EL RETO

CONECTA. COBRA. ENTREGA.

Tu landing + Stripe + email. Construye con Codex el sistema que convierte un pago confirmado en una entrega automática.



60 MIN / RETO DE MONTAJE

UN SISTEMA. UN PRODUCTO. UNA PRUEBA.

TU PRIMERA HORA, CON UN OBJETIVO

Prepara un producto, una página y una conexión de entrega. Deja de acumular herramientas: construye una ruta que puedas probar de principio a fin. La guía y su plantilla base son gratuitas.

LO QUE TE LLEVAS

15 páginas de ejecución. Prompts maestros para copiar. Código base del receptor y del correo. Pruebas locales. Una ficha única de configuración y una ruta para repetir el montaje con otro producto.

60 MINUTOS ES UN RETO DE MONTAJE

Con cuentas, herramientas y producto ya preparados. Las verificaciones de Stripe, el consentimiento de Google y las incidencias pueden ampliar el plazo. Montar el sistema no garantiza conseguir ventas.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Abre una carpeta nueva en Codex. Un proyecto, un producto y una cadena de trabajo.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

01 / EL SISTEMA



Un pago.
Una entrega.

La landing vende. Stripe confirma. El puente valida. Google envía. Cada pieza tiene un trabajo concreto.

EL RECORRIDO REAL

```
VISITA -> LANDING -> CHECKOUT DE STRIPE
PAGO CONFIRMADO -> WORKER -> GOOGLE APPS SCRIPT
EMAIL DEL COMPRADOR -> ENLACE FIRMADO -> ZIP
```

QUÉ HACE CADA PIEZA

Landing en Pages: explica la oferta y abre el Payment Link. Stripe: cobra y emite el evento. Worker de Cloudflare: verifica la firma, el producto y el pago; protege el ZIP. Apps Script: valida la petición y envía el enlace con MailApp. El recibo evita volver a tramitar la misma compra.

TU SPRINT DE 60 MINUTOS

00-10: producto y carpeta. 10-20: landing y Payment Link de prueba. 20-35: Apps Script y Worker. 35-50: configuración, webhook y prueba del recorrido. 50-60: revisar evidencias y preparar la activación. Son bloques orientativos, no tiempos medidos.

GRATUITO PARA EMPEZAR, CON LÍMITES

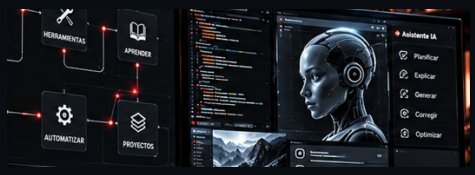
Puedes usar los subdominios pages.dev y workers.dev sin comprar un dominio. Google y Cloudflare tienen cuotas; Stripe cobra sus comisiones y Codex depende de tu plan o créditos. Una página local en 127.0.0.1 no recibe webhooks públicos. Desplegado el puente, tu PC puede apagarse.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Distingue el sistema de cobro de la página de venta. Un botón por sí solo no entrega un producto.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

02 / EL PROMPT INICIAL



Una instrucción. Trabajo encadenado.

No pidas un prompt nuevo por cada clic. Dale a Codex un contrato y deja que complete las tareas dependientes.

PROMPT MAESTRO 00 / DIRECCIÓN Y PERMISOS

Trabaja en esta carpeta nueva. Quiero conectar una landing con un Payment Link de Stripe y entregar mi ZIP por email con Google Apps Script, usando un Worker de Cloudflare como receptor seguro.
Primero revisa archivos y herramientas disponibles. Conserva mis cambios. Reutiliza la base adjunta; no rehagas la arquitectura. Crea una sola ficha con todos los datos no secretos que falten y agrupa mis intervenciones.
Usa herramientas nativas y plugins solo si sus operaciones están disponibles y autorizadas. Si falta una capacidad, indica el bloqueo concreto y el paso manual exacto. No inventes accesos.
Prepara archivos, pruebas y despliegue de prueba. No publiques en real, cambies precios ni envíes mensajes sin mi autorización correspondiente. No cobres una prueba real ni imprimas secretos.
Máximo dos intentos por fallo, con diagnóstico diferente. Conserva dentro de la sesión las tareas ya verificadas. Termina con archivos, comandos, evidencias y pendientes. No declares completado lo que no hayas probado.

