## Preguntas

¿Qué es un event loop?

¿Cómo funciona la exportación de un módulo?

¿Cuál es la función de los módulos?

Escriba cómo se exporta un módulo en NodeJs

¿Cómo se hace uso de un evento en NodeJs?

¿Qué módulo se usa para la creación y emisión de eventos personalizados?

## Ejercicio

De acuerdo con lo visto en la sesión 4, idee un proyecto para contener todos los temas vistos al dia, adicional a esto, según los temas vistos en esta sesión hacer una implementación en este proyecto creado.

**Desarrollo.**

1. Un event loop es la forma con la podemos gestionar nuestros eventos asíncronos para darle cierto comportamiento síncrono, es decir, nos permite controlar el flujo que deben llevar los eventos según sea requerido por la aplicación.
2. Al exportar un módulo podemos utilizar toda la lógica que hay en él (Funciones, clases, objetos, etc), o solo una parte determinada, importandolo en otro archivo; para así tener todas funcionalidades que necesitemos en nuestro código desde un archivo externo.
3. Los módulos tienen la función de dividir el código de una aplicación en archivos más pequeños, en lugar de tener todo el código en un solo archivo. Esto nos permite que la lógica de nuestra aplicación esté mejor organizada, sea más fácil de entender y de modificar si así fuera necesario e incluso que podamos reutilizar ciertas partes del código que nos sean útiles más adelante.
4. Para exportar un módulo en Node Js simplemente se debe escribir la instrucción : module.exports = Nombre;. En el nombre se debe poner el elemento que se desea exportar.
5. Para hacer uso de un evento en Node Js, después de la creación del evento se debe utilizar la instrucción objeto.emit(‘nombre evento’); siendo objeto la instancia de la clase EventEmitter del módulo events.
6. El módulo que se requiere para la creación y emisión de eventos personalizados es el módulos events.

**Proyecto.**

El proyecto que deseo realizar es la creación de una tienda de instrumentos musicales, en la que se pueda navegar por las diferentes opciones de instrumentos que ofrezca dicha tienda y se vayan agregando los objetos que se desean comprar al “carrito de compras”, al final cuando ya el cliente desee terminar de comprar, la aplicación le generará un recibo, listando los objetos escogidos, el valor de cada uno, y la suma total. Esta aplicación en un principio está pensada para ser una aplicación sencilla de línea de comandos, la cual utilizará todo lo que hemos visto hasta el momento, importación y exportación de módulos, ingreso y lectura de datos por consola, y eventos; sin embargo según vayamos viendo más temas se puede ir mejorando para que se acerque más a lo que sería una tienda online funcional.