

# Proyecto E-commerce

En este ejercicio, continuaremos desarrollando la estructura básica del proyecto de e-commerce en el que venimos trabajando,

## 1. Base de datos simulada:

- Crea un archivo donde almacenarás los objetos que simulen tu base de datos. Este archivo contendrá la información de productos, usuarios o cualquier otro dato necesario para el e-commerce.

## 2. Lógica de negocio en controladores:

- Implementa la lógica de negocio en los controladores, encargándote de procesar los datos de la base simulada. Los controladores deben incluir funciones para crear, leer, actualizar y eliminar productos o usuarios.

## 3. Modificación de Handlers:

- Modifica los handlers para que, en lugar de manejar la lógica directamente, llamen a los controladores. Los handlers solo gestionarán la solicitud HTTP y enviarán la respuesta al cliente.

## 4. Manejo de errores:

- Implementa un sistema de manejo de errores utilizando bloques try/catch para capturar errores inesperados. Asegúrate de devolver mensajes claros al cliente cuando algo falle.

## 5. Validación de valores:

- Valida los datos que recibes en el body de las solicitudes (como datos de productos o usuarios) utilizando librerías de validación como **Joi** o alguna similar.

## 6. Subir el proyecto a GitHub:

- Una vez que hayas completado el proyecto, súbelo a GitHub, incluyendo un archivo README que explique cómo instalar y ejecutar el proyecto.