LO QUE AUTOMATIZAS Y LO QUE AUTORIZAS

Codex puede escribir, probar y configurar con las herramientas que tenga. Tú resuelves identidad, acceso, OAuth y autorizaciones sensibles. Un plugin conectado al agente no queda instalado automáticamente en tu landing ni ejecutándose para tus clientes. La entrega desplegada debe funcionar sin el chat abierto. [S5]

CONTINÚA EN EL MISMO CHAT

Pega el prompt siguiente cuando se cumpla su resultado. Si hay una interrupción, pide: «Continúa desde la última tarea verificada, sin repetir acciones ni cambiar las autorizaciones». No uses instrucciones de optimización infinita.

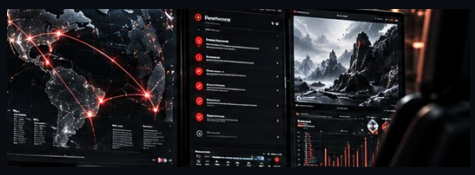
TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Codex te devuelve una lista corta de datos faltantes, no veinte preguntas separadas.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

03 / PREPARA EL PRODUCTO

Vende una solución que puedas entregar.



Empieza con un único producto descargable. Una oferta, un precio fijo y un archivo concreto.

RELLENA ESTA FICHA UNA SOLA VEZ

Nombre comercial: tu kit. product_key: mi-primer-kit. Precio de ejemplo: 15 EUR, pago único. Importe técnico: 1500 céntimos. Moneda: eur. Entregable: un ZIP que se abre correctamente. Remitente: una cuenta Google tuya. Entorno inicial: prueba. Soporte: un canal que realmente atiendas.

ESTRUCTURA DEL MATERIAL INCLUIDO

```
materiales/
PROMPTS-MAESTROS.txt
CONFIGURACION-EN-UNA-PASADA.txt
CHECKLIST-DE-ACTIVACION.txt
base/
Code.gs + appsscript.json
worker.mjs + wrangler.jsonc
test_delivery.mjs
private-assets/kit.zip (SOLO DEMOSTRACION)
```

ENCARGO CONCRETO A CODEX

Usa el ZIP de muestra para el ensayo y calcula su SHA-256. Antes de usar mi producto, sustituye el archivo, el identificador, el nombre, el precio y el hash en ambos componentes. Ajusta las pruebas cuando cambie el importe. No elimines validaciones para conseguir que pasen. Devuelve una tabla con la coincidencia de esos valores.

UN PRODUCTO CAMBIADO REQUIERE REVISIÓN

La base está fijada a mi-primer-kit y 1500 céntimos EUR. No es un receptor universal. El ZIP de demostración no es tu producto de pago. El hash enlaza la versión configurada con el archivo que vas a entregar. No metas bases de datos, fotos privadas, claves ni archivos de otros proyectos en el paquete.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Tienes un producto identificado y un ZIP verificable, separado de los archivos públicos de la landing.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

04 / LA LANDING



Una página.
Una decisión clara.

No necesitas una web gigante para validar la oferta. Necesitas explicar qué compras y qué pasa después.

ORDEN DE LAS SECCIONES

1. Resultado concreto y para quién es. 2. Qué incluye exactamente el ZIP. 3. Cómo se usa en tres pasos. 4. Precio y costes externos relevantes. 5. Preguntas frecuentes y soporte. 6. Compra. 7. Copyright, privacidad y condiciones adaptadas a tu actividad. Usa capturas o ejemplos reales, sin cifras ni testimonios inventados.

PROMPT MAESTRO 01 / LANDING DE VENTA

Crea una landing para MI producto, público y marca. Usa MI logo, referencias y estilo; no copies la identidad de esta guía. Si falta una dirección, recomienda una según la oferta y explica la elección en dos líneas. No sustituyas otras webs.
Define paleta con códigos HEX, tipografía y composición coherentes. Destaca la compra con un color de acento que contraste; deja la guía gratuita como CTA secundario. Añade una muestra real del producto, beneficios concretos y precio visible, sin inventar pruebas ni resultados.
Usa mi Payment Link. Si falta el enlace o verificar la entrega, deja la compra deshabilitada. No publiques el ZIP de pago ni secretos. No captures tarjetas.
Prueba móvil, enlaces, contraste y teclado. Usa movimiento ligero con alternativa reducida. Añade «© 2026 [MI MARCA]. Todos los derechos reservados». Entrega vista previa y carpeta pública para Pages.

