

# **ESCAPE ROOM - He olvidado las llaves.**

[db.json](#)

```
docker pull ericfave/escaperoom:latest
```

[Google Drive](#)

**Anguelina  
Levchenko**

**Laura  
López**

**Eric  
Fernández**

# ENDPOINTS

## START

Tipo: **GET**

Explicación completa del juego + su historia.

/start

```
{  
  "start": {  
    "instrucciones": [  
      "No puedes cargar objetos en las manos, debes meterlos en tu bolsillo haciendo un POST a localhost:3000/bolsillo con el body {id:nombre-objeto}",  
      "Eres el responsable de tu bolsillo, si algo sale: DELETE y si algo entra: POST, intenta gestionarlo correctamente.",  
      "Este juego va de combinar objetos con lugares, personas u otros objetos, combina solo los objetos que tienes en el /bolsillo.",  
      "Si quieres pistas de algo en concreto, usa localhost:3000/pista/:algo",  
      "Si necesitas aún más pistas, usa localhost:3000/pista-extra/:algo"  
    ],  
    "triunfos": ["😊",  
      "En este Escape Room tendrás la posibilidad de ganar 'triunfos'",  
      "Los triunfos, consisten en logros que pueden estar ocultos o no",  
      "¡Consigue todos para completar el Scape Room con todas sus alternativas!"  
    ],  
    "avisos": [  
      "Para poder ver las imágenes debes usar un email de @iticbcn",  
      "IMPORTANTE: No accedas a una ruta de /:vecino sin añadir una sub-ruta detrás. Ej. url/pepito/martillo",  
    ]  
  }  
}
```

```
"IMPORTANTE: No accedas a una ruta de /:objeto sin añadir una sub-ruta detrás. Ej. url/martillo/clavo"
],
"situacion": [
    [
        "Llegas a casa exhausto después de una larga jornada en el tajo y solo puedes pensar en meterte por fin en la cama.",

        "Estás frente a la puerta y al meter la mano en el bolsillo de tu chaqueta no encuentras nada, tus llaves no están.",

        "Buscas a tu alrededor, no has escuchado que se te cayeran de camino, pero tienes que encontrarlas.",

        "Vuelves a meter la mano en el bolsillo, es extrañamente profundo, pero estás seguro de que las llaves no están ahí.",

        "Sospechas que saliste de casa sin ellas, no sería la primera vez...", 

        "Debes encontrar otra manera de entrar."
    ],
    [
        "Piensas que uno de tus vecinos podría ayudarte, pero a estas horas de la noche podrías molestar a alguien, debes ser cauto.",

        "La /nota-mental que hiciste de tus vecinos al mudarte será de GRAN AYUDA."
    ]
],
```

## BOLSILLO

Tipo: **POST + DELETE**

Este es el inventario del jugador, se debe gestionar añadiendo y quitando objetos.

/bolsillo

```
"bolsillo": [],
```

## PUZZLE 1 - PARTE 1: NOTA MENTAL

Tipo: **GET**

Situación: Piensas en los datos que sabes de tus vecinos, buscando una franja horaria donde no molestes a nadie.

Solución: Miras la hora en el reloj y picas el código secreto en el vecino correcto.

Recompensa: Alices

/nota-mental | /reloj

```
"nota-mental": [
  {
    "id": "observaciones",
    "observaciones": [
      "Esta nota mental contiene información sobre los vecinos de las casas adyacentes y de enfrente.",
      "La reciente oleada de crimen ha obligado a que cada vecino tenga un código secreto para picar a su puerta.",
      "Cuando quieras hablar con alguno, introduce su nombre y código: url/:NOMBRE/:CÓDIGO-SECRETO."
    ],
    "aviso": "No debo visitar a ningún vecino sin su código secreto."
  },
  [
    "He de mirar mi /reloj y actuar acorde a la hora, no quiero molestar a nadie..."
  ],
  {
    "id": "laura",
    "numero": 106,
    "disponibilidad": "De 7:30PM a 8:30PM",
    "codigo-secreto": "https://drive.google.com/file/d/1n0iBlpEnYJBvDQJ1oWW5cufv1FSf6QwY/view?usp=sharing"
  }
]
```

```

},
{
  "id": "john",
  "numero": 108,
  "disponibilidad": "De 6:45PM a 8:00PM",
  "codigo-secreto": "https://drive.google.com/file/d/1r
NNzgFty5WnYh423pNL6nJtfM0Wwjts6/view?usp=sharing"
},
{
  "id": "jeremy",
  "numero": 105,
  "disponibilidad": " De 7:00PM a 9:15PM",
  "codigo-secreto": "https://drive.google.com/file/d/1M
Qwqs8zuuccoZYhuZU0XmZSrjsu6XhM/view?usp=sharing"
},
{
  "id": "mathew",
  "numero": 109,
  "disponibilidad": "De 10:53PM a 12:00AM",
  "codigo-secreto": "https://drive.google.com/file/d/1d
jCQhjSUkwaTFF2B4ThgTs99RgN_xMbF/view?usp=sharing"
}
],

