



Documentación de Rocketbot Studio

## 2Captcha

Módulo para poder resolver captchas v1 y v2

Crear una cuenta en <https://2captcha.com/> y comprar las resoluciones, una vez realizado esto, nos entregarán un key, el cual utilizaremos en el módulo.


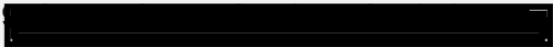


### 1. Resolver ReCaptcha

Con este comando podremos resolver los captcha.

Pasos a seguir:

\* Crear variables

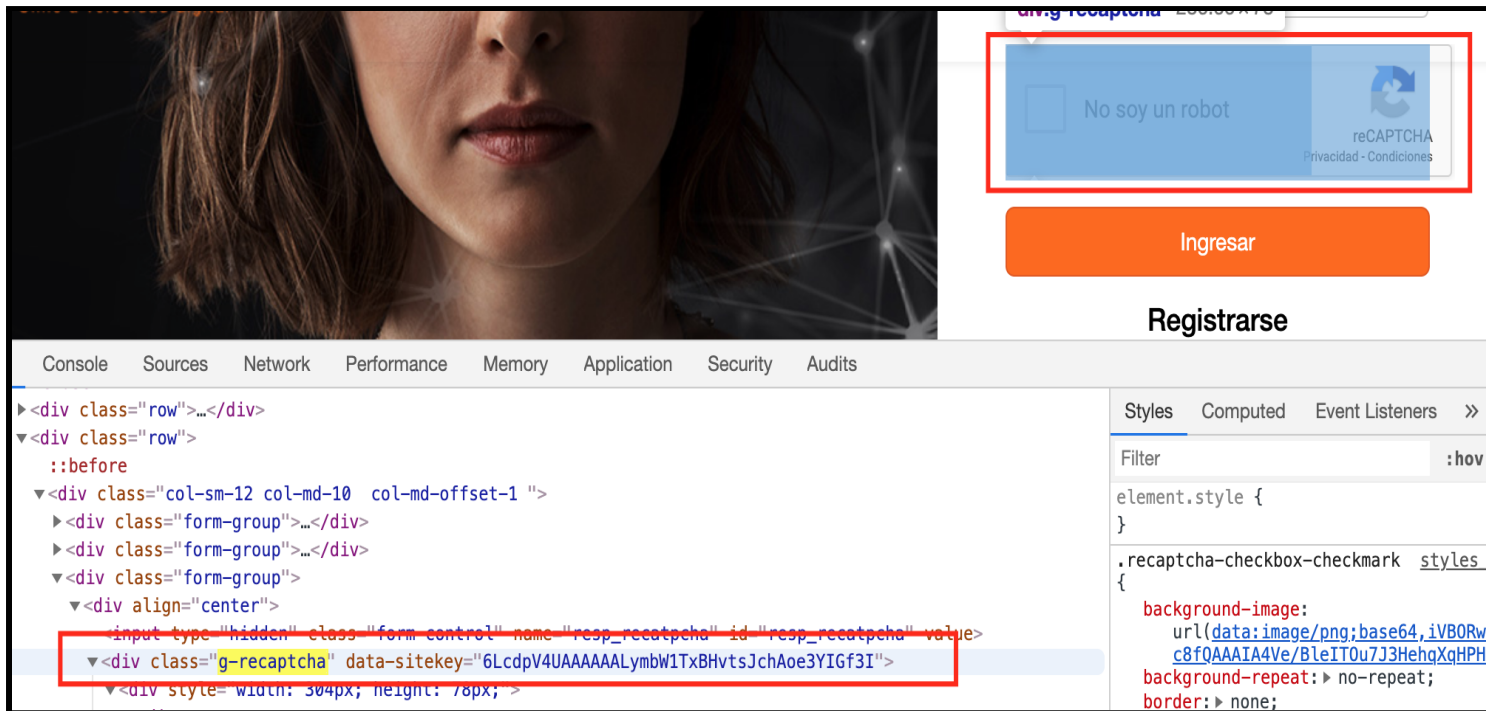
- **api\_key**: contendrá la llave de 2Captcha.
- **captcha\_result**: variable donde nos retornara el resultado del captcha.
- **captcha\_token**: Lo obtendremos inspeccionando la pagina.

5		api_key	
6		captcha_result	
7		captcha_token	6LcdpV4UAAAAAALymbW1TxBHvtsJchAoe3YIGf3I

En la página inspeccionar el cuadrado del captcha y buscar donde aparezca la key.



Documentación de Rocketbot Studio



En Rocketbot lo obtenemos en este caso con el comando **“Ejecuta JS”** y lo asignamos a la variable anteriormente creada **“captcha\_token”**.

