

 07

## Lendo arquivos em Buffer mode

Crie uma pasta chamada `util` na raiz no projeto e dentro dela crie o arquivo `fileReader.js` para ler um arquivo via *buffer* e escrevê-lo com outro nome.

Para ficar um pouco mais legal, utilize argumento `argv` da variável `process` para conseguir ler o arquivo do console e não precisar passar seu nome fixo dentro do código:

```
var fs = require('fs');
var arquivo = process.argv[2];

// Implemente o resto do código =)
```

Navegue até a pasta `util` e execute o `fileReader.js` no terminal passando algum arquivo como parâmetro para ser compactado:

```
node fileReader.js <nome_do_arquivo>
```