```

## PUZZLE 1 - PARTE 2: RELOJ

Miras la hora pero tu reloj digital funciona mal, debes descifrarlo.

/reloj

```

"reloj": {
  "id": "mirar-la-hora",
  "vision": "https://drive.google.com/file/d/1muQ62ey0ID
pqgDof_KsB91Jy2tXX48k/view?usp=sharing",
  "observaciones": [
    "localhost:3000/¿Qué hora es??",
    "Ya sabes a que puerta picar.",
    "Vuelve a tu /nota-mental si hace falta."
}

```

```
],  
},
```



## PUZZLE 1 - SOLUCIÓN PARTE 2: RELOJ

Tipo: **GET + PATCH**

Recompensa: APP /maps

/8:43pm | /20:43 (Dos posibilidades de avance por comodidad.)

**TRIUNFO N°1 - Ubicado en el tiempo.** 😊

```
"8:43pm": {  
  "id": "hora",  
  "observaciones": [  
    "Consigues descifrar el maldito reloj, ahora asegúrate de no despertar a ningún vecino...",  
    "Ahora que ya sabes la hora, puedes PARCHEAR el reloj para arreglarlo.",  
    "localhost:3000/reloj con {vision:https://drive.googl
```

```
e.com/file/d/13JyB-oiyNqLWeT8VMrlhs0AG44r0I6HQ/view?usp=sharing}"  
],  
"triunfo": "Ubicado en el tiempo. Te sientes ligeramente orgulloso. 😊"  
,  
"20:43": {  
    "id": "hora",  
    "observaciones": [  
        "Consigues descifrar el maldito reloj, ahora asegúrate de no despertar a ningún vecino...",  
        "Ahora que ya sabes la hora, puedes PARCHEAR el reloj para arreglarlo.",  
        "localhost:3000/reloj con {vision:https://drive.google.com/file/d/13JyB-oiyNqLWeT8VMrlhs0AG44r0I6HQ/view?usp=sharing}"  
    ],  
    "triunfo": "Ubicado en el tiempo. Te sientes ligeramente orgulloso. 😊"  
},
```



## PUZZLE 1 - SOLUCIÓN PARTE 1: NOTA-MENTAL

Situación: Hablas con tu vecino Jeremy y le pides ayuda, te ofrece 1 objeto gratis y el otro te lo tendrás que ganar.

Recompensa: Alicates

/jeremy/toc-toc-toctoc-toc-toc - Picas su código secreto en la puerta y abre.

/jeremy/:objeto - Le enseñas tus objetos a Jeremy.

**TRIUNFO N°2 - ¡Que buen ritmo! 😊**

**TRIUNFO N°3 - Orgulloso de tu creación. 😊**

```
"jeremy": [
{
  "id": "toc-toc-toctoc-toc-toc",
  "conversacion": [
    "¿Todo bien?",
    "Ya veo... que despistado eres, toma estos ALICATE
S, quizá te sean de ayuda.",
```

```
        "El primer objeto es gratis, necesitaré un incentivo para seguir ayudándote...",  
        "Buena suerte, ya me devolverás los alicates mañana."  
    ],  
    "observaciones": [  
        "Debería GUARDAR lo que me ha dado en el /bolsillo de la chaqueta..."  
    ],  
    "objeto-obtenido": "alicates",  
    "aviso": "NO entres a las rutas de objetos sin una sub-ruta",  
    "triunfo": "¡¡Que buen ritmo!! 😊"  
,  
{  
    "id": "clip",  
    "conversacion": "Cuando no sé avanzar en la vida le pido una /pista a Clippy 📪"  
,  
{  
    "id": "alicates",  
    "conversacion": "¿Ya no los necesitas?"  
,  
{  
    "id": "hotdog",  
    "conversacion": "¿Tengo cara de perro?"  
,  
{  
    "id": "manivela",  
    "observaciones": [  
        "Ve tus intenciones y te da un tortazo.",  
        "Parece que no encaja ahí..."  
    ]  
,  
{  
    "id": "moneda",  
    "conversacion": "Me parece buen trueque, toma esto.",  
    "objeto-obtenido": "hotdog"
```

```

    },
    {
        "id": "llave-clip",
        "conversacion": "Eres todo un maestro moldeando clip
s. Entra ya en tu casa y déjame en paz.",
        "triunfo": "Orgulloso de tu creación. 😊"
    }
],

