

Pero, ¿Qué es Node.js?

¿Qué es Node.js?

Lo que todos sabemos

- Hay Javascript por alguna parte
- Backend
- ¿Algo que ver con NoSQL?
- Sirve para hacer chats

¿Qué es Node.js?

Lo que no está tan claro

- ¿Es un framework para Javascript?
- ¿Es una librería?
- ¿Qué tiene que ver v8 con Node.js?
- **• ¿Para qué sirve (además de los chats)?**

¿Qué es Node.js?

Node.js es:

- “Una plataforma de software usada para construir aplicaciones de red escalables (especialmente servidores). Node.js utiliza JavaScript como lenguaje, y alcanza alto rendimiento utilizando E/S no bloqueante y un bucle de eventos de una sola hebra”.

¿Qué es Node.js?

Node.js es:

- “Una plataforma de software usada para construir aplicaciones de red escalables (especialmente servidores). Node.js utiliza JavaScript como lenguaje, y alcanza alto rendimiento utilizando E/S no bloqueante y un bucle de eventos de una sola hebra”.
- **Wat?**

¿Qué es Node.js?

Por ejemplo, si...

- ...para **ruby** tenemos **Rails**...
- ...para **python** tenemos **Django**...
- ...para **php** tenemos **Symphony**...

¿Qué es Node.js?

Por ejemplo, si...

- ...para **ruby** tenemos **Rails**...
- ...para **python** tenemos **Django**...
- ...para **php** tenemos **Symphony**...
- ¿Podríamos decir que **Node.js** es el equivalente para **JavaScript**?

¿Qué es Node.js?

i iNO!!

¿Qué es Node.js?

¿Qué es un “lenguaje de programación”?

¿Qué es Node.js?

¿Qué es un “lenguaje de programación”?

- Una gramática que define la sintaxis del lenguaje
- Un intérprete/compilador que lo sabe interpretar y ejecutar

¿Qué es Node.js?

¿Qué es un “lenguaje de programación”?

- Una gramática que define la sintaxis del lenguaje
- Un intérprete/compilador que lo sabe interpretar y ejecutar
- **Mecanismos para interactuar con el mundo exterior (llamadas al sistema)**

¿Qué es Node.js?

¿Qué es un “lenguaje de programación”?

- Una gramática que define la sintaxis del lenguaje
- Un intérprete/compilador que lo sabe interpretar y ejecutar
- **Mecanismos para interactuar con el mundo exterior (llamadas al sistema)**
- **Librería estándar (consola, ficheros, red, etc,...)**

¿Qué es Node.js?

¿Qué es un “lenguaje de programación”?

- Una gramática que define la sintaxis del lenguaje
- Un intérprete/compilador que lo sabe interpretar y ejecutar
- **Mecanismos para interactuar con el mundo exterior (llamadas al sistema)**
- **Librería estándar (consola, ficheros, red, etc,...)**
- **Utilidades (intérprete interactivo, depurador, paquetes)**

¿Qué es Node.js?

v8 (JavaScript)

- Una gramática que define la sintaxis del lenguaje
 - Un intérprete/compilador que lo sabe interpretar y ejecutar
-
- Mecanismos para interactuar con el mundo exterior (llamadas al sistema)
 - Librería estándar (consola, ficheros, red, etc,...)
 - Utilidades (intérprete interactivo, depurador, paquetes)

Node.js

¿Qué es Node.js?

	Node.js	Ruby	Python	Java
Lenguaje	JavaScript	Ruby	Python	Java
Motor	v8	YARV	cPython	JavaVM
Entorno	Node.js	Ruby Standard Library	Python Standard Library	Java SE
Framework	???	Rails	Django	Spring

¿Qué es Node.js?

Node.js es algo más:

- Una filosofía sobre cómo hacer las cosas
- Un modelo de ejecución singular
- Muy enfocado hacia aplicaciones de red

¿Qué es Node.js?

Node.js es algo más:

- **Una filosofía sobre cómo hacer las cosas**
- Un modelo de ejecución singular
- Muy enfocado hacia aplicaciones de red

Una filosofía

Node.js se crea con un objetivo en mente:

- Escribir aplicaciones muy eficientes (E/S) con el lenguaje dinámico más rápido (v8) para soportar miles de conexiones simultáneas
- Sin complicarse la vida innecesariamente
 - Sin paralelismo
 - Lenguaje sencillo y muy extendido
 - API muy pequeña y muy consistente
 - Apoyándose en Eventos y Callbacks

