

Ingreso de información

Abre una ventana parametrizable, por ejemplo para realizar un login y luego ejecutar el robot.

En la URL debe ser "*file*" y tiene que ser la ruta completa donde se encuentra el *index*.



Esto nos abrirá la ventana de esta forma, para que le ingresemos información.



Asignar variable

Asigna un valor a una variable o la modifica.

Esperar por objeto

Este comando permite esperar por un objeto, esté visible o no.

Resolver ReCaptcha

1. 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



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**"



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



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.



6. Finalmente inspeccionar la página y buscar el g-recaptcha-response, ejecutamos JS y le pasamos el resultado del captcha



Configuración de Correos

Este comando permite configurar una cuenta de correo para la posterior lectura y envío de correos.

Obtener código HTML

Obtiene el código HTML de la ventana actual del navegador activo.

Click en objeto web

Busca un objeto en el documento actual y envía el evento de click.

Enviar texto web

Escribe el texto o Tecla especial en el objeto seleccionado.

Obtener imagen de objeto web

Extrae un captura de pantalla del objeto según una referencia manteniendo su tamaño original.

Obtener el valor de un input

Extrae el valor de un objeto tipo INPUT