

Hola, tengo estos problemas que no me permitieron realizar parte del desafío pero tampoco influyen en el funcionamiento de mi server por lo que hice la parte que me dejo (ya tengo planeado actualizar el sistema operativo para eliminar dicho problema)

```
artillery : No se puede cargar el archivo C:\Users\Usuario\AppData\Roaming\npm\artillery.ps1 porque la ejecución de scripts está deshabilitada en este sistema. Para obtener más información, vea el tema about_Execution_Policies en http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkID=135170.
En línea: 1 Carácter: 1
+ artillery quick --count 50 -n 40 http://localhost:8080/info > result_fork.txt
+ ~~~~~
+ CategoryInfo          : SecurityError: (:) [], PSSecurityException
+ FullyQualifiedErrorId : UnauthorizedAccess
```

```
0x : No se puede cargar el archivo C:\Users\Usuario\AppData\Roaming\npm\0x.ps1 porque la ejecución de scripts está deshabilitada en este sistema. Para obtener más información, vea el tema about_Execution_Policies en http://go.microsoft.com/fwlink/?LinkID=135170.
En línea: 1 Carácter: 1
+ 0x server.js
+ ~~~
+ CategoryInfo          : SecurityError: (:) [], PSSecurityException
+ FullyQualifiedErrorId : UnauthorizedAccess
```

resultado con un log:

```
[Summary]:
  ticks  total  nonlib   name
    948    0.1%   99.3%  JavaScript
     0    0.0%    0.0%    C++
    726    0.1%   76.0%    GC
1129788   99.9%                Shared libraries
     7    0.0%                Unaccounted
```

resultado sin log:

```
[Summary]:
  ticks  total  nonlib   name
    602    2.8%   99.3%  JavaScript
     0    0.0%    0.0%    C++
    201    0.9%   33.2%    GC
20777   97.2%                Shared libraries
     4    0.0%                Unaccounted
```

con estos resultados y los vistos en clase llegó a la conclusión de que los console.log retrasan los tiempos de carga los cuales son vitales en cualquier server por lo que es vital revisar bien el código en busca de realizarlo con la mejor optimización posible en el momento para brindar la mejor experiencia al usuario.