TRES PALETAS PARA EMPEZAR / FONDO, TEXTO, ACENTO

Tecnología: #0B1220 / #F8FAFC / #2563EB.
Creativo: #FFF7ED / #1C1917 / #C2410C.
Editorial: #FFFFFF / #111827 / #6D28D9.
Son opciones, no recetas de ventas. Usa un acento, dos fuentes como máximo, títulos claros, tarjetas alineadas y un producto protagonista. Ideas y criterios en FICHA-DE-DISENO.txt. [S7-S8]

COMPRUEBA ANTES DE SUBIR

Compra visible, muestra real, lectura cómoda y CTA coherente. Enlaces y total correctos. El email entrega un enlace, no un adjunto. El comprador entiende qué recibe y cómo pedir ayuda. Una estética llamativa apoya la oferta; su conversión se comprueba con visitas y compras reales.

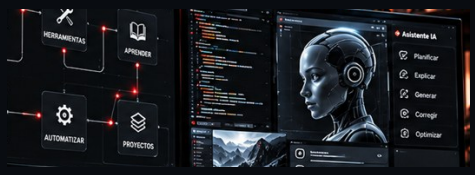
TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Una vista previa usable, sin cobrar ni publicar por accidente.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

05 / STRIPE

Cobra con Checkout. Conecta el evento.



Usa un Payment Link para un producto simple. El cobro y la entrega son dos piezas distintas. [S1]

PASO A PASO EN STRIPE

1. Selecciona un sandbox separado para el ensayo. 2. Crea el producto y su precio puntual, en EUR. 3. Crea un Payment Link con cantidad fija 1. 4. Para esta base, no actives descuentos ni cantidades variables. 5. Guarda la URL pública de compra y el ID plink del enlace: son datos diferentes. 6. Añade metadata product_key=mi-primer-kit AL PAYMENT LINK; debe aparecer en la sesión de Checkout.

PROMPT MAESTRO 02 / PRODUCTO Y ENLACE

Comprueba qué operaciones permite el plugin de Stripe disponible. En el sandbox autorizado, prepara o crea el producto y su Payment Link según mi ficha, sin duplicar uno que ya exista. Necesito: nombre, pago único, precio fijo, moneda, cantidad 1, ID del Payment Link y metadata product_key en el enlace. No confundas esa metadata con la del producto.
Si el plugin no puede crear el enlace o añadir esa metadata, no finjas el resultado: dame todos los campos juntos y la ruta manual en el panel. Al terminar, contrasta el producto, el entorno y el total. No toques otros productos ni el modo real.

PRECIO FINAL Y FISCALIDAD

Escribir «IVA incluido» en la web no configura los impuestos en Stripe. Comprueba el tratamiento que te corresponde y el total final. Esta base solo entrega si amount_total=1500 y currency=eur; cualquier recargo, descuento o precio alternativo requiere adaptar y probar ese contrato. No actives opciones fiscales a ciegas.

ACTIVACIÓN DE CUENTA

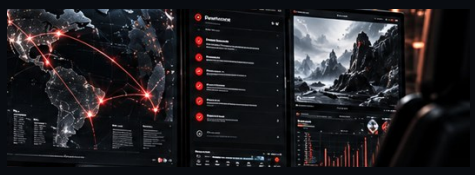
Un producto de prueba no permite cobrar en real. Para activar ventas, completa los datos y verificaciones que Stripe solicite para tu actividad. No selecciones un tipo de entidad que no te corresponda. Esa revisión no la elimina un prompt.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Puedes identificar sin dudas la URL de compra, su plink y el entorno.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

06 / GOOGLE APPS SCRIPT



Tu email. Entrega automática.

Una aplicación pequeña por producto. La misma cuenta puede enviar para varios, sin mezclar sus configuraciones.

