

MANUAL 2CAPTCHA

Con este módulo puedes resolver catpchas 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.

RESOLVER RECAPTCHA

1. Ir al menú "**Mods**", abrir el módulo "**2Captcha**" y seleccionar el submódulo "**Resolver ReCaptcha**".






2. Crear Variables:

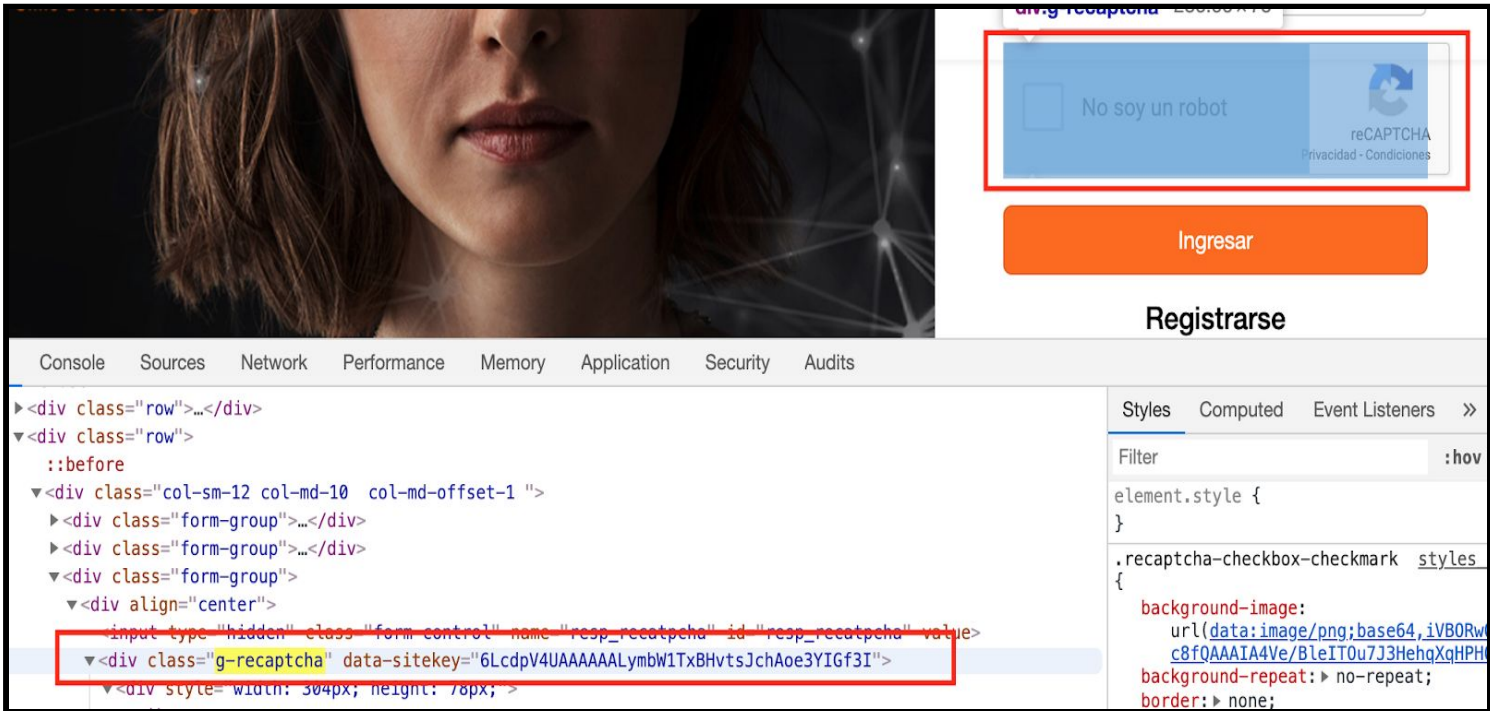
api_key: Contendrá la llave de 2Captcha.

captcha_result: Donde nos retornará el resultado del captcha.

captcha_token: Lo obtenemos inspeccionando la página.