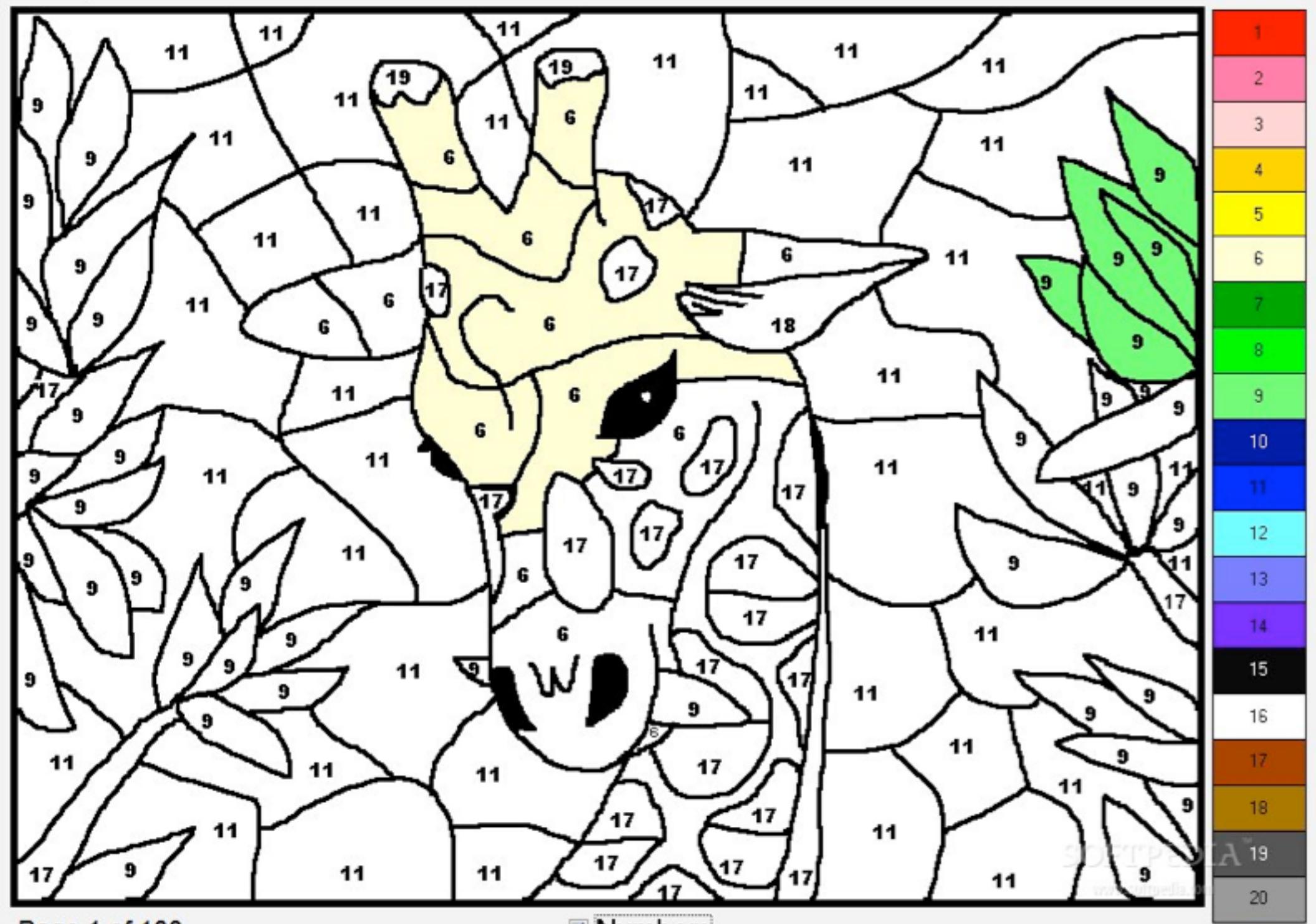


PAN AMERICAN

N102PA

PEF











AUTOMOTIVE HOT RODDING

Una filosofía

- No es la mejor opción para todos los casos
 - Si puedes hacerlo con Rails/Django/Spring, hazlo
- Evita las “soluciones totales”
 - Una necesidad, una herramienta
 - Combina diferentes herramientas simples
- Entiende lo que estás haciendo
- Flexibilidad > magia
 - Tu código es tu responsabilidad
 - Cada aplicación es un mundo





¿Qué es Node.js?

Node.js es algo más:

- Una filosofía sobre cómo hacer las cosas
- **Un modelo de ejecución singular**
- Muy enfocado hacia aplicaciones de red

Un modelo de ejecución

Para entender Node.js, tenemos que entender dos ideas fundamentales:

- Conurrencia vs. paralelismo (asincronía)
- Eventos

Un modelo de ejecución

Concurrencia vs. Paralelismo

- ¿Qué significa que dos cosas suceden “*a la vez*”?

Un modelo de ejecución

¿Qué significa que dos cosas suceden “*a la vez*”?



Un modelo de ejecución

¿Qué significa que dos cosas suceden “*a la vez*”?



Un modelo de ejecución

Concurrencia vs. Paralelismo

- Paralelismo: varios actores realizando una acción cada uno **simultáneamente**
- Concurrencia: un solo actor, con varias tareas “activas”
entre las que va alternando

Un modelo de ejecución

La potencia de Node.js es (curiosamente):

- Un modelo de ejecución **concurrente**
 - Muchos clientes o tareas activas
- Pero **NO paralelo**
 - Una única hebra

Un modelo de ejecución

- ¿Qué ventajas tiene evitar el paralelismo?
- ¿Qué desventajas?
- Y por tanto, ¿Cuándo es útil el modelo de Node.js?

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor

- Un patrón de diseño para manejar eventos donde peticiones de servicio se transladan concurrentemente a un manejador central que se encarga de desmultiplexar las peticiones y despacharlas síncronamente mediante sus manejadores particulares asociados.

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor

- Un patrón de diseño para manejar eventos donde peticiones de servicio se transladan concurrentemente a un manejador central que se encarga de desmultiplexar las peticiones y despacharlas síncronamente mediante sus manejadores particulares asociados.
- WAT??