```

## PUZZLE 1 - VECINOS ERRONEOS

/mathew | /laura | /john - Molestas a tus vecinos

### TRIUNFO N°4 - Van Gogh. 😊

```

"mathew": [
    {
        "id": "toc-toctoc-toc-toctoc",
        "conversacion": "¿¡No sabes qué hora es!?",
        "accion": "Te vuela una oreja de un tiro. 💣",
        "triunfo": "Van Gogh. 😊"
    }
],
"laura": [
    {
        "id": "toctoctoc-toc",
        "conversacion": "Te insulta 💣"
    }
],
"john": [
    {
        "id": "toctoc-toctoc-toc",
        "conversacion": "Nadie responde."
    }
],

```

## PUZZLE 1 - MAPA

Tipo: **GET**

Abres la APP /maps

Da acceso a estas zonas: /105 | /106 | /107 | /108 | /109

```
"maps": {  
    "id": "maps",  
    "observaciones": "Abres la app y muestra tu calle.",  
    "vision": "https://drive.google.com/file/d/1zghVpwPGkW_1  
zg13F7Zu8qzP28S5na4X/view?usp=sharing"  
},
```



/105, /106, /108, /109 - Casas vecinos.

/107 - Tu casa.

**TRIUNFO N°5 - Al menos sabes dónde vives. 😊**

```
"105": {  
    "id": "105",
```

```
"obervaciones": [
    "Aquí vive Jeremy, si quiero hablar con él deberia picar su código en la puerta o tendré problemas (localhost:3000/jeremy/:codigo-secreto)",
    "Me advirtió de que NUNCA fuese a su casa sin un motivo así que NO he de ir a localhost:3000/jeremy."
],
"aviso": "No es psicología inversa, no vayas o te cargas el juego."
},
"106": {
    "id": "106",
    "obervaciones": [
        "Aquí vive Laura, si quiero hablar con ella deberia picar su código en la puerta o tendré problemas (localhost:3000/laura/:codigo-secreto)",
        "Me advirtió de que NUNCA fuese a su casa sin un motivo así que NO he de ir a localhost:3000/laura."
    ],
    "aviso": "No es psicología inversa, no vayas o te cargas el juego."
},
"107": {
    "id": "107",
    "obervaciones": [
        "Esta es mi casa, me he vuelto a dejar las llaves.",
        "Ya van TRES veces este año... Voy a tener que ir al neurólogo.",
        "He de buscar una forma de entrar, inspeccionaré el jardín y pediré ayuda a algún vecino."
    ],
    "triunfo": "Al menos sabes dónde vives. 😊"
},
"108": {
    "id": "108",
    "obervaciones": [
        "Aquí vive John, si quiero hablar con él deberia picar su código en la puerta o tendré problemas (localhost:3000/john/:codigo-secreto)"
    ]
}
```

```

0/john/:codigo-secreto)",
    "Me advirtió de que NUNCA fuese a su casa sin un motivo así que NO he de ir a localhost:3000/john."
],
"aviso": "No es psicología inversa, no vayas o te cargas el juego."
},
"109": {
    "id": "109",
    "obervaciones": [
        "Aquí vive Mathew, si quiero hablar con él debería pillar su código en la puerta o tendré problemas (localhost:3000/mathew/:codigo-secreto)",
        "Me advirtió de que NUNCA fuese a su casa sin un motivo así que NO he de ir a localhost:3000/mathew."
    ],
    "aviso": "No es psicología inversa, no vayas o te cargas el juego."
},

```

Después de visitar /107 puedes acceder al jardín.

