Linguagem de Programação para Internet

LUIZ CARLOS FELIX CARVALHO

Regras do Jogo

Primeiro momento (1 a 12/4)

- UNIUBE+ – 5 pontos
- Trabalho – 5 pontos
- Avaliação – 20 pontos

Segundo momento (20 a 29/5)

- UNIUBE+ – 5 pontos
- Trabalho – 5 pontos
- Avaliação – 20 pontos

Terceiro momento (19 a 25/6)

- UNIUBE+ – 5 pontos
- Trabalho – 5 pontos
- Avaliação – 20 pontos
- Simulado – 10 pontos
  - 18/6

- Segunda Chamada / Substitutiva / Recuperação
  - 24 a 28/6

Regras do Jogo

Primeiro momento

- **Trabalho – 5 pontos: 12/4**
  - 2 Trabalhos avaliativos
  - 10 pontos: 22/3
  - **10 pontos: 12/4**

Segundo momento

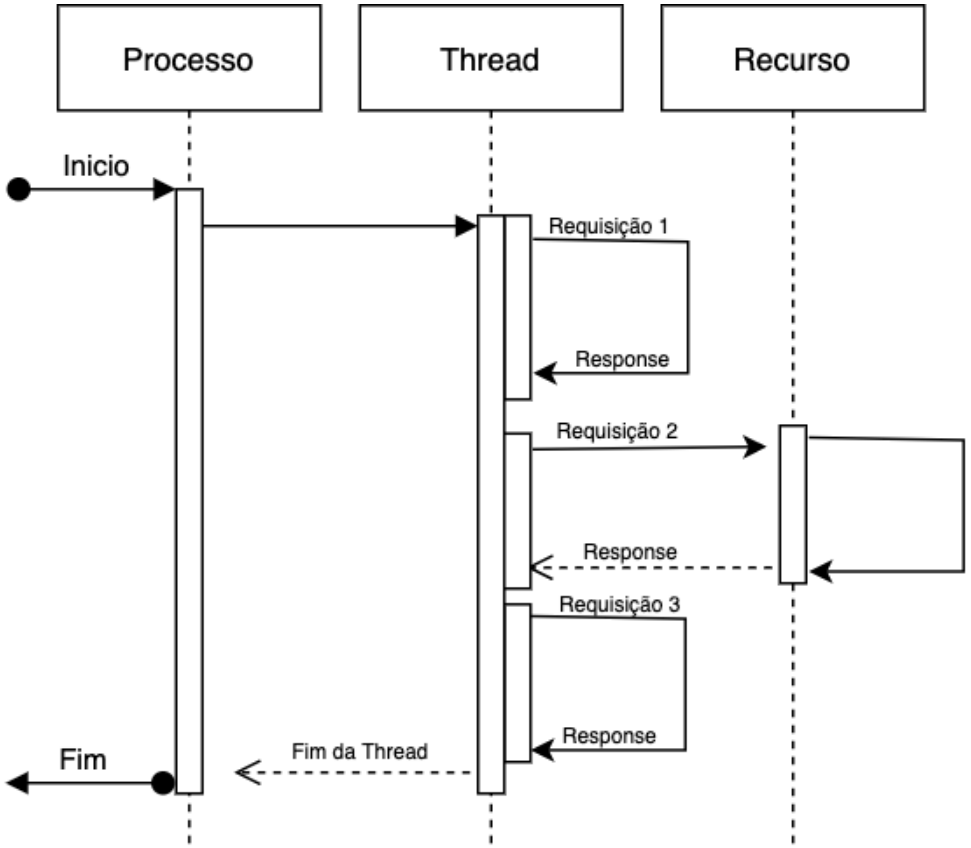
- Trabalho – 10 pontos
- Avaliação – 10 pontos
- 1 Trabalho Avaliativo – 5 pontos

