

## Introducción

Node.js® es un entorno de ejecución para JavaScript construido con V8, motor de JavaScript de Chrome.



¿Cuáles son los principales objetivos de este proyecto?

- Entender cómo funciona Node js
- Entender cómo interactuar con Node js
- Aprender a manejar Node js
- Entender que es NPM
- Aprender a manejar NPM

## 1.1.Ejercicios

- Ejercicio 1
  - Crear una carpeta con el nombre ej1
  - Inicializar un proyecto de Node.js utilizando NPM dentro de la carpeta ej1
  - El nombre del proyecto tiene que ser ejercicio-1.
  - Crear un archivo index.js
  - Configurar el proyecto para que al hacer npm start se ejecute el código del archivo
  - index.js. Como resultado debe mostrar por consola el siguiente mensaje:
    - Mi primer script en The Bridge!!!
- Ejercicio 2
  - Crear una carpeta con el nombre ej2
  - Inicializar un proyecto de Node.js utilizando NPM dentro de la carpeta ej2
  - El nombre del proyecto tiene que ser ejercicio-2
  - Crear un archivo index.js
  - Instalar el módulo [logplease](#) como solo dependencia de desarrollo de nuestro proyecto
  - Leer la documentación del módulo para aprender a usarlo
  - Configurar el proyecto para que al ejecutar npm start ejecute el código del archivo index.js. Mostrar en consola:
    - Hola Mundo de Node (usando el método debug)
    - Noticias de última hora, Node.js me encanta!! (usando el método info)
    - Tirando warnings como campeones (usando el método warn)
    - Algo no está bien!!! (usando el método error)

- Ejercicio 3
  - Crear una carpeta con el nombre ej3
  - Inicializar un proyecto de Node.js utilizando NPM dentro de la carpeta ej3
  - El nombre del proyecto tiene que ser ejercicio-3
  - Crear un archivo index.js
  - Crear un archivo numeros.js
  - Declarar una función con el nombre esPar, esta función acepta un número como parámetro. Retorna un valor booleano true en caso de que el valor sea par y false en caso de que no lo sea. Exportar la función index.js.
  - Instalar el módulo **logplease** como solo dependencia de desarrollo de nuestro proyecto.
  - Importar el módulo logplease. Importar el módulo numeros Llamar a la función esPar con los siguientes valores:
    - 2, 3, 101, 201, 202, 100
  - Si el número es par mostrar en consola el siguiente mensaje utilizando los métodos indicados del módulo logplease:
    - El número es par (utilizar el método info)
    - El número no es par (utilizar el método error)