La imagen muestra los Endpoints: /caseta | /piedras | /hoyo | /reja | /pozo  
/jardin

```

"jardin": {
    "id": "jardin",
    "vision": "https://drive.google.com/file/d/14wNbfvMr_IrK
Hmhmd5qn2q7QTfbViW2o/view?usp=sharing"
},

```



## PUZZLE 2 HOYO

Tipo: **GET + PATCH**

Situación: Te asomas al hoyo del jardín y te caes dentro. La caída te aturde y empiezas a ver letras flotando. Mientras trepas por los huecos agarras algo frío y plano, parece ser una moneda de oro...

Solución: Trepas para salir de allí siguiendo una combinación de letras.

Recompensa: Moneda de oro.

/hoyo | /trepar | /conejera

```
"hoyo": {  
    "id": "hoyo",  
    "observaciones": [  
        "Te asomas al hoyo de tu jardín, la tierra cede y cae  
        s en él.",  
        "El hoyo es más profundo de lo que parece, te has dad  
        o un buen porrazo.",  
        "Estás aturdido y varias letras aparecen en los hueco  
        s que te rodean, quizá puedas /trepar por esa palabra..."  
    ],  
},  
"trepar": [  
    [  
        "Elige qué apoyos usarás para subir, debes añadirlos con
```

```
PATCH en localhost:3000/trepar/:numero-id",
  "Puedes ver las IDs abajo.",
  "Cuando la tengas trepa por ella en localhost:3000/:PALAB
RA"
],
{
  "id":"vision",
  "vision":"https://drive.google.com/file/d/1wMbdNge68wPy2-
JmGtgMEpFIiETZ8rJ_/view?usp=sharing"
},
{
  {
    "id":"1",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"2",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"3",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"4",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"5",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"6",
    "letra": ""
  },
  {
    "id":"7",
    "letra": ""
  },
}
```

```
{
  "id": "8",
  "letra": ""
}
],
```



## PUZZLE 2 HOYO - SOLUCIÓN

/conejera

Trepas de vuelta a la superficie y te llevas una moneda de oro de regalo.

```
"conejera": {
  "id": "conejera",
  "accion": "Consigues salir del hoyo y decides que mañana comprarás farolillos para alumbrar el jardín.",
  "observaciones": "En uno de los huecos donde metiste la mano para trepar encontraste una moneda de oro, ¿será auténtica?",
```

```
"objeto-obtenido": "moneda"  
},
```

## PUZZLE 3 PIEDRAS

Tipo: **GET**

Situación: Han desmontado la pirámide de piedras que usabas para recordar el código de la reja.

Solución: Ordena las piedras de menor a mayor, como en la pirámide que se ve en el jardín.

Recompensa: Código cerradura digital de la reja.

/piedras

/58734/reja

```
"piedras": [  
    [  
        "¡¡OMG, quien se ha cargado mi pirámide de piedra  
        s!!, ¿cómo abriré la reja!?"  
    ],  
    {  
        "id": "piedras",  
        "vision": "https://drive.google.com/file/d/1BqM9eMH  
        HVtQbeHGELbokH3ir0gjIKl1/view?usp=sharing"  
    }  
,
```



## PUZZLE 3 SOLUCIÓN PIEDRAS

```
"58734": [  
    {  
        "id": "reja",  
        "accion": "pones el codigo y la reja se desbloquea,  
ahora solo falta la /puerta"  
    }  
,
```

## PUZZLE 4 PARTE 1: CASETA

Tipo: **GET**

Situación: Tu perro está jugando con algo en su caseta.

Solución: Lo atraes con hotdog y te deja vía libre para coger el "juguete".

Recompensa: Manivela.

```
"caseta": [  
    {
```

```
        "id":"caseta",
        "observaciones": "Rufus está jugando con algo en su caseta, no llegas a apreciar que es, pero sabes que no lo podrás coger mientras siga interesado.",
        "conversacion": [
            "Ay Rufus... Otra vez no puedo entrar en casa, no puedo darte tus palitos de buey.",
            "¡Woof!"
        ],
    },
```

## PUZZLE 4 PARTE 2: JEREMY + MONEDA

(Extracto del JSON de Jeremy)

Necesitas el hotdog para alimentar a Rufus y que salga de la caseta.

```
"jeremy": [
    ...
    {
        "id":"moneda",
        "conversacion": "Me parece buen trueque, toma esto.",
        "objeto-obtenido":"hotdog"
    }
    ...
]
```

## PUZZLE 4 PARTE 3: RUFUS + HOTDOG

Le das el hotdog a Rufus y puedes acceder al juguete.

