

RESOLVER CAPTCHA IMAGEN

Con este módulo puedes resolver captchas v1 y v2.

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



3. Crear Variables:

api_key: Contendrá la llave de 2Captcha.

resultado: Donde nos retornará el resultado del captcha.

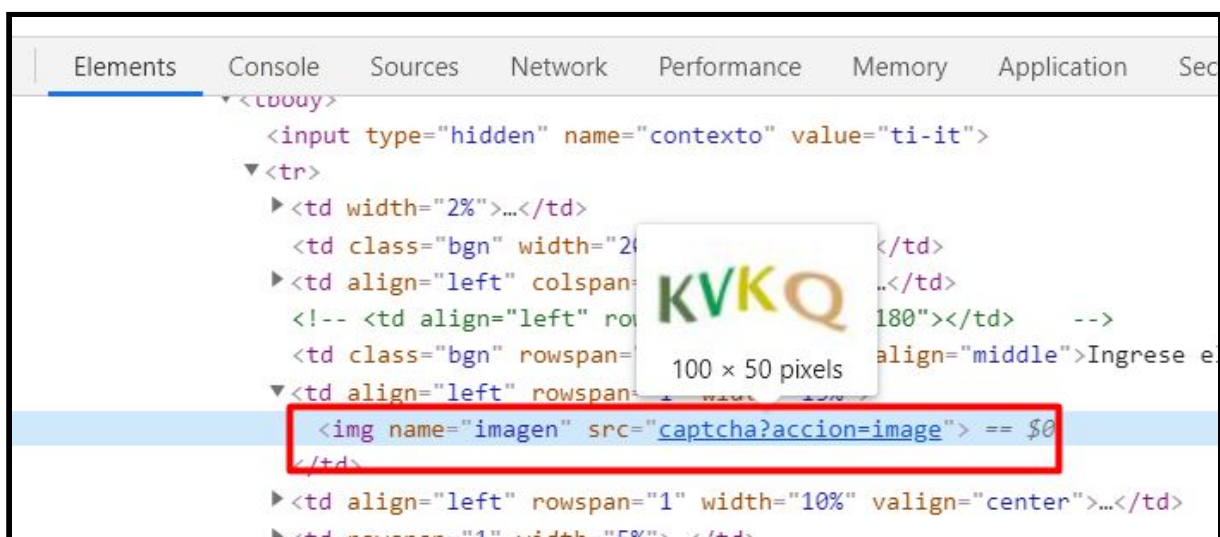
#	Nombre de variable	Datos de variable
1	 key	*****
2	 resultado	

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 “**Otener 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

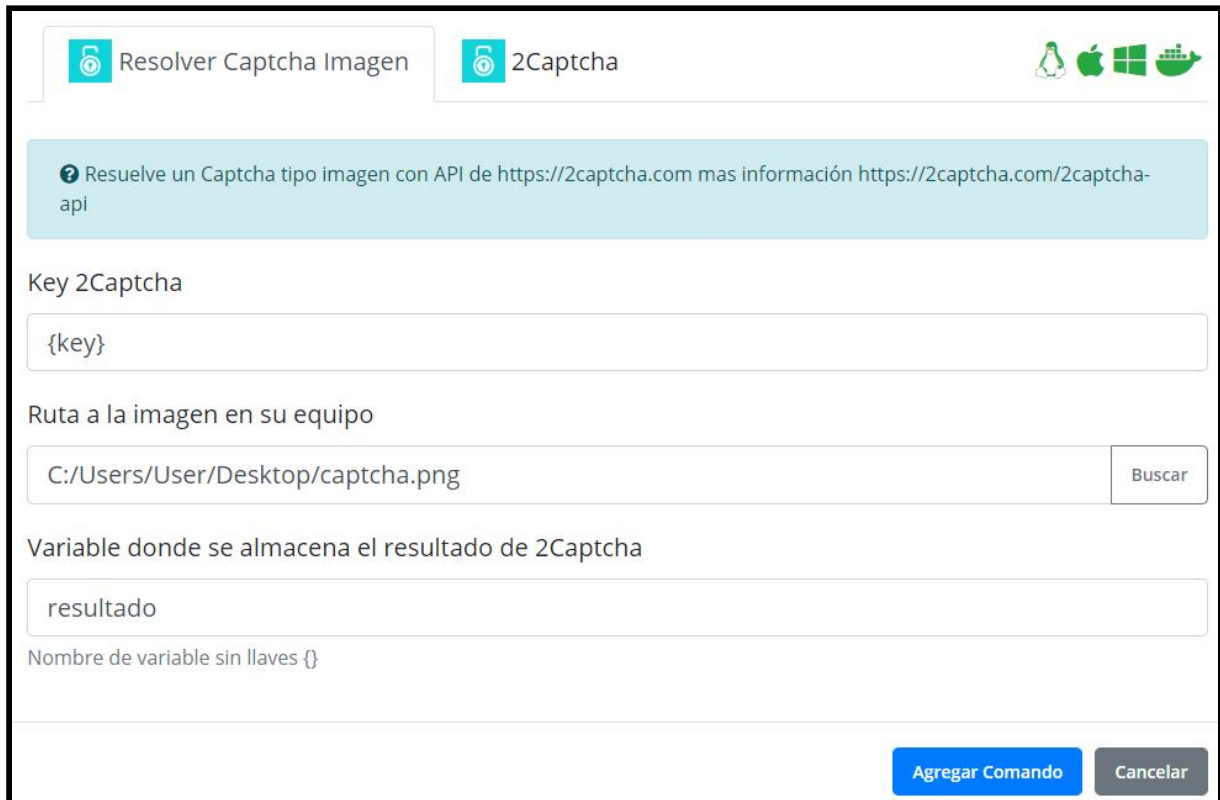
Buscar

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**”