

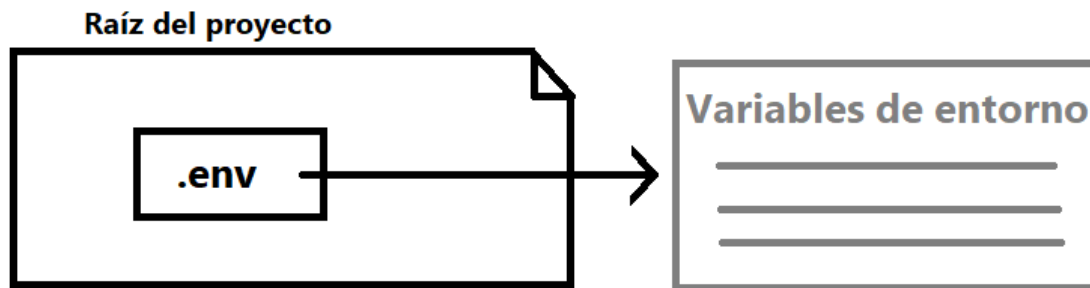
Como configurar las variables de entorno en el ambiente de desarrollo del api rest de la plataforma web Dory

Objetivo:

Aprender a configurar las variables de entorno en el ambiente de desarrollo del api rest de la plataforma web Dory.

PROYECTO en node.js

Librería dotenv



Recursos necesarios:

Es necesario instalar las siguientes aplicaciones o programas:

- Visual studio code versión 1.18.1
- Node.js versión 16.14.1 + npm versión 8.5.0

Piezas de software necesarias:

- Librería Dotenv versión 16.0.3

Pasos:

1. Crear el archivo **".env"** en la raíz del proyecto

- Abrir el código del api rest y dar clic derecho en la raíz del proyecto (ver imagen 1).

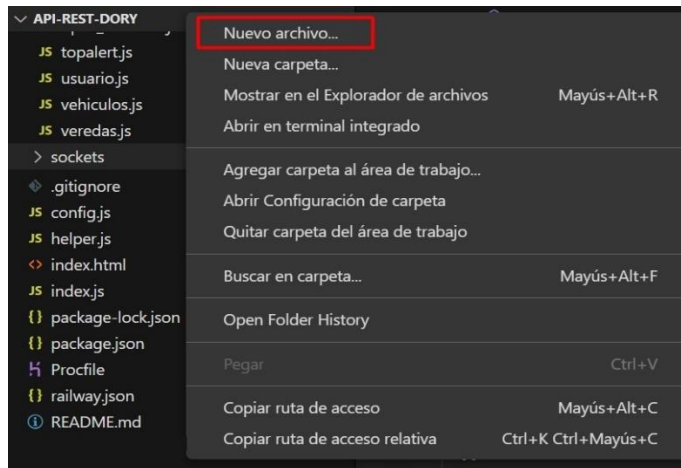


Imagen 1. Opciones con clic derecho

- Colocar el nombre del archivo como **".env"** (ver imagen 2).

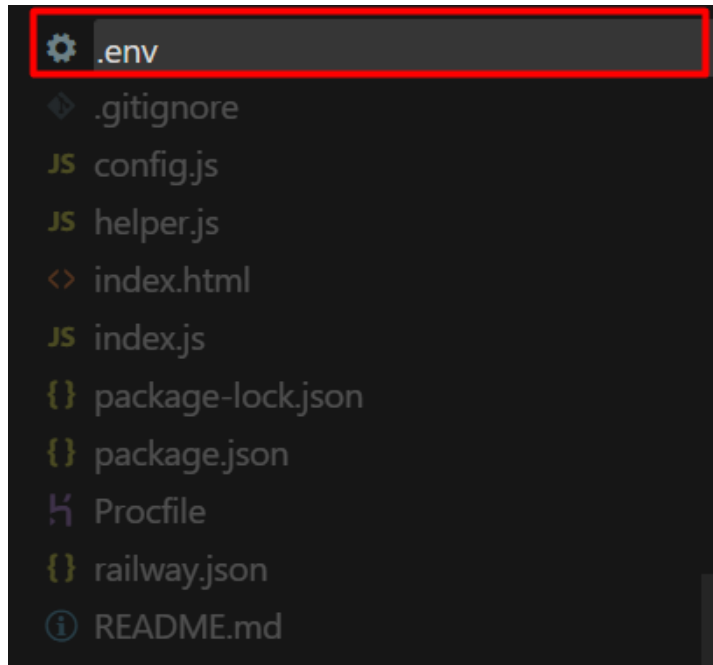


Imagen 2. Nombre del archivo

2. Abrir el archivo y crea las variables de entorno.

GOOGLE_PASS_APP: Contraseña de aplicaciones de Google, es una contraseña de 16 dígitos que permite conceder permiso a una aplicación o un dispositivo menos seguro para acceder a la cuenta de Google.

URL_LOGO: Url del logo de la plataforma piscícola Dory.

DORY_WEB_APP_URL: La url de la plataforma piscícola Dory
<https://doryginelect.online/>

OAuth_CLIENT_ID_WEB: ID de cliente. Siga los pasos para obtener uno en:
<https://developers.google.com/identity/protocols/oauth2>

OAuth_CLIENT_ID_MOBILE: ID de cliente mobile. Siga los pasos para obtener uno en: <https://developers.google.com/identity/protocols/oauth2>

3. Verificación:

- El archivo debe contener las variables de entorno (ver imagen 3).

A screenshot of a code editor showing five lines of environment variables. Each line consists of a variable name followed by an equals sign and a yellow rectangular placeholder for its value. The variables are: GOOGLE_PASSWORD_APP, URL_LOGO, DORY_WEB_APP_URL, OAUTH_CLIENT_ID_WEB, and OAUTH_CLIENT_ID_MOBILE.

```
GOOGLE_PASSWORD_APP = "  
URL_LOGO=" "  
DORY_WEB_APP_URL=" "  
OAUTH_CLIENT_ID_WEB=" "  
OAUTH_CLIENT_ID_MOBILE=" "
```

Imagen 3. Variables de entorno