Puedes interactuar con Rufus dándole otros objetos.

/rufus/hotdog | /rufus/alicates | /rufus/manivela | /rufus/reloj

**TRIUNFO N°6 - Rufus está contento. 😊**

**TRIUNFO N°7 - Papilla de hotdog. 😊**

```

"rufus": [
  {
    "id": "hotdog",
    "observaciones": [
      "Rufus corre hacia ti y se lo cena con ímpetu.",
      "Sigues sin poder entrar a casa pero te sientes ligeramente mejor.",
      "Parece entretenido con la comida, quizá puedas coger el juguete."
    ],
    "triunfo": "Rufus está contento. 😊"
  },
  {
    "id": "alicates",
    "accion": "Los lanzas y Rufus los atrapa en el aire.",
    "observaciones": [
      "Después de jugar un rato los recuperas."
    ]
  },
  {
    "id": "manivela",
    "accion": "Insertas la manivela en la ranura trasera del perro y le das vueltas.",
    "observaciones": [
      "El hotdog sale por la boca de Rufus como un churro de plastelina.",
      "Rufus cena otra vez."
    ],
    "triunfo": "Papilla de hotdog. 😊"
  },
  {
    "id": "reloj",
    "algo": "¡Wooooooooof! ¡Woooof-wooof! ¡Wopm!",
    "observaciones": "Curiosos ladridos..."
  }
],

```

## PUZZLE 4 SOLUCIÓN: JUGUETE

Rufus estaba jugando con una manivela, te la guardas.

```
"juguete": {  
    "id": "juguete",  
    "observaciones": "Recoges una manivela, ¿de dónde diablos ha sacado esto?",  
    "objeto-obtenido": "manivela"  
},
```

## PUZZLE 5 POZO

Tipo: **GET**

Situación: En el jardín está tu pequeño pozo, quizá haya algo útil en su fondo.

Solución: Poner la manivela (manivela/pozo)

Recompensa: clip

/pozo

```
"pozo": [  
    {  
        "id": "pozo",  
        "obervaciones": [  
            "El cubo está al fondo, no parece haber forma de subirlo."  
        ]  
    }  
,
```

## PUZZLE 5 SOLUCIÓN: MANIVELA + POZO

(Extracto de JSON de manivela)

Recompensa: Clip

```
"manivela": [  
    {  
        "id": "pozo",
```

```

    "accion": [
        "Insertas la manivela en una ranura del pozo y le das vueltas.",
        "El cubo sube con algo dentro."
    ],
    "observaciones": [
        "Es un simple clip... alguna utilidad le encontrará s."
    ],
    "objeto-obtenido": "clip"
}
...

```

## PUZZLE FINAL

Tipo: **GET + DELETE**

Situación: Con el recuerdo de tu llave, un clip y unos alicates, creas una copia perfecta para abrir la puerta.

Solución: DELETE de los pines que contengan un 3

Recompensa: llave-clip

/llave | /6247551844

```

"llave": [
[
    "Ya van TRES veces...",
    "Estoy empezando a odiar ese número."
],
{
    "id":"recuerdo",
    "recuerdo": [
        [
            "Piensas en tu llave pero algo no cuadra, parece demasiado larga...",
            "Empiezas a darle forma al clip con los alicates."
        ],
        [

```



```
        "id": "62"
    },
{
    "id": "47"
},
{
    "id": "34"
},
{
    "id": "55"
},
{
    "id": "18"
},
{
    "id": "33"
},
{
    "id": "44"
},
{
    "id": "13"
}
],

```

Obtienes llave-clip en /6247551844 o en /clip/6247551844

```
"6247551844": [
    "Tu llave-clip tiene la forma correcta",
    {
        "id": "llave-clip",
        "observaciones": "Con mucho esfuerzo moldeas el clip con la forma de tu llave, ya solo queda probarla con la puerta.",
        "objeto-obtenido": "llave-clip",
        "llave-clip": [
            "                |  ",
            "                |  "
        ]
    }
]
```

