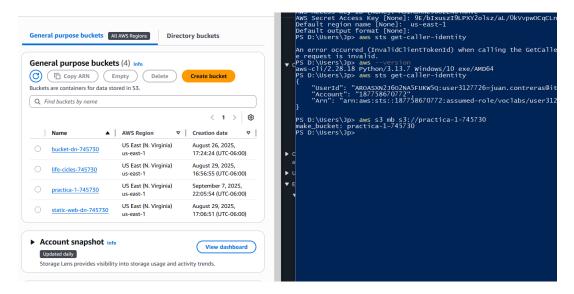
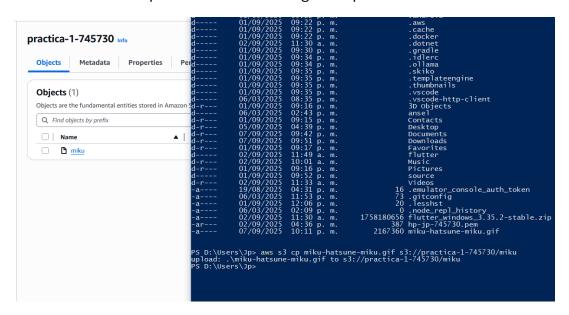
#### **EVIDENCIAS**

# Paso 1)

Commando: aws s3 mb s3://practica-1-745730



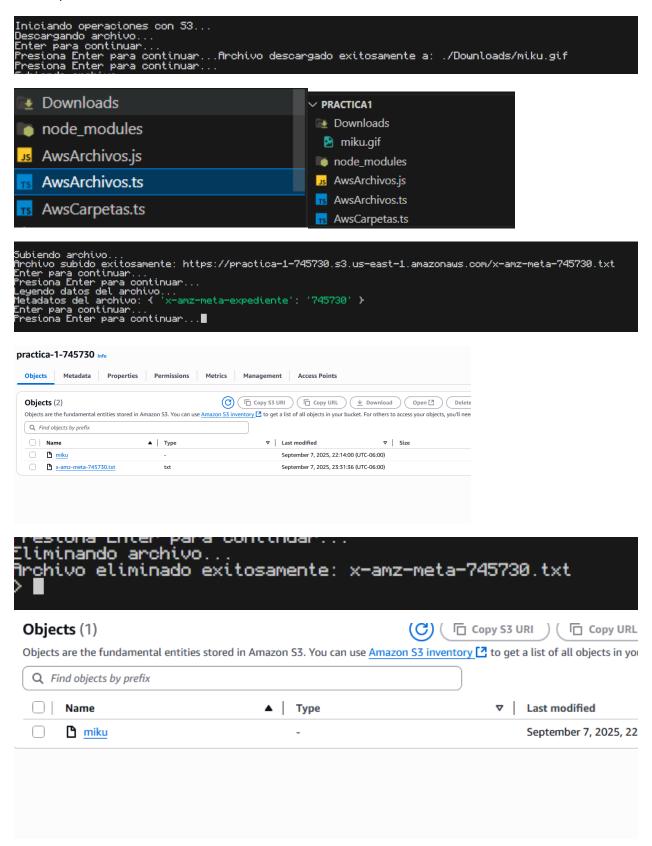
Comando: aws s3 cp miku-hatsune-miku.gif s3://practica-1-745730/miku



Comando: aws s3 ls s3://practica-1-745730

```
PS D:\Users\Jp>
PS D:\Users\Jp> aws s3 ls s3://practica-1-745730
2025-09-07 22:14:00 2167360 miku
PS D:\Users\lp>
```

## Paso 2)



### Paso 3)

No hay por el momento

## Paso 4)

- 1. Menciona algún ejemplo diferente a los vistos en clase o diapositivas en el cual la utilización de metadatos sea una ventaja.
  - Por ejemplo, cuando quieres calar un juego nuevo, pero no sabes si tu papata gaimer lo aguanta, así que te metas en la metada de los benchmarks echos por la comunidad y lo comparas para ver si quiera vale la pena.
- 2. ¿Cuáles fueron las funciones que investigaste para implementar la agregación y obtención de los metadatos?
  - Pues el upload se lo copie al código del profe y pues se usa para subir archivos a S3 de manera eficiente, GetObjectCommand se usa para obtener el objeto y su información, DeleteObjectCommand, pues funcina practiacamente igual que los otros.
- 3. Si quisiera eliminar un metadato o modificarlo del objeto que hice, ¿Qué tendrías que hacer a nivel de código para que esto sea posible?
  - Podrías ya sea repasarlo con los nuevos metadatos y subirlo de nuevo a la misma dirección con CopyObjectCommand, o simplemente lo eliminas o creas una nuevo.

### Paso 5)

Honestamente es genial ver de manera casi inmediata como puedo interactuar con casi nada de delay con la nube, debí haberla iniciado con más tiempo, subestime mis capacidades de typescryps, se me olvida que soy imvesil para ente lenguaje, pero me dije a mi mismo que no quería ver como chingados hacerlo con c# que es el que últimamente ando tomando cursos. Pero en concepto es fácil de entender y de utilizar las funciones, aunque no investigue tanto solo lo que requería no son complicadas, es básicamente usar una api y mandar solo los datos necesarios.