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Bucle Principal

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor

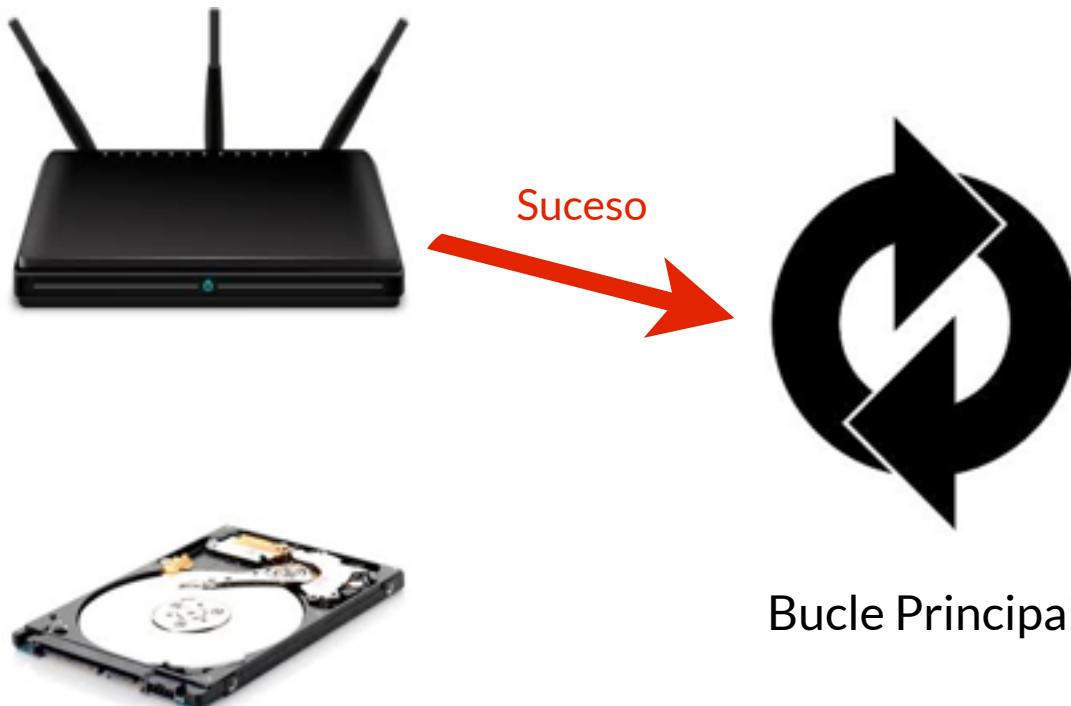


Bucle Principal

Mundo Exterior

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Mundo Exterior

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Mundo Exterior

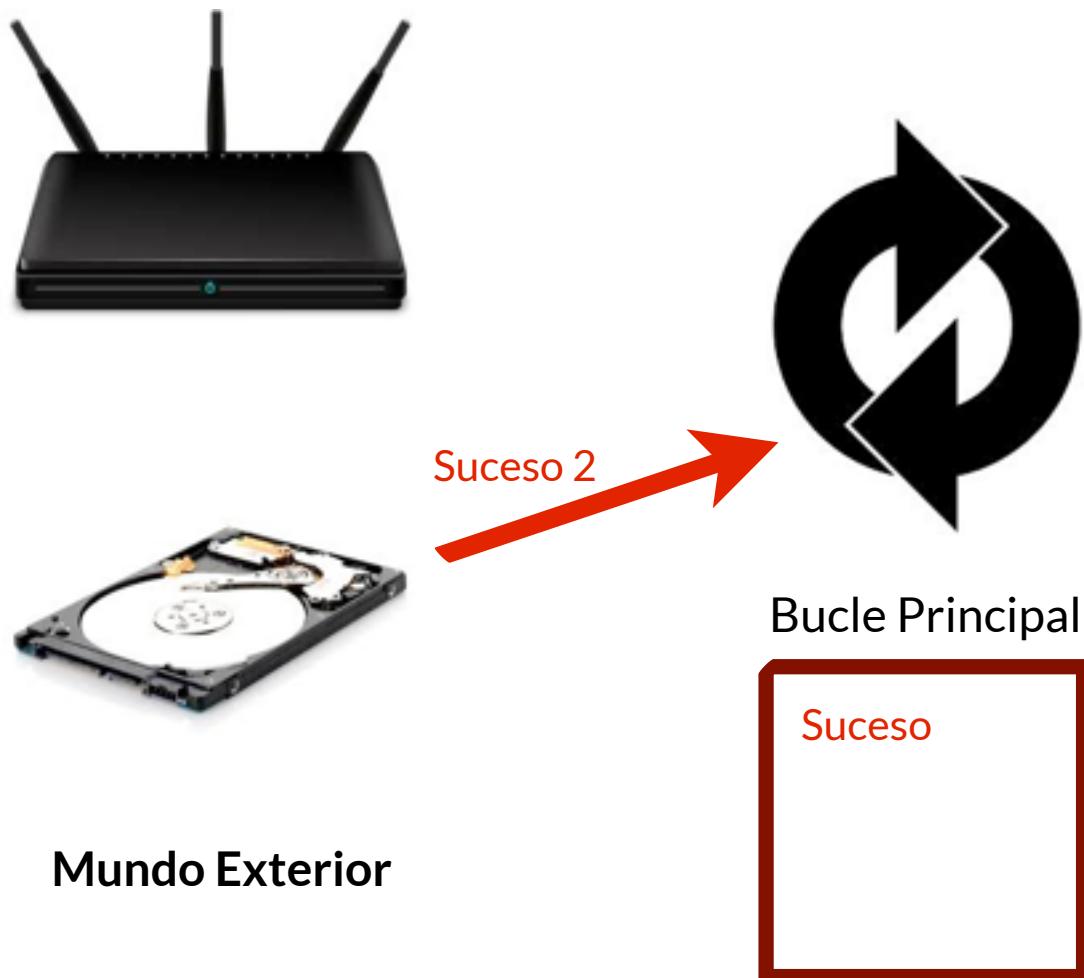


Bucle Principal

Suceso

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal

Suceso
Suceso 2

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Un modelo de ejecución

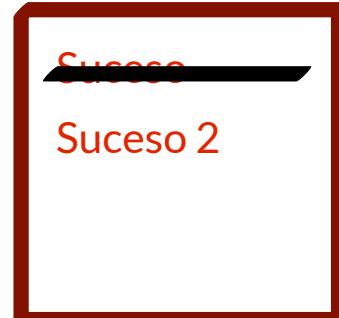
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Un modelo de ejecución

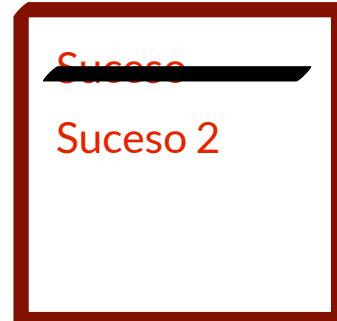
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Manejadores

Un modelo de ejecución

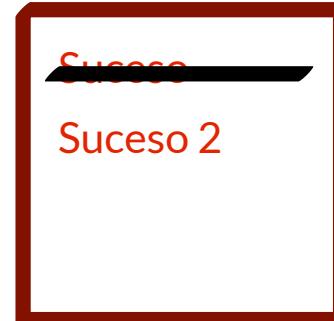
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Manejadores

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor

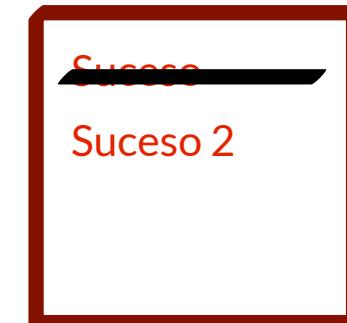


Suceso 3



Tick!

Bucle Principal



Mundo Exterior



Manejadores

Un modelo de ejecución

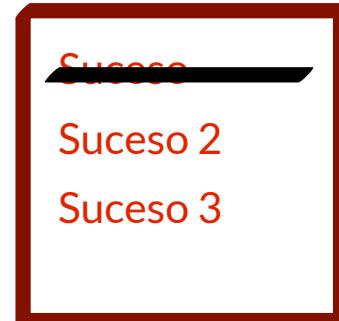
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Manejadores

Un modelo de ejecución

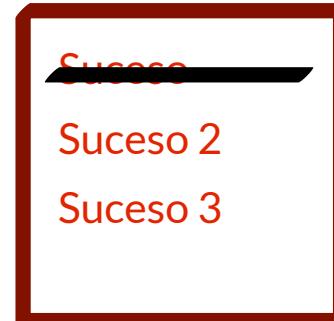
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Manejadores



Un modelo de ejecución

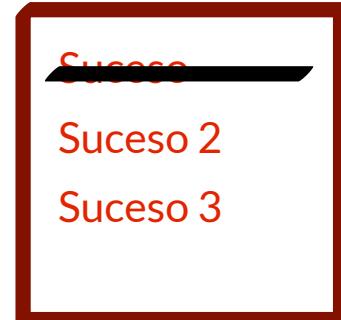
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



