웨어학과 | 학번 : 201723274 |

※ 본 학습보고서를 작성함에 있어 다른 학생의 문서로부터 일부 또는 전체를 복사하였습니까?

예( ) 아니오(0) (복사 하였다면 예에 체크하고 아니라면 아니오에 체크하시오)

**I. Objectives**

* Promise 객체를 사용하여 Asynchronous 한 task를 정의할 수 있다.

**II. Exercises**

* 다음 Promise를 사용한 코드에서 밑줄 친 (resolve 함수와 reject함수) 코드의 역할에 대해서 설명하시오.

|  |
| --- |
| function countdown(seconds) {  return new Promise(function(resolve, reject) {  for(let i=seconds; i>=0; i--) {  setTimeout(function() {  if(i===13) return reject(new Error("DEFINITELY NOT COUNTING THAT"));  if(i>0) console.log(i + '...');  else resolve(console.log("GO!"));  }, (seconds-i)\*1000);  }  });  } |

|  |  |
| --- | --- |
| **resolve 함수의 역할** | Resolve(value) 함수는 asynchronous 작업이 성공으로 끝나면 결과는 value로 나타난다. 위의 코드에서는 i가 13이 아니고 i>0이 아닐 때 console창에 ‘GO!’로 출력된다. |
| **reject 함수의 역할** | Reject(error) 함수는 asynchronous 작업이 실패로 끝나 오류의 원인을 반환하면 호출된다. 오류 객체를 받는다. 위의 코드에서 i=13일 때 new Error("DEFINITELY NOT COUNTING THAT")가 반환된다. |