 Ejecuta JS

 Ejecuta javascript dentro del navegador

Script:

```
1 return document.getElementsByClassName("g-recaptcha")[0].getAttribute("data-sitekey")
```

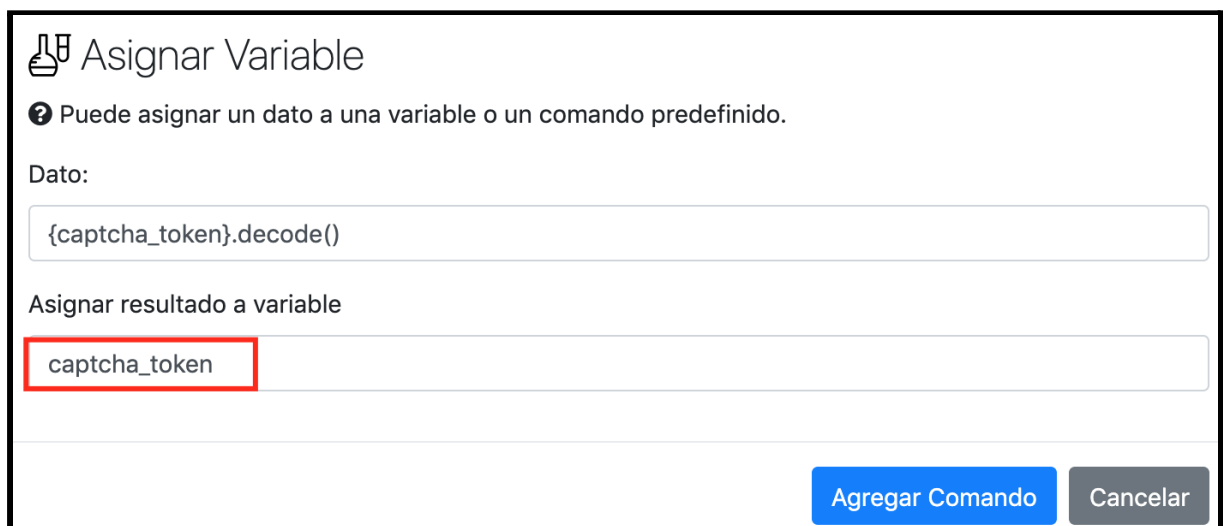
Asignar resultado a variable:

captcha\_token



\*\*Si el captcha no viene en un div como en el ejemplo, se puede buscar en el inspeccionador, con CTRL+F la palabra “**sitekey**” y guardar el valor a mano, directamente en la variable “**captcha\_token**”








Luego lo decodificamos con el comando “**Asignar variable**” y lo volvemos a asignar a “**captcha\_token**”.



Con el comando “**Resolver ReCaptcha**” que se encuentra en el apartado de mods, se deben ingresar las variables anteriormente creadas y la URL de la página.

 Resolver ReCaptcha
  2Captcha

 Resuelve ReCaptcha con API de <https://2captcha.com> mas información [https://2captcha.com/2captcha-api#solving\\_recaptchav2\\_new](https://2captcha.com/2captcha-api#solving_recaptchav2_new)

Key 2Captcha

Lo encontrará en la sección dashboard de 2captcha.com

Url de la página que tiene ReCaptcha

Token ReCaptcha

Variable donde se almacena el resultado de 2Captcha

Nombre de variable sin llaves {}

Agregar Comando

Cancelar

Finalmente inspeccionar la página y buscar el g-recaptcha-response, ejecutamos JS y le pasamos el resultado del captcha.

```

</iframe>
</div>
<textarea id="g-recaptcha-response" name="g-recaptcha-response" class="g-recaptcha-response" style=
"width: 250px; height: 40px; border: 1px solid rgb(193, 193, 193); margin: 10px 25px; padding: 0px;
resize: none; display: none;"></textarea>
</div>

```

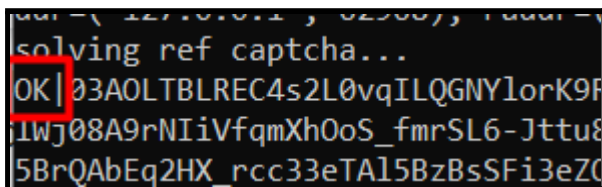
 Ejecuta JS

 Ejecuta javascript dentro del navegador


Script:


```
1 document.getElementById("g-recaptcha-response").value = "{captcha_result}"
2
```

\*\*Si por alguna razón el captcha se resuelve (Muestra un OK en la consola de Rocketbot)



pero no deja continuar con el proceso, puede ser que la página esté en Angular y se necesite disparar el evento change, en ese caso el JS anterior debería quedar de esta forma:

 Ejecuta JS

 Ejecuta javascript dentro del navegador

Script:

```
1 document.querySelector("#g-recaptcha-response").value = "{captcha_result}";
2 $("#g-recaptcha-response").change();
3 angular.element($("#g-recaptcha-response")).scope().$apply();
4
```

Ya con esto podemos continuar con el proceso.

## Actualización v1.1

Con la nueva actualización podrás tener los datos en una tabla de una forma simple. El **requisito** es **tener la página con el captcha abierto** y el comando de “Resolver ReCaptcha” cargará en la tabla lo necesario.