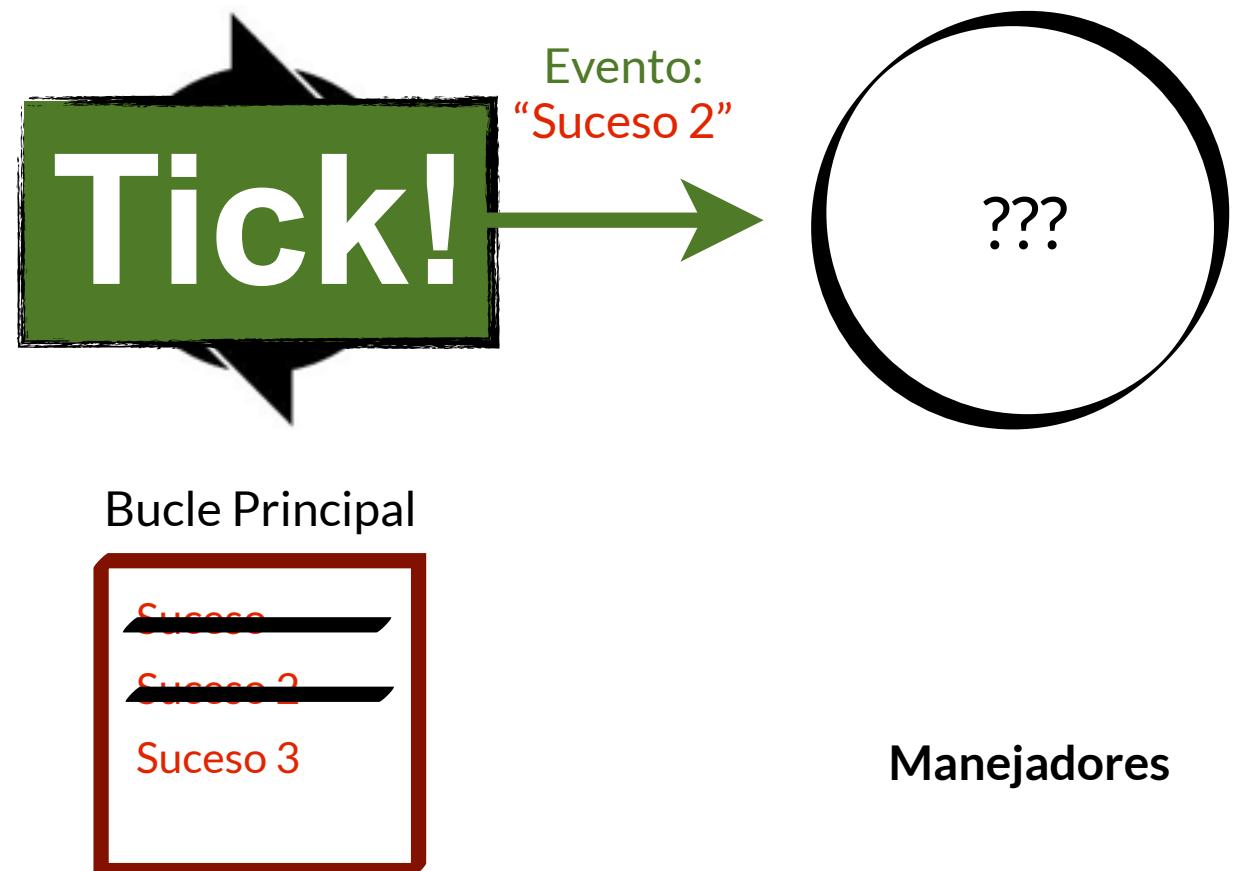
Manejadores

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor



Mundo Exterior



Un modelo de ejecución

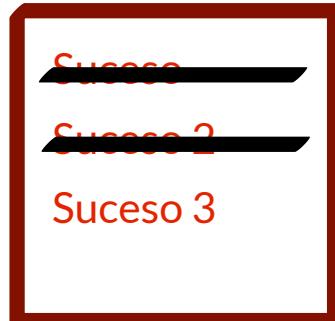
Patrón Reactor



Mundo Exterior



Bucle Principal



Manejadores

Un modelo de ejecución

Patrón Reactor

- Programación contra eventos
- Una vez puestos los manejadores, se pueden ejecutar en cualquier orden
 - El orden lo determina el orden en que aparezcan sucesos
- La ejecución de los manejadores **bloquea la hebra**
- Nunca hay dos manejadores ejecutándose al mismo tiempo
- Muy eficiente... cuando E/S >> ejecución del manejador

¿Qué es Node.js?

Node.js es algo más:

- Una filosofía sobre cómo hacer las cosas
- Un modelo de ejecución singular
- **Muy enfocado hacia aplicaciones de red**

¿Qué es Node.js?

Muy enfocado hacia aplicaciones de red

- ¿Por qué?

¿Qué es Node.js?

Muy enfocado hacia aplicaciones de red

- Mucha E/S
 - Por tanto, mucho tiempo con la CPU inactiva
- Para aprovechar ese tiempo, necesitas otros clientes que lo puedan aprovechar
- Similar a un camarero en un bar
 - Es un “Patron Reactor” del mundo real
 - Para aprovecharlo, tiene que haber varios clientes!
 - Un cliente no termina más deprisa por dedicarle un camarero sólo a él

Toma de contacto

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Necesitas:

- Un ordenador
- Un editor de texto
- Saber abrir una consola/terminal
- Tener node instalado (mejor si es v. 0.10)
 - Asegúrate de tener también npm
 - Como alternativa: <http://c9.io>
- Saber manejarte con JavaScript

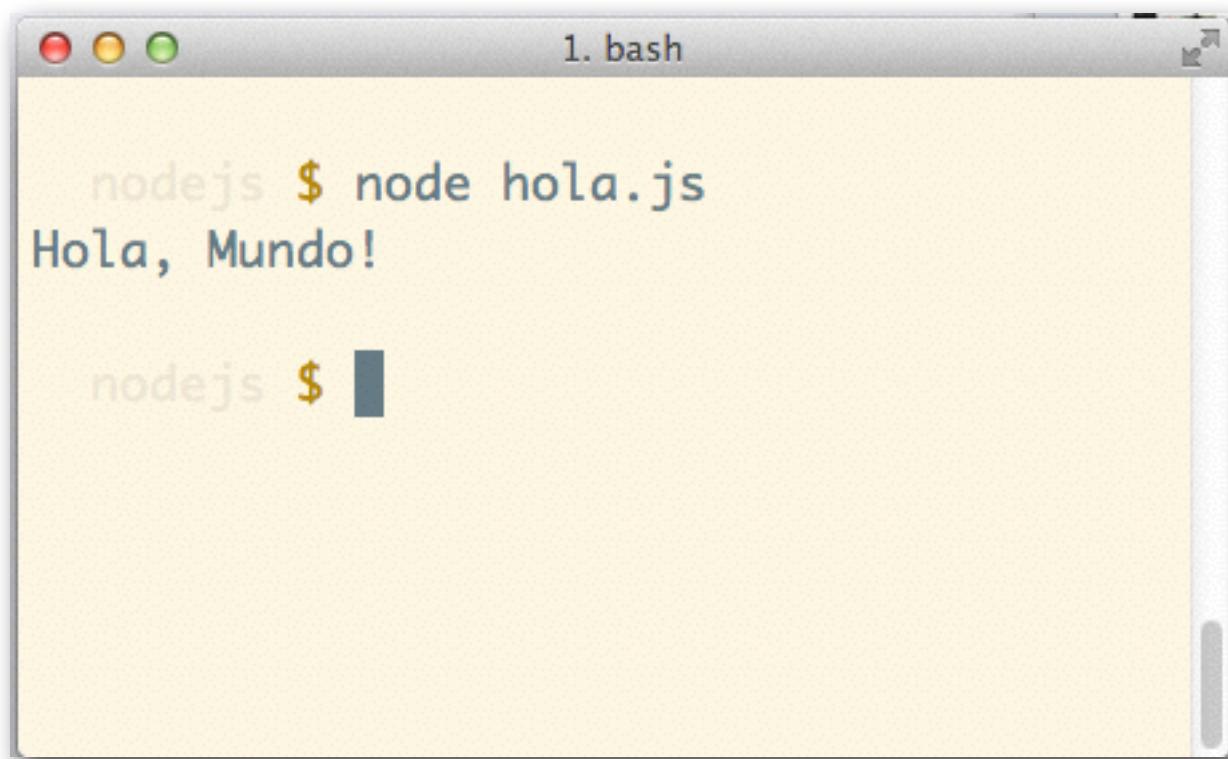
Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
console.log("Hola, Mundo!");
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
$ node hola.js
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?