CREA Y AUTORIZA EL PROYECTO

1. Abre script.google.com y crea un proyecto nuevo, «Entrega - Mi primer kit». 2. Pega base/Code.gs en el editor. 3. En Configuración, muestra appsscript.json y pega el manifiesto incluido. 4. Revisa que solo solicita script.send_mail. 5. Guarda y ejecuta authorizeSending. 6. Autoriza con tu cuenta tras comprobar proyecto, propietario y permiso. Esta función consulta la cuota; no envía el producto. [S2]

PUBLICA EL RECEPTOR CORRECTO

En Implementar > Nueva implementación, elige Aplicación web. Ejecutar como: tú, propietario. Acceso: Cualquier usuario, si tu cuenta lo permite. La URL pública no autentica por sí sola: el código exige HMAC antes de enviar. Copia la dirección terminada en /exec; no uses /dev. Si Google o tu organización impiden ese acceso, registra el bloqueo. [S3]

LAS PROPIEDADES VAN EN CONFIGURACIÓN

Configura las cinco filas de la página siguiente en Propiedades del script, nunca dentro de Code.gs. El secreto del relay debe coincidir con el del Worker de ESTE producto. Las propiedades son privadas frente al público, pero un editor del proyecto puede leerlas.

EVITA EL ERROR QUE NOS HIZO PERDER TIEMPO

Guardar el código no actualiza una versión desplegada. Para cambios posteriores: Implementar > Gestionar implementaciones > lápiz > Versión nueva > Implementar, sobre la aplicación correcta. Para otro producto crea OTRO PROYECTO de Apps Script; no pegues su código sobre este. Un aviso «no verificada» no demuestra seguridad: revisa que sea tu script y el permiso esperado.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Una aplicación propia, una URL /exec y el permiso mínimo revisado.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

07 / TODA LA CONFIGURACIÓN

Todos los campos. En una sola pasada.



Usa CONFIGURACION-EN-UNA-PASADA.txt. Los nombres son los que acepta la base incluida.

GOOGLE / PROPIEDADES DEL SCRIPT

```
DELIVERY_ENABLED = false al preparar; true solo al probar el entorno elegido.
STRIPE_LIVEMODE = false en prueba; true en real.
PUBLIC_ORIGIN = origen HTTPS de TU Worker, sin barra final.
RELAY_SECRET = secreto aleatorio de 64 caracteres hex.
TEST_RECIPIENT = tu propio correo, solo para la prueba autorizada.
```

WORKER / VARIABLES Y SECRETS

```
Variables no secretas:
DELIVERY_ENABLED, STRIPE_LIVEMODE, PUBLIC_ORIGIN
PAYMENT_LINK_ID = plink del enlace de ESTE producto.

Secrets privados de Cloudflare:
GOOGLE_SCRIPT_URL = URL /exec de ESTA app.
RELAY_SECRET = el mismo de ESTA app de Google.
DOWNLOAD_SECRET = otro secreto independiente de 64 hex.
STRIPE_WEBHOOK_SECRET = firma del endpoint de ESTE entorno.
```

QUIÉN GENERA CADA VALOR

Codex genera RELAY_SECRET y DOWNLOAD_SECRET con aleatoriedad criptográfica y los guarda por un canal privado adecuado. Stripe genera STRIPE_WEBHOOK_SECRET al crear el endpoint. PUBLIC_ORIGIN sale del Worker desplegado. El plink sale del Payment Link. No pegues secretos en el chat, en capturas, en la landing ni en un fichero compartido.

PEDIDO ÚNICO A CODEX

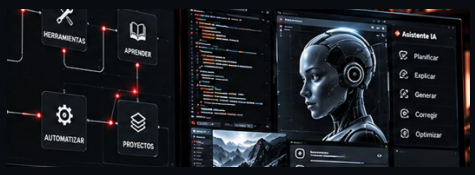
Prepara todos los campos en bloque y marca cuáles faltan. Configura automáticamente lo que permitan las herramientas y permisos actuales. Si hay un paso manual inevitable, da su pantalla exacta, sus filas y el lugar privado donde obtener el valor, sin mostrarlo en la conversación. No reutilices claves de otro producto.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

El modo, el producto, el Worker y la aplicación de Google coinciden.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

08 / EL PUENTE SEGURO



El pago se valida. El ZIP se protege.

No pongas un enlace público al ZIP de pago. El Worker comprueba el evento y genera una descarga con caducidad.

