

- [Цель:](#)
- [Задачи:](#)
- [Дополнительные Задания:](#)

Расширение Node.js Приложения с Event-Driven Подходом

Цель:

Расширить существующее приложение `multi-module-node-app`, интегрируя event-driven подход с использованием класса `EventEmitter` из Node.js. Это углубит понимание работы с событиями и позволит реализовать более сложную логику взаимодействия между модулями.

Задачи:

1. Добавление Event-Driven Логики:

- Интегрируйте класс `EventEmitter` в приложение. Создайте центральный `EventEmitter` для управления событиями в приложении.
- Модифицируйте каждый модуль (`editModule.js`, `addModule.js`, `getModule.js`, `removeModule.js`), чтобы они могли генерировать события и реагировать на события других модулей.

2. Примеры Событий для Реализации:

- Событие `"userAdded"` в `addModule.js`, которое срабатывает после успешного добавления пользователя.
- Событие `"userEdited"` в `editModule.js`, срабатывающее после изменения данных пользователя.
- Событие `"userRemoved"` в `removeModule.js`, срабатывающее после удаления пользователя.
- Событие `"error"` для обработки ошибок в любом из модулей.

3. Обработка Событий в Модулях:

- Добавьте логику для обработки событий в каждом модуле. Например, при событии `"userAdded"`, `getModule.js` может выводить в консоль информацию о новом пользователе.

4. Логирование Событий:

- Реализуйте логирование событий в `index.js`. Каждое событие должно записываться в файл с указанием времени, типа события и дополнительной информации.

Дополнительные Задания:

1. Расширенная Обработка Ошибок:

- Реализуйте механизм обработки ошибок с использованием события `"error"`. Например, при возникновении ошибки в одном из модулей, информация об ошибке может быть залогирована, а также приняты дополнительные меры, такие как отправка уведомлений.

2. Улучшенная Модульность:

- Сделайте ваше приложение более модульным, разделив логику на более мелкие части и используя события для их взаимодействия.

3. Интеграция Сторонних Библиотек:

- Исследуйте и интегрируйте сторонние библиотеки для работы с событиями, если это возможно и полезно для вашего приложения.



**Посмотри на жизнь
под другим углом**