

CUE: CÓDIGO ASÍNCRONO

DRILLING: TRANSFORMAR ARCHIVOS DE TEXTO A ARCHIVOS JS

Para resolver este ejercicio, anteriormente debe haber revisado la lectura y los videos del CUE: Código asíncrono.

EJERCICIO:

En base a los ejercicios anteriores:

- Transforma los archivos de texto (aquellos que contienen el Array de nombres de Pokémon, y los puntos a los que decidiste acceder de random API), a archivos .js, y guarda el contenido en una variable.
- Crea una carpeta contenedora para el archivo contenedor del Array de nombres de Pokémon, y otra para el archivo con los puntos de random API.
- Exporta las variables desde estos archivos, e impórtalas en tu archivo index.js. Haz los cambios necesarios para que tu proyecto siga funcionando de la misma forma que lo hacía al usar el módulo fs, salvo que ahora la información la estarás requiriendo desde los archivos, y no leyéndola con el módulo fs.
- Al momento de recibir la respuesta de la consulta a la API de Pokémon, construye un mensaje escrito con el nombre del Pokémon y describiendo dicho pokemon. Recuerda utilizar template literals para que la lectura del código sea lo más limpia posible, y ten en cuenta que puedes emplear destructuring de objetos para extraer la información del objeto de la respuesta.