

 01

Lentidão na rede

Transcrição

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/772-javascript-padrao-funcional/stages/05-project.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/772-javascript-padrao-funcional/stages/05-project.zip) completo do projeto anterior e continuar seus estudos a partir daqui.

Nossa aplicação esta cada vez mais recheada de recursos que melhoram a vida do usuário e do desenvolvedor. No entanto, como nossa aplicação se comportará em uma rede lenta, limitada?

Podemos simular o comportamento de uma rede lenta através do Chrome Developer Tools. Faremos isso agora!

Com a aplicação carregada no navegador vamos abrir o console do Chrome. Nele, há a aba **Network** (ou *Rede* em português). Clicando nessa aba será exibida logo abaixo dela uma barra de ferramentas. Nessa barra de ferramentas, vamos até a opção **online**. Quando clicada, podemos escolher diferentes tipos de redes inclusive a opção **offline**. Vamos escolher **Slow 3G**.

Quando escolhemos uma configuração de rede diferente de *online*, ao lado da aba *network* aparecerá um aviso em amarelo, deixando claro para o desenvolvedor que a conexão do Chrome foi modificada intencionalmente.

Tendo certeza de que estamos com a conexão limitada, vamos clicar no botão e importar notas fiscais. Haverá um hiato considerável até que a operação termine. Em uma rede ainda mais lenta, esse tempo pode passar a barreira de um minuto.

Não queremos deixar o usuário esperar tanto tempo para que sua operação seja realizada, precisamos cancelá-la dentro de um tempo que achamos justo para que o usuário possa tentar realizá-la novamente. A má notícia é que não existe na especificação de Promises um mecanismo de *timeout* e se quisermos esse recurso precisaremos implementá-lo, mas como? É isso que veremos no próximo vídeo.