The image shows a screenshot of a Mac OS X terminal window. The window title is "1. bash". Inside the terminal, the following text is displayed:

```
nodejs $ node hola.js
Hola, Mundo!
nodejs $
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Pero...

- ¿Y ese rollo del patrón Reactor?
- ¿Por qué termina el programa en vez de quedarse escuchando sucesos en el bucle principal?

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Lo que pasa en realidad:

- Node.js ejecuta todo tu código del tirón
- Coloca los manejadores que hayas definido
- Si no hay **ningún manejador que se pueda ejecutar en el futuro**, el programa termina!

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
setTimeout(function() {  
    console.log("Hola, Mundo del futuro!");  
, 1000);
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
setInterval(function() {  
  console.log("Hola otra vez, Mundo del futuro!");  
, 1000);
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
setTimeout(function() {  
  while (true);  
}, 100);  
  
setInterval(function() {  
  console.log("Hola otra vez, Mundo del futuro!");  
}, 1000);
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
var start = Date.now();

setTimeout(function() {
  for (var i=Number.MAX_VALUE; i--; ) {
    Math.pow(12345, 123455);
  }
}, 100);

setInterval(function() {
  var now = Date.now();
  console.log("Han pasado", now - start, "ms");
  start = now;
  console.log("Hola otra vez, Mundo del futuro!");
}, 1000);
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

```
var start = Date.now();

setTimeout(function() {
    var timesLeft = Number.MAX_VALUE,
        r;
    (function unPoquitoMas() {
        if (timesLeft-- > 0) { r = Math.pow(12345, 123455); }
        setTimeout(unPoquitoMas, 0);
    })();
}, 100);

setInterval(function() {
    var now = Date.now();
    console.log("Han pasado", now - start, "ms");
    start = now;
    console.log("Hola otra vez, Mundo del futuro!");
}, 1000);
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Nos surgen problemas curiosos...

- ¿Excepciones?

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Nos surgen problemas curiosos...

- ¿Excepciones?

```
try {
  throw new Error("Peté!");
} catch(e) {
  console.log("Excepción!");
}
```

Ahora en serio: ¿Qué es Node.js?

Nos surgen problemas curiosos...

- ¿Excepciones?

```
try {
    setTimeout(function() {
        throw new Error("Peté!");
    }, 0);
} catch(e) {
    console.log("Excepción!");
}
```

EventEmitter

Nuestro código va a estar dirigido por eventos

- Node.js tiene su propio “estándar”
- Trae una implementación del patrón Observador (o Pub/Sub): **EventEmitter**
- Todas sus librerías (y casi todos los paquetes) siguen este modelo

EventEmitter

```
var EventEmitter = require("events").EventEmitter;  
  
var pub = new EventEmitter();  
  
pub.on("ev", function(m) {  
    console.log("[ev]", m);  
});  
  
pub.once("ev", function(m) {  
    console.log("(ha sido la primera vez)");  
});  
  
pub.emit("ev", "Soy un Emisor de Eventos!");  
pub.emit("ev", "Me vas a ver muy a menudo...");
```

EventEmitter

```
var EventEmitter = require("events").EventEmitter;
```

```
var pub = new EventEmitter();
```

```
pub.on("ev", function(m) {  
    console.log("[ev]", m);  
});
```

```
pub.once("ev", function(m) {  
    console.log("(ha sido la primera vez)");  
});
```

```
pub.emit("ev", "Soy un Emisor de Eventos!");  
pub.emit("ev", "Me vas a ver muy a menudo...");
```

require/exports

`require(<paquete o ruta>)`

- Importar módulos (paquetes, otros ficheros)
- Garantía: una única vez
- Devuelve el módulo!

require/exports

`exports.propiedadPublica = <valor>`

- El otro lado del mecanismo
- Se puede exportar cualquier valor

require/exports

codigo.js

```
var lib = require("./libreria");
console.log(lib.propiedad);
```

libreria.js

```
console.log("una vez");
exports.propiedad = "Pública";
```

Para que te confíes...

Haz un módulo “reloj”

- Que exporte una clase Reloj
- Emite eventos “segundo”, “minuto” y “hora”

```
var Reloj = require("./reloj").Reloj;
var reloj = new Reloj();

reloj.on("segundo", function(fecha) {
  console.log("Un segundo! son las:", fecha);
  reloj.removeAllListeners("segundo");
});
```

Para que te confíes...

Un truco:

- `require("util").inherits`
- `inherits(constructor, superConstructor)`

```
var inherits = require("util").inherits;

function MiClase() {
    // ...
}

function MiSubClase() {
    // ...
}
inherits(MiSubClase, MiClase);
```

JavaScript y el Universo

El JavaScript del navegador vive en un mundo ideal

- No hay SO con el que lidiar
- No hay datos binarios
- Todo es accesible con objetos y valores primitivos
- Apenas hay E/S, siempre con valores simples (strings)
- Un único usuario

JavaScript y el Universo

En Node.js, las cosas son de otra manera...

- Llamadas al sistema
- Mucha E/S
- Datos binarios (ficheros, sockets, etc)
- Descriptores de ficheros
- Puertos
- ...

JavaScript y el Universo

Tenemos que añadir nuevos conceptos a nuestro JS

- Streams (lectura, escritura o duplex)
- Buffers (representación de datos binarios)
- Procesos
- Rutas
- <http://nodejs.org/api/index.html>

JavaScript y el Universo

Buffers

- Una tira de bytes (datos binarios)
- Similar a un array de enteros
- Tamaño fijo
- Manipular datos directamente
 - Sockets
 - Implementar protocolos complejos
 - Manipulación de ficheros/imágenes
 - Criptografía
 - ...

JavaScript y el Universo

Buffers

```
var buf = new Buffer(100);
buf.write("abcd", 0, 4, "ascii");

console.log(buf.toString("ascii"));
```

JavaScript y el Universo

Buffers

Tamaño del buffer



```
var buf = new Buffer(100);
buf.write("abcd", 0, 4, "ascii");

console.log(buf.toString("ascii"));
```

JavaScript y el Universo

Buffers

Posición
Datos Longitud
`var buf = new Buffer(100);
buf.write("abcd", 0, 4, "ascii");