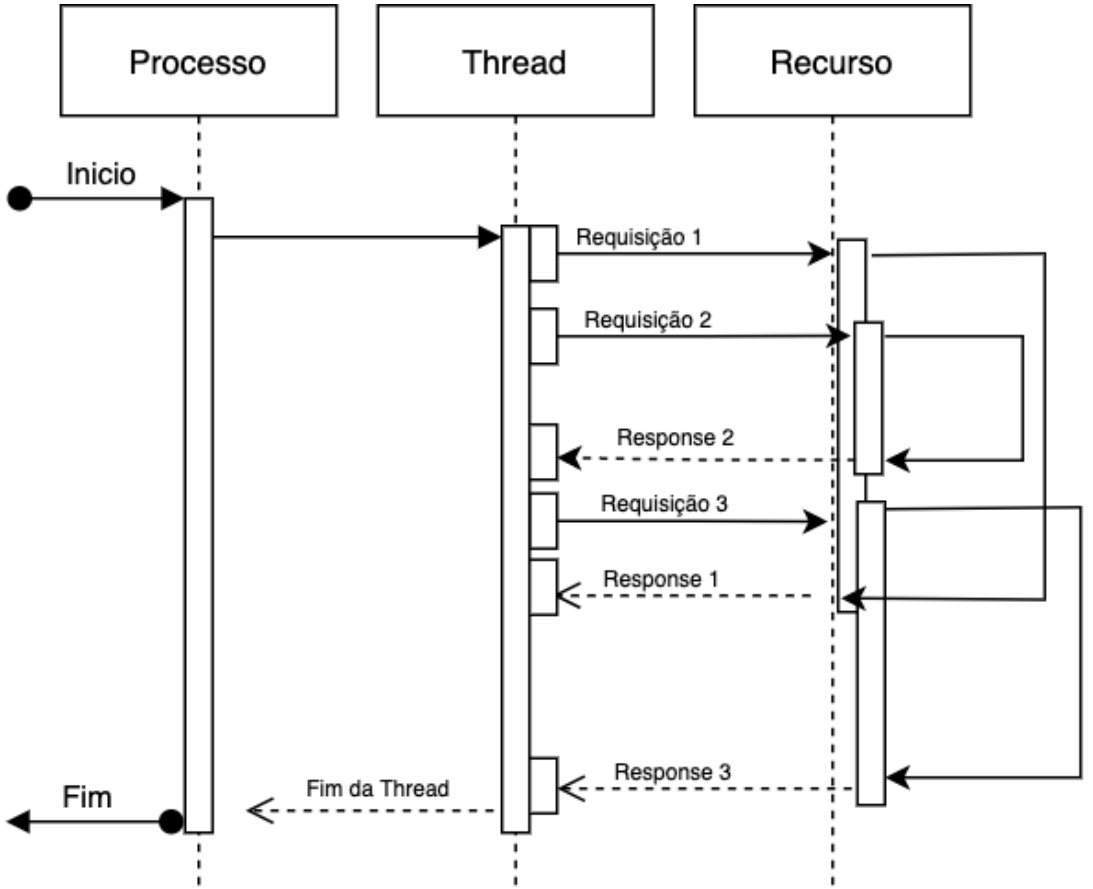
Terceiro momento

- Projeto – 20 pontos
- 1 Trabalho Avaliativo - 5 pontos

Programação Assíncrona

Programação Assíncrona





Programação Assíncrona

Técnica que permite que seu programa inicie uma tarefa potencialmente de longa duração e ainda seja capaz de responder a outros eventos enquanto essa tarefa é executada;

O programa não aguarda a tarefa terminar para que siga o fluxo de instruções.

Exemplo funções assíncronas:

- Fetch(): requisições http

Programação Assíncrona

Callback

- Um callback é apenas uma função que é passada para outra função.

```
function doStep1(init) {
  return init + 1;
}

function doStep2(init) {
  return init + 2;
}

function doStep3(init) {
  return init + 3;
}

function doOperation() {
  let result = 0;
  result = doStep1(result);
  result = doStep2(result);
  result = doStep3(result);
  console.log(`result: ${result}`);
}

doOperation();
```

```
function doStep1(init, callback) {
  const result = init + 1;
  callback(result);
}

function doStep2(init, callback) {
  const result = init + 2;
  callback(result);
}

function doStep3(init, callback) {
  const result = init + 3;
  callback(result);
}

function doOperation() {
  doStep1(0, (result1) => {
    doStep2(result1, (result2) => {
      doStep3(result2, (result3) => {
        console.log(`result: ${result3}`);
      });
    });
  });
}

doOperation();
```

Programação Assíncrona

Promise

- Objeto que representa a eventual conclusão (ou falha) de uma operação assíncrona e seu valor resultante.