## **PUZZLE FINAL - SOLUCIÓN**

Final normal del juego. En /dormir y /sotano accedes a finales alternativos.  
/llave-clip/puerta

**TRIUNFO N°8 - Puerta abierta**

```
"llave-clip": [
  {
    "id": "puerta",
    "accion": "Abres la puerta, ves tus llaves en el suelo.",
    "vision": "https://drive.google.com/file/d/1Yxh8jarPyZ616NZkF8gG5V1YUpmgUDK9/view?usp=sharing",
```

```
"observaciones": [
    "Menos mal que no tendré que pasar esto de nuevo",
    "Parece que la luz del sotano esta encendida... que d
espistado soy.",
    "Suspiras y te vas a dormir..." ],
"triunfo": "Puerta abierta🔒",
"fin": "FINAL LÓGICO"
},
],
```



## FINAL EXTRA - DORMIR

/dormir

TRIUNFO Nº9 - Sueñas con Rufus. 😊

```
"dormir": {
    "id": "dormir",
    "accion": "Te acuestas y te duermes al instante.",
    "triunfo": "Sueñas con Rufus. 😊",
    "fin": "FINAL ONÍRICO"
},
```

## FINAL EXTRA - SÓTANO

/sotano | /pulsarboton | /nopulsarboton

**TRIUNFO N°10 - ¿Insomnio? 😴**

**TRIUNFO N°11 - Que le den a Rufus. 💰**

**TRIUNFO N°12 - Lamentable. 🥺**

```
"sotano": {  
    "id": "sotano",  
    "observaciones": [  
        "Parece que no quieres irte a dormir.",  
        "Te encuentras una caja con un botón rojo dentro.",  
        "¿Deberías pulsarlo?" ],  
        "elección": "De tu elección dependerá el futuro. Si querés pulsarlo solo tienes que /pulsarboton y, si decides lo contrario, /nopulsarboton.",  
        "triunfo": "¿Insomnio? 😴"  
    },  
    "pulsarboton": {  
        "id": "pulsarboton",  
        "observaciones": [  
            "Encuentras a Rufus muerto por el maldito hotdog de Jeremy.",  
            "Te llega una notificación del banco."],  
            "estado": "Lloras y lloras... ¡¡pero de la felicidad!!  
            ¡¡Te ha tocado la lotería!!",  
            "triunfo": "Que le den a Rufus. 💰",  
            "fin": "FINAL CAÓTICO"  
        },  
        "nopulsarboton": {  
            "id": "nopulsarboton",  
            "observaciones": [  
                "Eres un cagado.",  
                "No pasa nada y terminas el juego.",  
                "De verdad, ¿esperabas ser el héroe?"],  
                "triunfo": "Lamentable. 🥺",  
            }  
        }  
    }
```

```
    "fin": "FINAL TERRIBLE"
},
```

## OBJETOS

/:objeto1/:objeto2 - Combinaciones de objetos

/alicates/clip y /clip/alicates - Inicio puzzle final (2 opciones por comodidad)

## ALICATES

### TRIUNFO N°13 - ¿Oro puro? 😊

```
"alicates": [
  {
    "id": "moneda",
    "observaciones": "Se dobla fácilmente, la dejas como
estaba.",
    "triunfo": "¿Oro puro? 😊"
  },
  {
    "id": "clip",
    "accion": [
      "Usando los alicates le das forma al clip.",
      "Ve a localhost:3000/llave para empezar."
    ]
  },
  {
    "id": "manivela",
    "accion": "Los chocas y hacen ¡clang!",
    "observaciones": [
      "Parece que no se pueden encajar."
    ]
  },
  {
    "id": "puerta",
    "accion": "Intentas arrancar la cerradura.",
    "observaciones": [
      "Es demasiado sólida, no consigues nada."
    ]
  }
]
```

```

        ],
    },
    {
        "id": "rufus",
        "accion": "Los lanzas y Rufus los atrapa en el aire.",
        "observaciones": [
            "Después de jugar un rato los recuperas."
        ],
    },
    {
        "id": "reja",
        "observaciones": [
            "Será mejor no manipularla."
        ],
    },
    {
        "id": "pozo",
        "accion": "Los introduces en una ranura",
        "observaciones": [
            "No ocurre absolutamente nada. Pero aquí había otra cosa antes."
        ],
    },
],
],

