



Programación Go

▶ Web Servers

// Práctica clase 3 - Go Web

Objetivo

El objetivo de esta guía práctica es afianzar los conceptos vistos en la clase del módulo de Go Web. Para esto se plantean una serie de ejercicios simples e incrementales (ya que se irá trabajando y agregando complejidad a lo que tenemos que construir), que permitirán repasar los temas vistos.

Forma de trabajo

Se va trabajar con la temática elegida en la primera clase del módulo.

¿Are you ready? 😎👍



Ejercicio 1 - Configuración ENV

Configurar para que el token sea tomado de las variables de entorno al momento de realizar la validación, para eso se deben realizar los siguientes pasos:

1. Configurar la aplicación para que tome los valores que se encuentran en el archivo .env como variable de entorno.
2. Quitar el valor del token del código y agregar como variable de entorno.
3. Acceder al valor del token mediante la variable de entorno.



Ejercicio 2 - Guardar información

Se debe implementar la funcionalidad para guardar la información de la petición en un archivo json, para eso se deben realizar los siguientes pasos:

1. En lugar de guardar los valores de nuestra entidad en memoria, se debe crear un archivo; los valores que se vayan agregando se guardan en él.



Ejercicio 3 - Leer información

Se debe implementar la funcionalidad para leer la información requerida en la petición del archivo json generado al momento de guardar, para eso se deben realizar los siguientes pasos:

1. En lugar de leer los valores de nuestra entidad en memoria, se debe obtener del archivo generado en el punto anterior.