console.log(buf.toString("ascii"));`

Codificación

JavaScript y el Universo

Buffers

```
var buf = new Buffer(100);
buf.write("abcd", 0, 4, "ascii");

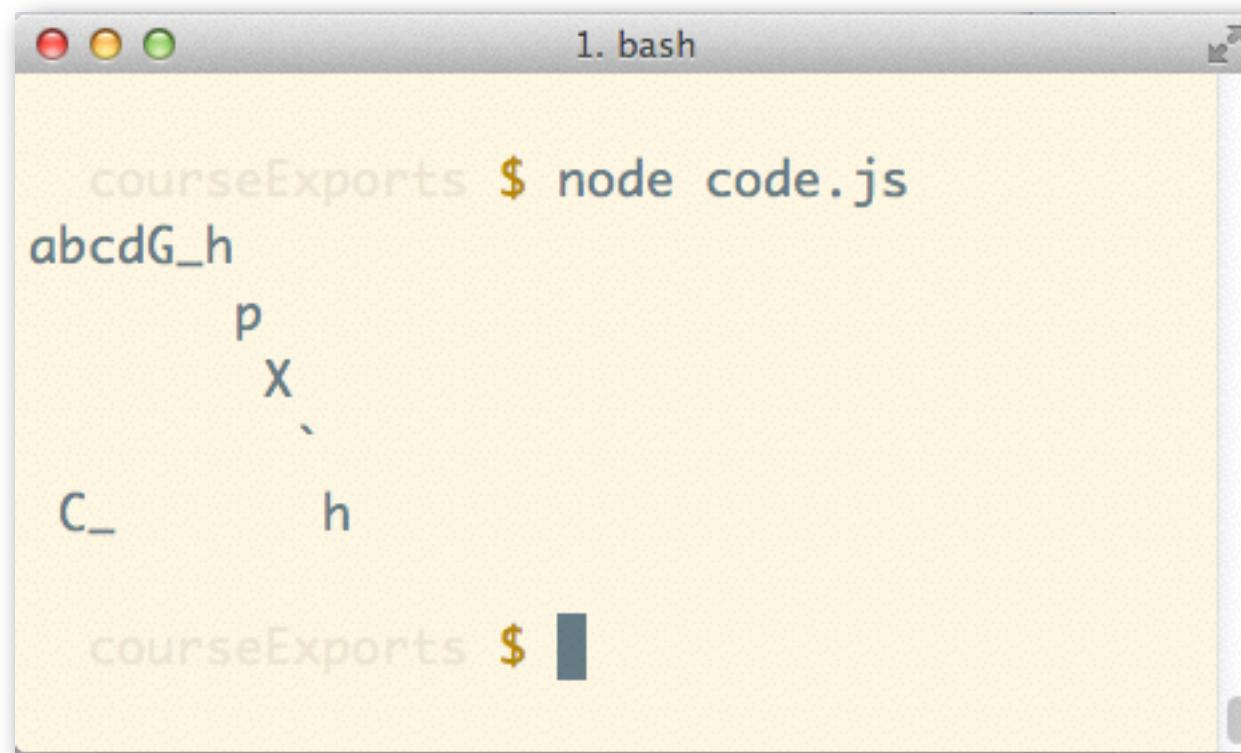
console.log(buf.toString("ascii"));
```



Codificación

JavaScript y el Universo

Buffers



A screenshot of a macOS terminal window titled "1. bash". The window has a light gray header bar with red, yellow, and green close buttons. The main pane shows the command "courseExports \$ node code.js" followed by the output of the script. The output consists of several characters: "abcdG_h", "p", "x", "\`", "C_ h", and a final line starting with "courseExports \$". The terminal has a dark gray scroll bar on the right side.

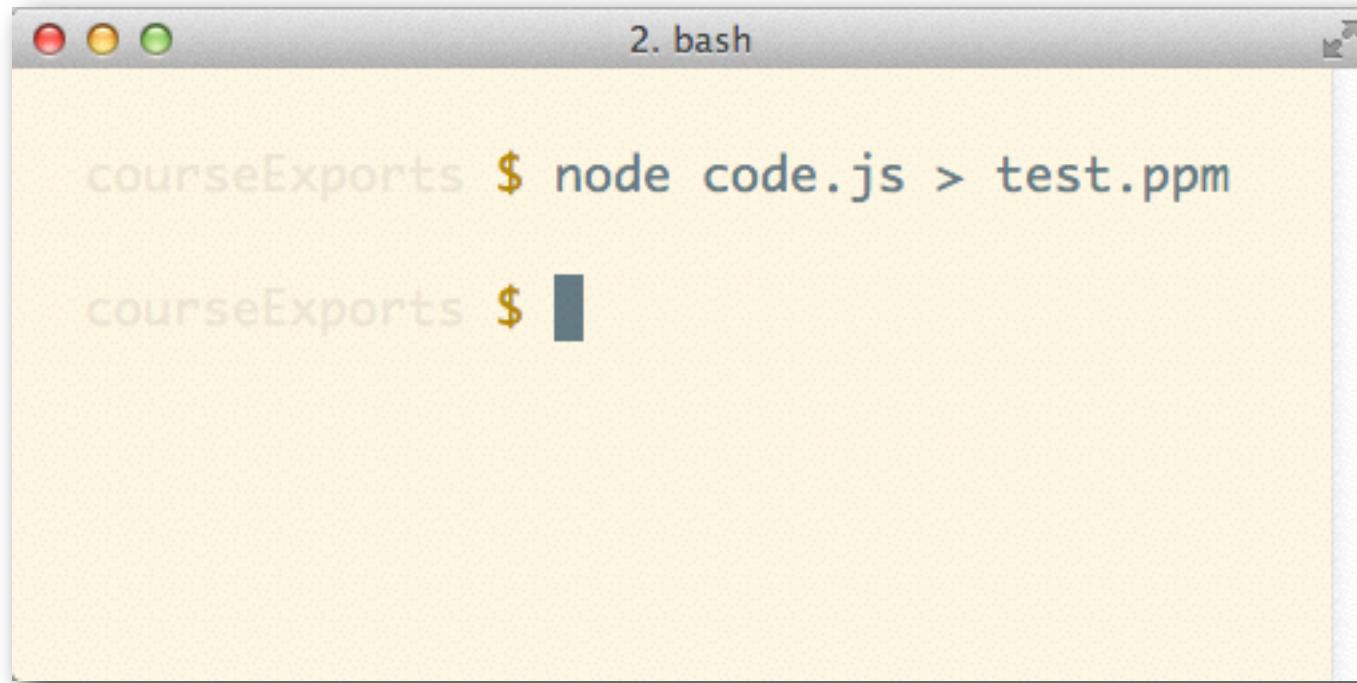
```
courseExports $ node code.js
abcdG_h
p
x
`
C_ h
courseExports $
```

JavaScript y el Universo

```
function Bitmap(w, h) {
  this.width = w;
  this.height = h;
  this.header = "P6\n" + w + " " + h + "\n255\n";
  this.buffer = new Buffer(w*h*3+this.header.length);
  this.buffer.write(this.header, 0, this.header.length, "ascii");
}
Bitmap.prototype = {
  putPixel: function(x, y, color) {
    var pos = this.header.length + (y*this.width*3) + x*3;
    this.buffer.write(color, pos, 3, "hex");
  },
  fill: function(color) {
    this.buffer.fill(255, this.header.length);
  },
  render: function() {
    process.stdout.write(this.buffer);
  }
};
```

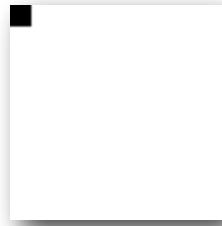
JavaScript y el Universo

```
var bitmap = new Bitmap(1, 1);
bitmap.putPixel(0, 0, "000000");
bitmap.render();
```



JavaScript y el Universo

```
var bitmap = new Bitmap(10, 10);
bitmap.fill("ffffff");
bitmap.putPixel(0, 0, "000000");
bitmap.render();
```



JavaScript y el Universo

Streams

- “Chorros” de información
 - Lectura / Escritura / Duplex
- Detrás de muchos mecanismos de Node.js
 - stdin/stdout
 - request HTTP
 - sockets
 - etc...
- Instancias de **EventEmitter**
- Acceso asíncrono

JavaScript y el Universo

Streams

- Es raro crear streams directamente
- Pero muchos recursos nos ofrecen este interfaz

JavaScript y el Universo

Streams de lectura

- Entrada de datos
- Eventos:
 - **readable**: hay datos para leer
 - **data**: se ha leído un trozo y está disponible
 - **end**: se agotó el stream
 - **close**: se cerró el stream
 - **error**: algo malo sucedió leyendo los datos

