

Desafío - Cotiza con BlueMoney

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados y sube el `.zip` en el LMS.
- Puntaje total: 10 puntos
- Desarrollo desafío:
 - El desafío se debe desarrollar de manera Grupal

Capítulos

El desafío está basado en los siguientes capítulos de la lectura:

- ¿Qué es Node?
- Child process
- Argumentos por la línea de comandos
- Consulta a una API desde Node
- CRUD de archivos con File System

Descripción

La casa de cambios BlueMoney Spa está interesada en ofrecer una plataforma web por lo que solicitó contratar a un desarrollador para la creación de una aplicación que calcule los montos de las cotizaciones y registre las consultas en un archivo de texto usando el siguiente template:

A la fecha: Thu Sep 03 2020 18:41:00 GMT-0400 (GMT-04:00)

Fue realizada cotización con los siguientes datos:

Cantidad de pesos a convertir: 250000 pesos

Convertido a "dólar" da un total de:

\$324,06

Deberás construir una aplicación en Node que reciba los datos para la cotización por la línea de comandos, como argumentos y consulte la [API mindicador](#) para los cálculos correspondientes.

Requerimientos

1. Recibir por la línea de comando los siguientes argumentos: **(2 Puntos)**
 - a. Nombre del archivo que se creará.
 - b. Extensión del archivo.
 - c. Indicador económico que se desea convertir.
 - d. Cantidad de pesos que se quiere cambiar.
2. Consultar la [API](#) con el módulo https y almacenar la respuesta en una variable. **(2 Puntos)**
3. Crear un archivo con el módulo fs cuyos datos están formados por los argumentos recibidos por línea de comando y su contenido basado en el template de la descripción. **(3 Puntos)**
4. Enviar por consola el contenido del archivo luego de que haya sido creado. **(2 Puntos)**
5. Ejecutar la aplicación desde un archivo externo con el módulo child_process enviando los argumentos correspondientes y devolviendo por consola el contenido del archivo luego de que haya sido creado. **(1 Punto)**