5		api_key	[REDACTED]
6		captcha_result	
7		captcha_token	6LcdpV4UAAAAAALymbW1TxBHvtsJchAoe3YIGf3I

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



3. 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:


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**”



The screenshot shows the browser's developer tools with the 'Console' tab selected. It displays the source code of a JavaScript file. A red box highlights the 'sitekey' property in the 'grecaptcha.render' function call, which has the value '6LdVNwETAAAAABMBhr1PwXBP577qeqcFo5KEdxuG'. Below the code, the 'body' element is selected, and a search for 'sitekey' is shown in the bottom left corner.

4. Luego lo decodificamos con el comando “**Asignar variable**” y lo volvemos a asignar a “**captcha_token**”.

 Asignar Variable

 Puede asignar un dato a una variable o un comando predefinido.

Dato:

`{captcha_token}.decode()`

Asignar resultado a variable

`captcha_token`

Agregar Comando





Cancelar


5. 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.

***La última variable debe ir sin llaves {}.**

Resolver ReCaptcha

2Captcha



 Resuelve ReCaptcha con API de <https://2captcha.com> mas información https://2captcha.com/2captcha-api#solving_recaptchav2_new

Key 2Captcha

{key}

Lo encontrará en la sección dashboard de 2captcha.com

Url de la página que tiene ReCaptcha

https://test.com

Token ReCaptcha

{captcha_token}

Variable donde se almacena el resultado de 2Captcha

captcha_result

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)

```
solving ref captcha...
OK|03A0LTBLREC4s2L0vqILQGNYlorK9F
jWj08A9rNIiVfqmXh0oS_fmSL6-Jttu8
5BrQAbEq2HX_rcc33eTA15BzBsSF3eZC
```

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.

RESOLVER CAPTCHA IMAGEN

1. Ir al menú “**Mods**”, abrir el módulo “**2Captcha**” y seleccionar el submódulo “**Resolver Captcha Imagen**”.



2. Crear Variables:

key: Contendrá la llave de 2Captcha.

resultado: Donde nos retornará el resultado del captcha.

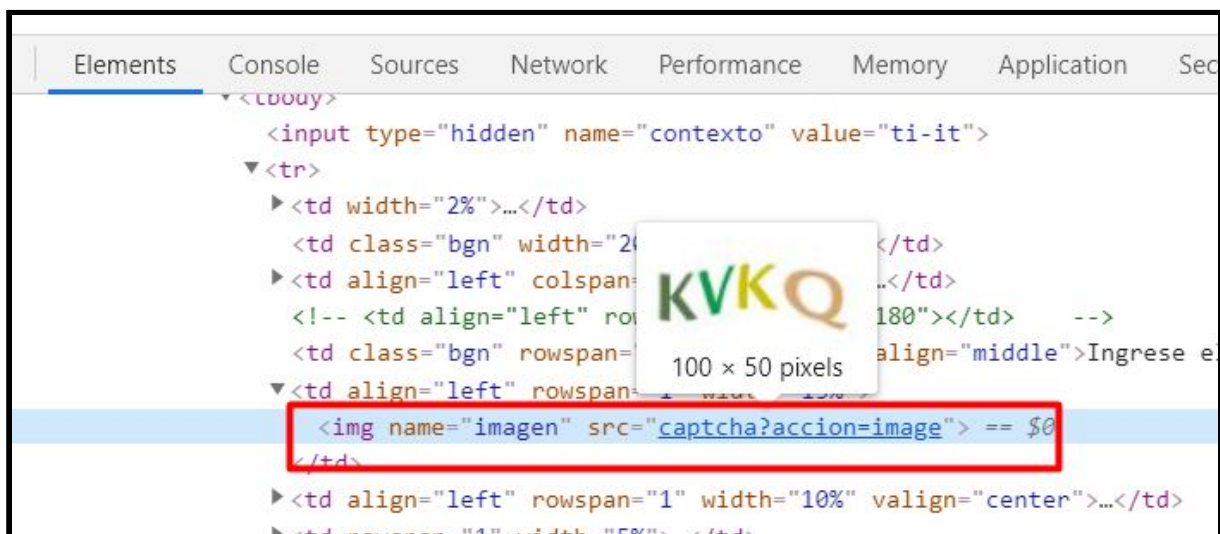
#	Nombre de variable	Datos de variable
1	 key	*****
2	 resultado	

