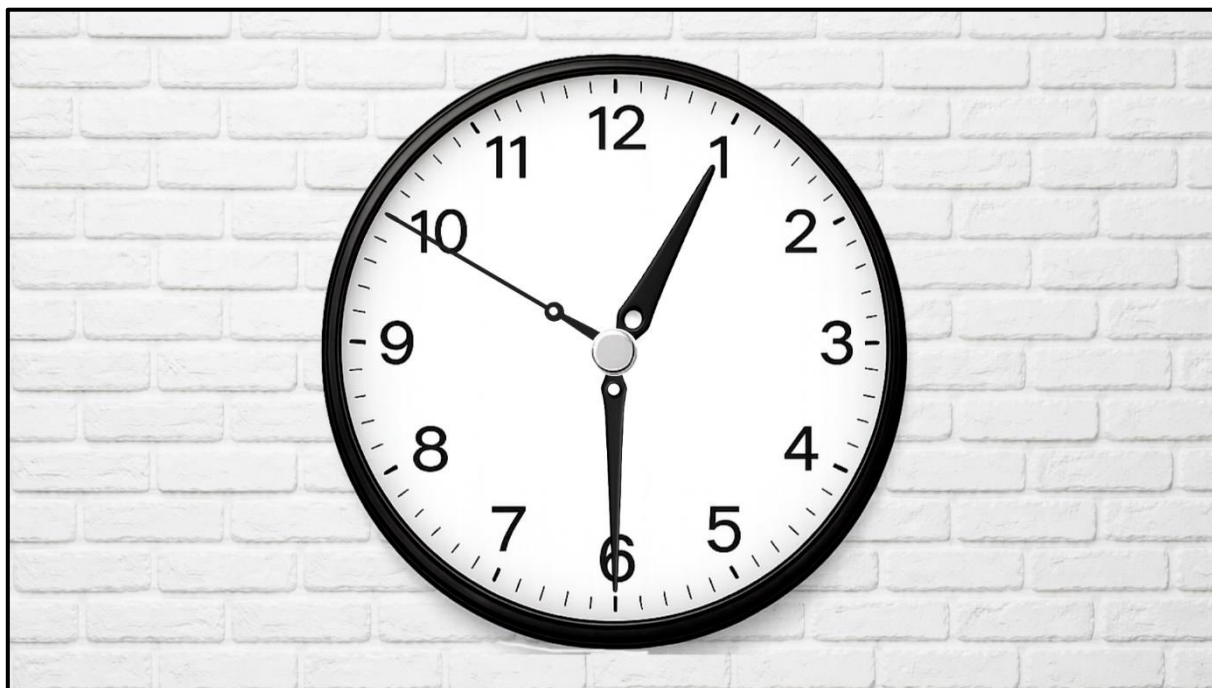


## Instrucciones: Reloj



<b>Nombre del recurso</b>	Reloj
<b>Descripción</b>	Este recurso permite crear un reto cuya resolución requiere que los participantes establezcan una determinada hora en un reloj.
<b>Requisitos de uso</b>	Ninguno.
<b>Opciones de configuración</b>	
<b>Apariencia</b>	Esta opción permite seleccionar la apariencia del reloj. Puede tomar los siguientes valores: "Estándar", "Retro" o "Futurista".
<b>Segundero</b>	Esta opción permite seleccionar si el reloj tendrá o no una manecilla para los segundos.
<b>Hora inicial</b>	Esta opción permite especificar la hora que marcará inicialmente el reloj. Debe tener el formato "H:MM:SS" o "H:MM". Por ejemplo, si esta opción tomase el valor "5:30:00" (5 horas, 30 minutos, 0 segundos), entonces el reloj marcaría inicialmente las cinco y media.
<b>Fondo</b>	Esta opción permite cambiar el fondo predeterminado del recurso. Puedes introducir la URL de cualquier imagen que tengas en tu catálogo de recursos.
<b>Solución</b>	<p>Puedes enlazar este recurso a un reto de la escape room y especificar una solución para dicho reto. La solución debe ser la hora que los participantes deben establecer en el reloj para superar el reto. La solución debe tener el formato "H:MM:SS" si se habilitó la opción "Segundero" o el formato "H:MM" en caso contrario.</p> <p>Por ejemplo, si la opción "Segundero" está deshabilitada y se desea que para resolver el reto el reloj deba ponerse a las seis y media, se debe especificar la siguiente solución:</p> <p style="text-align: center;">6:30</p>

	<p>Si la opción “Segundero” estuviese habilitada y se deseara que para resolver el reto hubiera que establecer el reloj a 6 horas, 30 minutos y 10 segundos, se debería especificar la siguiente solución:</p>
--	--

6:30:10