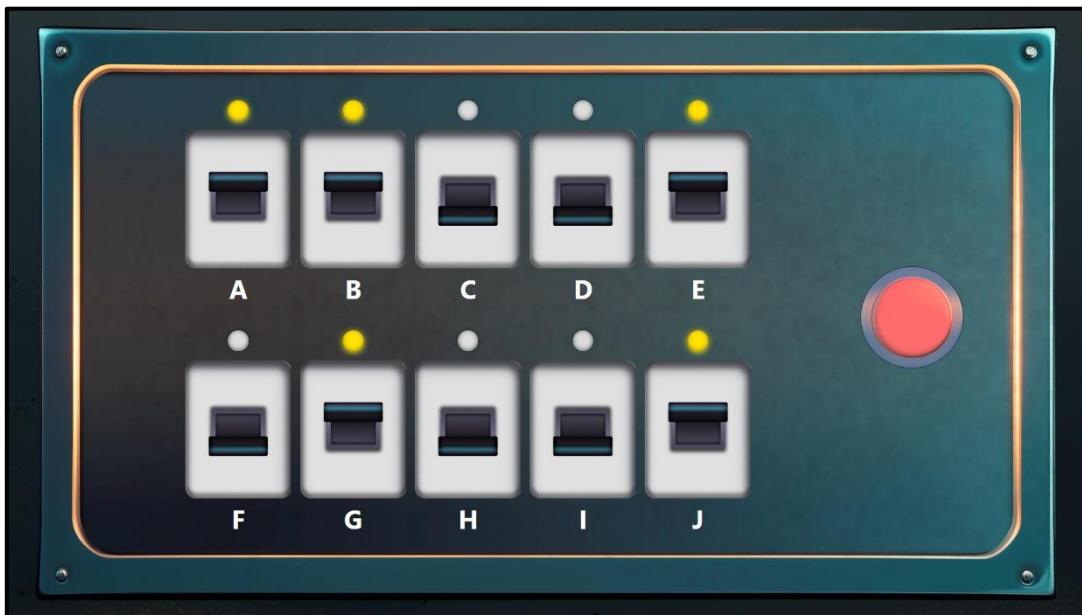


# Instrucciones: Interruptores



Nombre del recurso	Interruptores
Descripción	<p>Este recurso permite crear un reto cuya resolución requiere que los participantes activen una serie de interruptores determinados. Opcionalmente, a cada interruptor se le puede asociar un número, una letra, un símbolo o un color. Si se asocia un número, una letra o un símbolo, dicho elemento se mostrará debajo del interruptor. Si se asocia un color, el piloto luminoso situado encima del interruptor adoptará ese color cuando el interruptor sea activado.</p>
Requisitos de uso	Ninguno.
<b>Opciones de configuración</b>	
Apariencia	Esta opción permite seleccionar la apariencia de los interruptores y su contenedor. Puede tomar los siguientes valores: "Estándar", "Retro" o "Futurista". Si se elige el valor "Retro", entonces los interruptores se dibujarán como antorchas.
Número de interruptores	Esta opción permite elegir la cantidad de interruptores que serán mostrados a los participantes. Cada interruptor tendrá un piloto luminoso que indicará si está activado o no.
Elementos asociados	Esta opción permite seleccionar el tipo de elementos que serán asociados a cada interruptor. Puede tomar los siguientes valores: "Ninguno", "Números", "Letras", "Símbolos", o "Colores".
Fondo	Esta opción permite cambiar el fondo. Puedes introducir la URL de cualquier imagen que tengas en tu catálogo de recursos.
Solución	<p>Debes enlazar este recurso a un reto de la escape room y especificar una solución para dicho reto con el siguiente formato:</p> $S_1; S_2; \dots; S_N$ <p>Siendo <math>S_i</math> el número del interruptor <math>i</math>-ésimo que debe ser activado para resolver el reto. Los valores <math>S_1; S_2; \dots; S_N</math> deben indicarse en orden ascendente, es decir, de menor a mayor número de interruptor.</p>

Los interruptores se numeran de izquierda a derecha y de arriba abajo. El primer interruptor, ubicado en la esquina superior izquierda, es el número 1. La numeración continúa hacia la derecha hasta finalizar la primera fila y, si existe una segunda fila, la numeración continúa de izquierda a derecha en dicha fila.

Por ejemplo, si se desea que para resolver el reto se deban activar los interruptores de la forma mostrada en la imagen incluida en estas instrucciones, se deberá especificar la siguiente solución:

1;2;5;7;10