Resolver ReCaptcha



Error Handling



2Captcha



Resuelve ReCaptcha con API de <https://2captcha.com> mas información [https://2captcha.com/2captcha-api#solving\\_recaptchav2\\_new](https://2captcha.com/2captcha-api#solving_recaptchav2_new)



### Datos importantes

callback	None
function	None
id	0
pageurl	<a href="https://compra.puntoticket.com/Account/SignIn">https://compra.puntoticket.com/Account/SignIn</a>
sitekey	6LdVNwETAAAAABMBhrlPWXP577qeqcFo5KEdxuG
version	V2

### Key 2Captcha

Lo encontrará en la sección dashboard de 2captcha.com

### Url de la página que tiene ReCaptcha | pageurl

### Token ReCaptcha | sitekey

### Variable donde se almacena el resultado de 2Captcha

Nombre de variable sin llaves {}

Aceptar

Cancelar

## 2. Resolver Captcha Imagen

Con este comando podras resolver los comandos que tengan imagen sobre el mismo

Pasos a seguir:

\* Crea variables:


- **key:** Contendrá la llave de 2Captcha.
- **resultado:** Variable donde retornará el resultado del captcha.

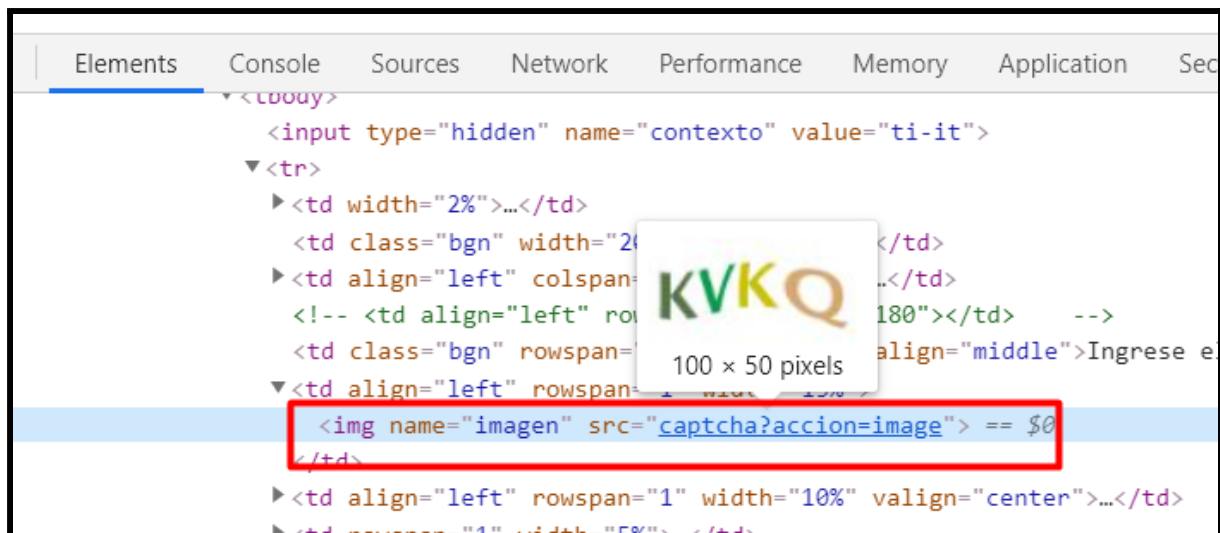
#	Nombre de variable	Datos de variable
1	 key	*****
2	 resultado	

En la página debemos inspeccionar la imagen del captcha y obtener un identificador, por ejemplo el **xPath**

**Ingrese el código que se muestra en la imagen:**

[Refrescar codigo](#)





Y en el comando **“Obtener Imagen de objeto”** del menú **“Web”** agregar el identificador, el tipo de dato y una ruta con nombre y extensión .png donde guardaremos la imagen del captcha.

## Obtener imagen de objeto

Descarga una imagen de un objeto de una página web manteniendo el tamaño del objeto



Tipo de dato: xpath
 Dato a buscar:





Ruta del archivo: 
Buscar


Agregar Comando
Cancelar

Luego con el submódulo **“Resolver Captcha Imagen”**, ingresar el **key** de 2Captcha, la ruta a la imagen guardada con el comando anterior y la variable donde nos entregará el resultado.



 Resolver Captcha Imagen
  2Captcha

 Resuelve un Captcha tipo imagen con API de <https://2captcha.com> mas información <https://2captcha.com/2captcha-api>

Key 2Captcha

Ruta a la imagen en su equipo

Variable donde se almacena el resultado de 2Captcha

Nombre de variable sin llaves {}

	resultado	kvqk
---	-----------	------

Ya con este resultado en una variable, lo tenemos que pasar al input de respuesta como la haríamos normalmente, utilizando los comando **“Click en Objeto”** y **“Enviar Texto Web”**