JavaScript y el Universo

Streams de lectura

```
var fs = require("fs");

var readStream = fs.createReadStream("/etc/passwd", {
  flags: "r",
  encoding: "ascii",
  autoClose: true
});

readStream.on("data", function(chunk) {
  console.log("He leído:", chunk.length);
});

readStream.on("end", function() {
  console.log("ya está!");
});
```

JavaScript y el Universo

Streams de lectura

```
var fs = require("fs");

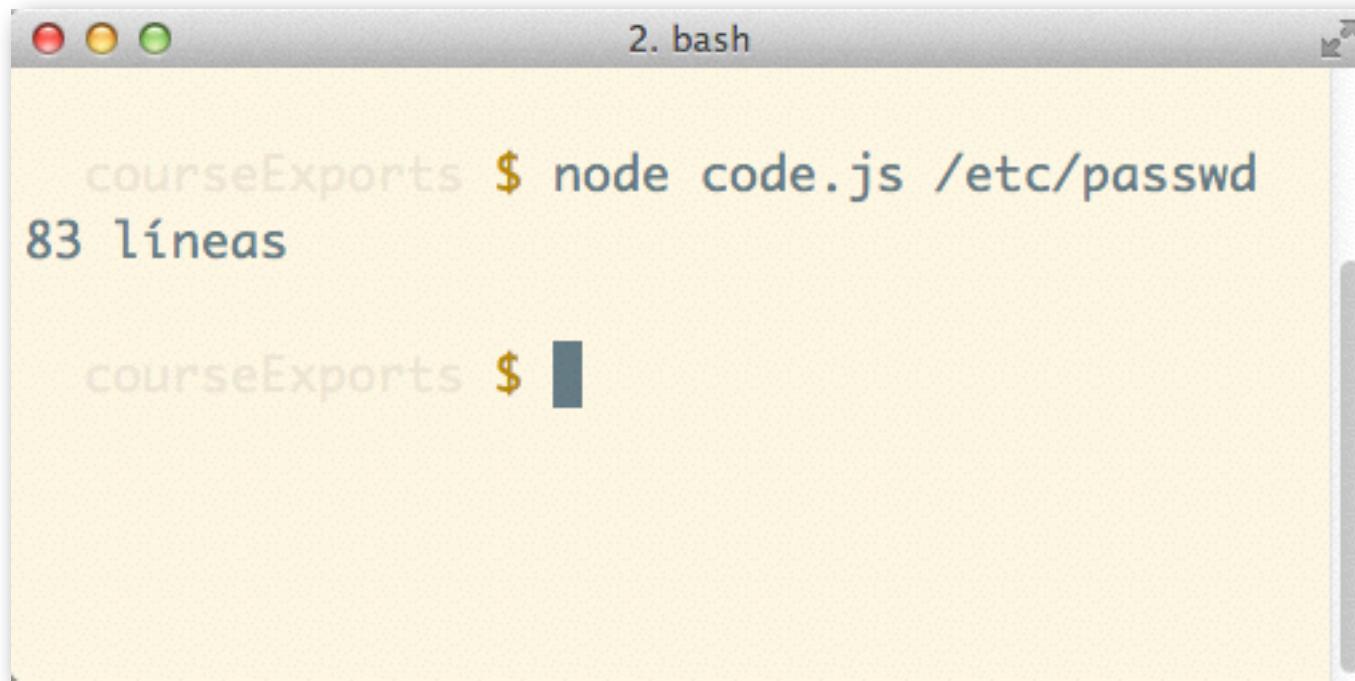
var readStream = fs.createReadStream("/etc/passwd", {
  flags: "r",
  encoding: "ascii",
  autoClose: true
});
```

```
readStream.on("data", function(chunk) {
  console.log("He leído:", chunk.length);
});

readStream.on("end", function() {
  console.log("ya está!");
});
```

Una fácil

Haz un programa que cuente las líneas de un fichero



A screenshot of a Mac OS X terminal window titled "2. bash". The window shows the command "courseExports \$ node code.js /etc/passwd" followed by the output "83 líneas". The terminal has its characteristic yellow background and blue cursor bar.

```
courseExports $ node code.js /etc/passwd
83 líneas
```

Una fácil

Haz un programa que cuente las líneas de un fichero

- Tienes los argumentos con los que se ha llamado al programa en `process.argv`

JavaScript y el Universo

Streams de escritura

- Salida de datos
- Operaciones:
 - `write(chunk, [encoding], [callback])`
 - `end([chunk], [encoding], [callback])`
- Eventos:
 - **drain**: el buffer del stream está vacío (puedes escribir más)
 - **finish**: se ha terminado de escribir toda la info y se ha cerrado el stream

JavaScript y el Universo

Streams de escritura

```
var fs = require("fs");

var writeStream = fs.createWriteStream(process.argv[2], {
  flags: "w",
  encoding: "utf-8"
});

for (var i=100; i--;) {
  writeStream.write(i + " líneas más para terminar...\\n");
}
writeStream.end("FIN");

writeStream.on("finish", function() {
  console.log("Listo!");
});
```

No te duermas

Haz un script “copia.js” que copie ficheros

- Recibe dos parámetros:
 - origen
 - destino

```
$ node copia.js origen.txt copia.txt
```

¿Preguntas?

Un buen momento para despejar dudas antes de seguir...

HTTP

(por fin...)

HTTP

Node.js trae un servidor web estupendo

- Asíncrono
 - No bloquea la hebra
 - Cada cliente conectado consume muy poquitos recursos
 - Genial para miles de conexiones simultáneas
- Relativamente rápido
- Interfaz sencilla
- HTTP puro y duro, sin adornos
- **Basado en streams y eventos**

HTTP

```
var http = require("http");

var server = http.createServer();

server.on("request", function(req, res) {
  res.end("Hola, Mundo!");
});

server.listen(3000);
```

HTTP

El módulo



```
var http = require("http");

var server = http.createServer();

server.on("request", function(req, res) {
  res.end("Hola, Mundo!");
});

server.listen(3000);
```

HTTP

```
var http = require("http");
```

Eventos!

```
var server = http.createServer();
```

```
server.on("request", function(req, res) {  
    res.end("Hola, Mundo!");  
});
```

```
server.listen(3000);
```

Respuesta
(stream)

Request
(objeto)

HTTP

El servidor HTTP

- Eventos:
 - connection
 - request
- Operaciones:
 - `createServer([requestCallback])`
 - `listen(puerto, [hostname], [backlog], [callback])`
 - `close([callback])`

HTTP

`http.IncomingMessage` (parametro “req”)

- Representa la petición HTTP del cliente
- Propiedades:
 - `req.headers`: cabeceras de la petición
 - `req.method`: verbo HTTP
 - `req.url`: url de la petición
 - `req.connection.remoteAddress`: ip del cliente

