**Descripción:**

Desarrolla un cronómetro interactivo con un temporizador y una alarma visual que indique el final del tiempo. El cronómetro debe permitir al usuario iniciar, detener y reiniciar el tiempo. Además, el usuario podrá ingresar un tiempo límite y cuando este se cumpla, una animación visual indicará que el tiempo ha terminado.

**Requisitos:**

**1. Funcionalidades del Cronómetro:**

* Debe tener los botones de Iniciar, Detener y Reiniciar.
* Mostrar en la pantalla el tiempo transcurrido en el formato MM  
  (minutos y segundos).
* Permitir al usuario ingresar un tiempo límite para que se active una alarma visual cuando se alcance ese tiempo.

**2. Estilo y Efectos Visuales:**

* Implementa una animación que indique que el tiempo ha llegado al límite, como un parpadeo de colores de fondo.
* Asegúrate de que el cronómetro sea visualmente atractivo, utilizando CSS para diseñar los botones y el display del tiempo.
* Utiliza un gradiente o una animación de cambio de color para la alarma visual.

**3. Estructuras de Programación:**

* Emplea estructuras de control como condicionales para verificar si se ha alcanzado el tiempo límite.
* Usa funciones de setInterval y clearInterval para controlar el tiempo en JavaScript.
* Emplea variables para almacenar los segundos y minutos transcurridos, y actualiza dinámicamente el DOM con la información del cronómetro.
* Implementa event listeners para los botones de control.

**4. Manipulación del DOM:**

* Usa los métodos del DOM, como querySelector, addEventListener, y innerHTML, para interactuar con los elementos de la página.
* Utiliza el objeto Date o performance.now() para medir el tiempo transcurrido de manera precisa.

**5. Animación de la Alarma:**

* Cuando el cronómetro alcance el tiempo límite, activa una animación con CSS y @keyframes para cambiar el fondo a rojo y parpadear.
* La animación debe detenerse cuando el usuario reinicie o detenga el cronómetro.

**Ejemplo de interfaz de usuario (UI):**

* Un área grande centrada en la pantalla que muestra el tiempo transcurrido.
* Tres botones: Iniciar, Detener, Reiniciar.
* Un campo de texto o selector para ingresar el tiempo límite.
* Una animación que cambia de color o parpadea cuando el tiempo límite se ha alcanzado.

**Especificaciones técnicas:**

**HTML:**

* Debe contener los botones, el campo para ingresar el tiempo límite y un área para mostrar el tiempo transcurrido.

**CSS:**

* Usa flexbox para centrar el contenido.
* Aplica estilos a los botones para que sean atractivos.
* Crea una animación para la alarma utilizando @keyframes y animation.

**JavaScript (ES6+):**

* Usa let y const para las variables.
* Emplea funciones de flecha para gestionar los eventos de los botones.
* Utiliza template literals para actualizar el texto del cronómetro.

Asegúrate de manejar las actualizaciones del cronómetro y el temporizador mediante setInterval.