

## CUE: INTRODUCCIÓN A NODE Y PRIMER PROGRAMA

### REBOUND EXERCISE: CONSTRUYE TU PROPIO CÓDIGO

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Introducción a Node y Primer Programa.

#### EJERCICIO:

Escribe un ejemplo de código como los revisados anteriormente, utilizando funciones de callback, y determina el orden de ejecución (debes tener en cuenta que el código que recibe la función de callback puede tomar un tiempo determinado).

- Define dos variables.
- Muestra esas variables por consola usando "console.log()".
- Define un método de ejemplo que realice una petición a una base de datos, e implementa el uso de una función de callback que muestre por consola la respuesta.
- Puedes elegir cualquier orden para tus "console.log()", luego de eso, especifica el orden en que se mostrarán por pantalla.

### UTILIZANDO OBJETOS CON NODE

Crearemos un programa de Node que pueda modificar una variable con contenido en formato json, añadiendo objetos, y luego contar la cantidad de objetos que guarda el Array.

Variable inicial con Array de objetos:

```
1 var mascotasJson = [  
2   {  
3     "nombre": "fluffy",  
4     "mascota": "true",  
5     "animal": "gato",  
6     "edadHumana": "7"  
7   },  
8   {  
9     "nombre": "Balto",  
10    "mascota": "true",  
11    "animal": "perro",  
12    "edadHumana": "11"
```

```
13     },  
14     {  
15         "nombre": "Mandibulas",  
16         "mascota": "false",  
17         "animal": "tiburon",  
18         "edadHumana": "50"  
19     }  
20 ]
```

- Crea dos objetos en el mismo formato que presentan los que están contenidos en el Array de la variable inicial, guarda cada uno en una variable distinta, y luego utiliza el método push de JavaScript para añadirlos a la variable inicial.
- Imprime por consola la cantidad inicial de objetos del Array con el mensaje: "Cantidad de objetos inicial: número", y la cantidad final luego de agregarle los nuevos objetos creados por ti, con el mensaje "Cantidad de objetos final: número". Por último, imprime por consola el Array de objetos resultante de tus modificaciones.