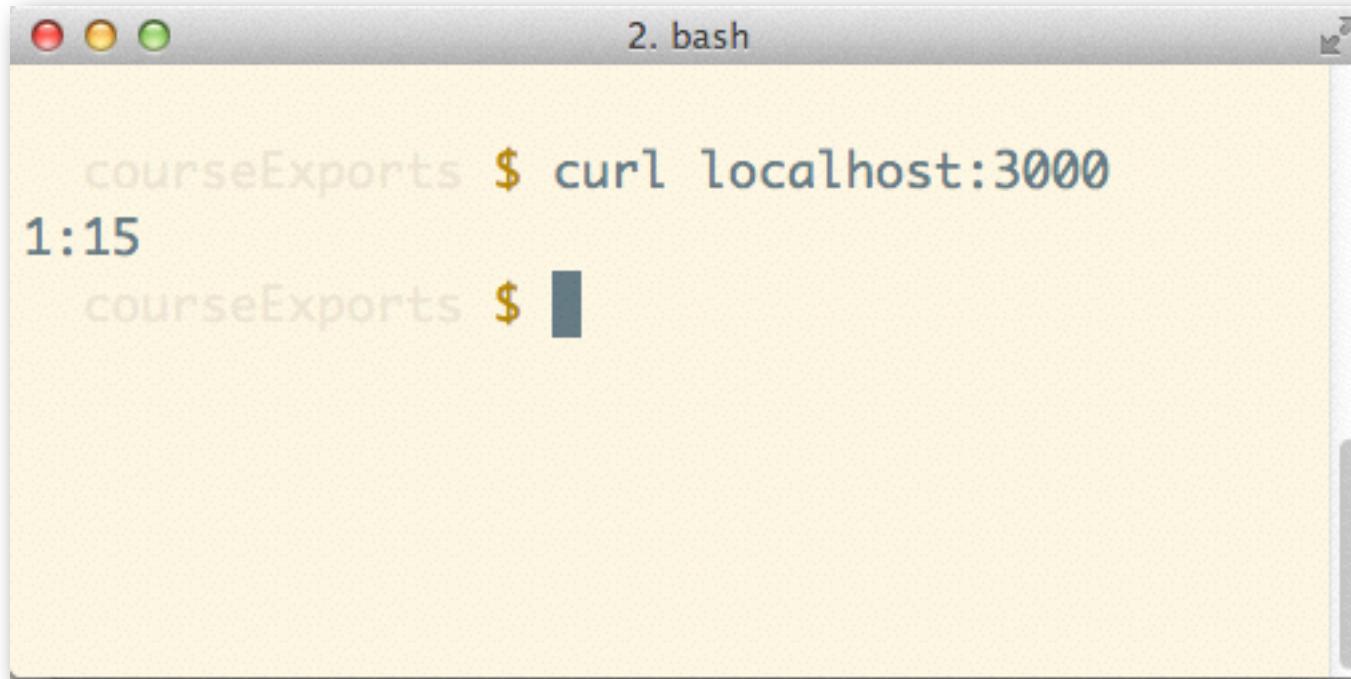
HTTP

`http.ServerResponse` (parametro “res”)

- Representa la respuesta del servidor
- Stream de escritura
- Operaciones adicionales:
 - `res.writeHead(statusCode, [headers])`: código HTTP y cabeceras de la respuesta
 - `res.statusCode`: [propiedad] Otra forma de establecer el código HTTP de la respuesta
 - `res.setHeader(name, value)`: Otra forma de establecer las cabeceras, de una en una

Manos a la obra

Escribe un servidor web que devuelva la hora



```
courseExports $ curl localhost:3000
1:15
courseExports $
```

Un consejo: nodemon

Para mejorar el flow de trabajo:

- Editar, matar el proceso, volver a lanzarlo, probar... muy tedioso!
- Instálate **nodemon**
`npm install -g nodemon`
- Reinicia el servidor cada vez que cambia el fichero

```
$ nodemon <fichero.js>
```

HTTP

Node.js trae un módulo para parsear URLs

```
var http = require("http"),
    url = require("url"),
    inspect = require("util").inspect;

var server = http.createServer();

server.on("request", function(req, res) {
  var urlData = url.parse(req.url, true);
  res.end(inspect(urlData, {colors: false}));
});

server.listen(3000);
```

HTTP

Node.js trae un módulo para parsear URLs

```
var http = require("http"),
    url = require("url"),
    inspect = require("util").inspect;

var server = http.createServer();

server.on("request", function(req, res) {
    var urlData = url.parse(req.url, true);
    res.end(inspect(urlData, {colors: false}));
});

server.listen(3000);
```

HTTP



The screenshot shows a terminal window with a dark gray header bar. On the left of the header bar are three small colored circles (red, yellow, green). In the center of the header bar, the text "2. bash" is displayed. On the right side of the header bar is a small icon with a question mark inside a circle. The main body of the terminal is white and contains the following text:

```
courseExports $ curl "localhost:3000/una/ruta?param1=uno&param2=dos"
{ protocol: null,
  slashes: null,
  auth: null,
  host: null,
  port: null,
  hostname: null,
  hash: null,
  search: '?param1=uno&param2=dos',
  query: { param1: 'uno', param2: 'dos' },
  pathname: '/una/ruta',
  path: '/una/ruta?param1=uno&param2=dos',
  href: '/una/ruta?param1=uno&param2=dos' }
courseExports $
```

Un poco más difícil

Escribe un servidor de ficheros

- Lee el pathname de la URL
- Busca un fichero con esa ruta dentro de ./public
- Si existe, lo sirve
- Si no existe, devuelve 404

Un poco más difícil: notas

`fs.exists(filePath, callback)`

- Llama al callback con `true` si el fichero filePath existe
- O con `false` si no existe

```
var fs = require("fs");

fs.exists("./hola.txt", function(exists) {
  console.log(exists);
});
```

Un poco más difícil: notas

`fs.readFile(filePath, callback)`

- Otra manera de leer ficheros
- Intenta leer filePath e invoca a callback con dos parámetros:
 - `err`: null si todo ha ido bien o, si hubo error, el error
 - `data`: todo el contenido del fichero (si fue posible leerlo)

```
var fs = require("fs");

fs.readFile("./hola.txt", function(err, data) {
  if (err) { /* error! */ }
  console.log(data);
});
```

Un poco más difícil: epílogo

¿Cómo podríamos añadir un caché para no leer los ficheros del disco duro más de una vez?

¿Cómo podríamos hacer que los ficheros cacheados se liberaran después de x minutos?

¿Cómo podríamos escribir un registro de acceso?

Un poco más difícil: variaciones

Haz un contador de aperturas de emails

- Sirviendo un .gif de 1x1 y contando cuantas veces lo sirves
- Mejor aún, cuenta solo a cuántas IPs lo sirves

Haz un servicio de avatares que cambie según:

- La hora del día
- La frecuencia con que es pedido (popularidad)

Un poco más difícil: variaciones

Haz un “servidor hellban”

Si la IP está en la lista negra, todas las peticiones tienen un delay aleatorio que se va incrementando con cada petición consecutiva

Servidor A/B Testing

Cada vez que un cliente pide un recurso:

- Se comprueba si ya tiene caso asignado (por IP) o se le asigna uno
- Se construye la ruta del recurso según el caso asignado y se sirve
- Si pide “success.png”, se marca su caso como exitoso y se le sirve la imagen
- /stats devuelve un JSON con info sobre los casos (visitas totales y visitas exitosas por cada caso)

Servidor A/B Testing

Tenéis maqueta y recursos en :

`/tema1/abtesting`