```

## MONEDA

**TRIUNFO N°14 - ¿Deseo concedido? 😊**

```

"moneda": [
    {
        "id": "alicates",
        "observaciones": "Se dobla fácilmente, la dejas como estaba.",
        "triunfo": "¿Oro puro? 😊"
    },
    {

```

```
        "id": "pozo",
        "accion": "Deseas poder entrar en casa y tiras la moneda al pozo.",
        "observaciones": "La moneda rebota y se te mete en el bolsillo.",
        "triunfo": "¿Deseo concedido? 😊"
    },
],
]
```

## HOTDOG

```
"hotdog": [
{
    "id": "rufus",
    "observaciones": [
        "Rufus corre hacia ti y se lo cena con ímpetu.",
        "Parece entretenido con la comida, quizás puedas ver qué escondía en su caseta"
    ],
    "triunfo": "Rufus está contento. 😊"
},
{
    "id": "alicates",
    "observaciones": "Lo destrozas un poco, mejor no volver a hacerlo..."
}
],
```

## MANIVELA

```
"manivela": [
{
    "id": "pozo",
    "accion": [
        "Insertas la manivela en una ranura del pozo y le das vueltas.",
        "El cubo sube con algo dentro."
    ]
}]
```

```

        ],
        "observaciones": [
            "Es un simple clip... alguna utilidad le encontrará
        s."
        ],
        "objeto-obtenido": "clip"
    },
    {
        "id": "rufus",
        "accion": "Insertas la manivela en la ranura trasera
        del perro y le das vueltas.",
        "observaciones": [
            "El hotdog sale por la boca de Rufus como un churro
            de plastilina.",
            "Rufus cena otra vez."
        ],
        "triunfo": "Has creado papilla de hotdog. 😊"
    },
    {
        "id": "alicates",
        "accion": "Los chocas y hacen ¡clang!",
        "observaciones": [
            "Parece que no se pueden encajar."
        ]
    },
    {
        "id": "jeremy",
        "observaciones": [
            "Ve tus intenciones y te da un tortazo.",
            "Parece que no encaja ahí."
        ]
    },
    {
        "id": "puerta",
        "observaciones": [
            "Si tan solo tu puerta fuera una persiana..."
        ]
    }

```

```
    },  
],
```

## CLIP

```
"clip": [  
    {  
        "id": "alicates",  
        "accion": [  
            "Usando los alicates le das forma al clip.",  
            "Ve a localhost:3000/llave para empezar."  
        ]  
    },  
    {  
        "id": "puerta",  
        "accion": "Intentas forzar la cerradura con el cli  
p.",  
        "observaciones": [  
            "CERRADURA NIVEL MAESTRO",  
            "Puedes tirar un dado de 20 caras UNA VEZ y probar  
suerte.",  
            "Si tu tirada suma 30 o más, puedes entrar a casa s  
in seguir jugando.",  
            "(Es altamente recomendable seguir el juego)",  
            "Bonificador total: +2 por cada Triunfo 😊 que teng  
as."  
        ],  
        "dato": "https://g.co/kgs/AKNnMiS"  
    },  
    {  
        "id": "6247551844",  
        "objeto-obtenido": "llave-clip",  
        "observaciones": "Con mucho esfuerzo moldeas el clip  
con la forma de tu llave, ya solo queda probarla con la pue  
rta.",  
        "llave-clip": [  
            " | ",
```

## PUERTAS

Puertas que tienes que abrir para entrar en casa. La reja antes que la puerta.

/reja| /puerta

```
"reja":{  
    "id":"reja",  
    "observaciones": [  
        "Está bloqueada con un código que siempre olvido...",  
        "Suerte que tengo mi pirámide de piedras de jardín para recordármelo."  
    ]  
}
```

```
    ],
},
```

```
"puerta": {
    "id": "puerta",
    "accion": "Empujas. Tiras. Giras el pomo...",
    "observaciones": "No, no es tan fácil. Tendrás que abrirla de otra forma."
},
```

## MINIJUEGO - FORZAR CERRADURA

Puedes intentar forzar la cerradura con el clip (sin darle forma), eso requiere de mucha suerte por que no tienes ni idea de forzar cerraduras.