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:

/html/body/form/table/tbody/tr/td/table[2]/tbody/tr[1]/td[5]/img

Ruta del archivo

C:/Users/User/Desktop/captcha.png

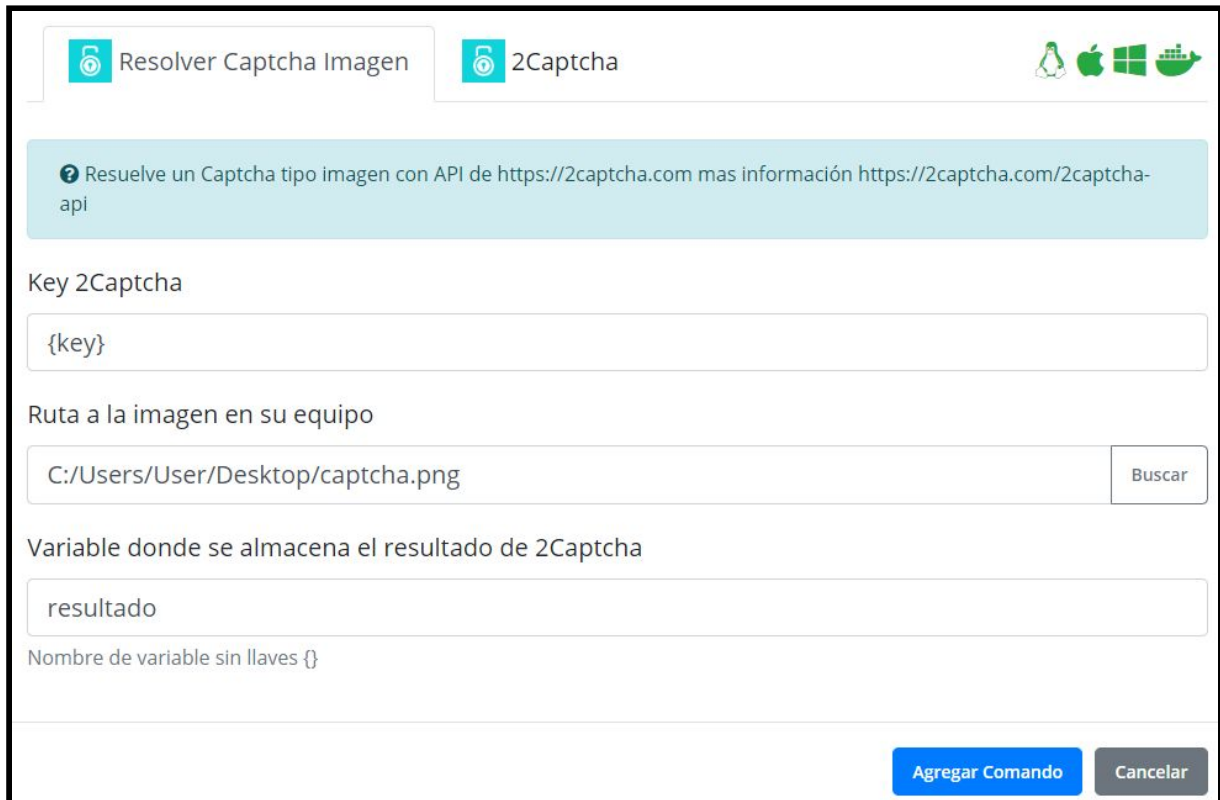
Buscar

Agregar Comando

Cancelar

2. 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.

La última variable debe ir sin llaves {}.



Resolver Captcha Imagen 2Captcha

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

Key 2Captcha

{key}

Ruta a la imagen en su equipo

C:/Users/User/Desktop/captcha.png Buscar

Variable donde se almacena el resultado de 2Captcha

resultado

Nombre de variable sin llaves {}

Agregar Comando Cancelar

En la variable resultado obtendremos las letras:



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**”