(Extracto de JSON de clip)

```
"clip": [
{
    ...
    "id": "puerta",
    "accion": "Intentas forzar la cerradura con el cli
p.",
    "observaciones": [
        "CERRADURA NIVEL MAESTRO",
        "Puedes tirar un dado de 20 caras UNA VEZ y probar
suerte.",
        "Si tu tirada suma 30 o más, puedes entrar a casa s
in seguir jugando.",
        "(Es altamente recomendable seguir el juego)",
        "Bonificador total: +2 por cada Triunfo 😊 que teng
as."
    ],
    "dato": "https://g.co/kgs/AKNnMiS"
}
```

```
...  
],
```

## PISTA

/pista/:objeto-o-puzzle

```
"pista": [  
  {  
    "id": "clippy",  
    "aviso": [  
      " Hola, soy Clippy, tu fuente de pistas de confianza.",  
      " Has accedido a todas las pistas, si quieres una en concreto debes ir a localhost:3000/pista/:algo-en-concreto"  
    ]  
  },  
  {  
    "id": "codigo-secreto",  
    "pista": [  
      "toc-toc",  
      " ¿Quién es?"  
    ]  
  },  
  {  
    "id": "alicates",  
    "pista": [  
      " Sirven para doblar y agarrar."  
    ]  
  },  
  {  
    "id": "clip",  
    "pista": [  
      " Algunos clips somos firmes, parece que a éste lo podrás doblegar a tu voluntad."  
    ]  
  },  
],
```

```

{
  "id": "bolsillo",
  "pista": [
    "💡 Debes hacer un POST de cada objeto que recibe
s.",
    "💡 localhost:3000/bolsillo/:nombre-objeto"
  ]
},
{
  "id": "reloj",
  "pista": [
    "💡 Cada número está codificado con un sistema numé
rico, observa la esquina superior derecha del reloj.",
    "💡 Hora en formato AM/PM.",
    [
      "💡 Si necesitas más pistas, ve a localhost:3000/
pista-extra/reloj"
    ]
  ]
},
{
  "id": "vecino",
  "pista": [
    "💡 Si no sabes qué hora es, echale un vistazo a tu
reloj en localhost:3000/reloj.",
    "💡 En la nota mental que hiciste hay datos sobre t
us vecinos, piensa en localhost:3000/nota-mental",
    [
      "💡 Si necesitas más pistas, ve a localhost:3000/
pista-extra/vecino"
    ]
  ]
},
{
  "id": "hoyo",
  "pista": "💡 ¡Tienes que /trepar para salir de ahí!"
},
{

```

```

    "id": "trepar",
    "pista": "🔗 ¡Los círculos cromáticos son muy guays!"
},
{
    "id": "piedras",
    "pista": "🔗 ¡Mira el jardín!"
},
{
    "id": "caseta",
    "pista": "🔗 Rufus tiene hambre."
},
{
    "id": "rufus",
    "pista": "🔗 ¡Hazte con ese juguete!"
},
{
    "id": "reja",
    "pista": "🔗 Una piedra nunca olvida."
},
{
    "id": "puerta",
    "pista": "🔗 "
},
{
    "id": "llave",
    "pista": "🔗 Debes hacer DELETE de ciertas ids."
}
],

```

## PISTA EXTRA

/pista-extra/:objeto-o-puzzle

```

"pista-extra": [
{
    "aviso": "🔗 Has accedido a todas las pistas extra, si quieres una en concreto debes ir a localhost:3000/pista-e
xtra/:algo-en-concreto"

```

```

},
{
  "id": "reloj",
  "pista": [
    "🔗",
    "Hora - Binario: Piensa en una tabla de 4 bits.",
    "Minutos - Octal: Divide entre 8 y quédate con el cociente y el resto.",
    "AM/PM - Quizá haciendo el pino averigües algo."
  ]
},
{
  "id": "vecino",
  "pista": [
    "🔗",
    "Puedes ver pistas en: localhost:3000/pista/reloj y localhost:3000/pista/nota-mental",
    "Mira las horas de 'no molestar' en la nota mental.",
    "Deberás elegir al vecino que no esté durmiendo y acceder a localhost:3000/:nombre-vecino/:codigo-secreto"
  ]
},
{
  "id": "trepar",
  "pista": "🔗 Ese conejo se está preguntando qué haces en su casa."
},
{
  "id": "llave",
  "pista": "🔗 Hay un número que no quieras tener en tu llave en ninguna posición."
}
]

```