PREPARA EL WORKER CON CODEX

Trabaja sobre materiales/base. Revisa worker.mjs, Code.gs y wrangler.jsonc. Sustituye el nombre del Worker, PUBLIC_ORIGIN y PAYMENT_LINK_ID por los tuyos. Conserva DELIVERY_ENABLED=false y STRIPE_LIVEMODE=false mientras preparas el ensayo. Publica el ZIP únicamente como private-assets/kit.zip, binding ASSETS, con run_worker_first=true. No lo copies a Pages. [S4]

COMANDOS LOCALES DE LA BASE

```
cd materiales/base
node --check worker.mjs
node --test test_delivery.mjs

# Solo con Wrangler oficial disponible y acceso autorizado:
wrangler deploy --config wrangler.jsonc
wrangler secret put GOOGLE_SCRIPT_URL
wrangler secret put RELAY_SECRET
wrangler secret put DOWNLOAD_SECRET
wrangler secret put STRIPE_WEBHOOK_SECRET
```

CÓMO USAR ESOS COMANDOS

Ejecuta los dos primeros controles sin conectarte a cuentas. Deja que Codex detecte las herramientas instaladas: no inventes una ruta a Wrangler. Los comandos secret put piden cada valor de forma privada; no lo añadas como argumento ni publiques capturas. El último secreto estará disponible al crear el webhook. Si falta un dato, el receptor debe seguir deshabilitado.

LAS PROTECCIONES QUE CONSERVAS

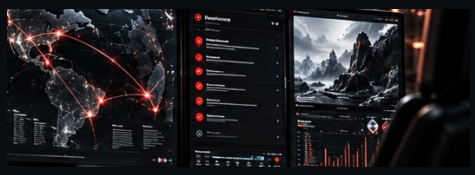
Firma de Stripe y antigüedad del evento. Payment Link, product_key, entorno, importe y moneda. Pago confirmado. Firma HMAC hacia Google. Recibo por compra. Enlace de siete días y SHA-256 del ZIP antes de descargar. Errores sin claves ni datos personales. /health=ready solo comprueba configuración, no una venta real.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Un receptor público, pero un archivo privado y una entrega cerrada ante errores.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

09 / CONECTA EL WEBHOOK



Stripe avisa. El sistema responde.

Un webhook es una notificación de servidor a servidor. La entrega depende del pago confirmado, no de volver a una pantalla de gracias. [S1]

CONFIGURACIÓN DEL ENDPOINT

En el entorno elegido de Stripe, abre Workbench o la sección Webhooks y crea un destino de eventos. Usa la URL de TU Worker con la ruta /stripe-webhook. Selecciona los tres eventos de abajo. Guarda la firma whsec del endpoint en STRIPE_WEBHOOK_SECRET del Worker. No uses una firma de otro endpoint ni mezcles prueba y real.

EVENTOS QUE ADMITE LA BASE

```
checkout.session.completed
checkout.session.async_payment_succeeded
checkout.session.async_payment_failed

Entregar solo si payment_status = paid,
status = complete y coincide el contrato del producto.
```

PROMPT MAESTRO 03 / ENCADENA LOS COMPONENTES

Conecta el Payment Link de prueba, el Worker y la aplicación Google de este producto usando la ficha. Reutiliza los controles de la base y su suite de pruebas.
Verifica que el evento conserva metadata.product_key, payment_link, moneda e importe esperado. La firma se comprueba sobre el cuerpo original; no elimines esa comprobación para resolver un error.
Prepara el endpoint de Stripe con los tres eventos admitidos y configura su secreto por un canal privado. No entregues por una redirección del navegador. Mantén la prueba y el real separados.
Con los permisos ya concedidos, ejecuta las tareas dependientes sin volver a preguntarme datos conocidos. Para una operación que no puedas realizar, entrega una única lista de pasos manuales.
Termina con el estado real de cada conexión.

PAGO DIFERIDO NO SIGNIFICA PAGADO

Si Checkout termina pero el pago sigue pendiente, no se entrega. El éxito posterior se procesa con async_payment_succeeded. Un fallo no debe conceder el archivo. Repetir un evento de la misma compra no debe provocar una nueva entrega.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Stripe conoce el endpoint correcto y el receptor distingue pagado, pendiente y fallido.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

10 / PRUEBA COMPLETA

No basta con que diga SUCCESS.



Tienes que comprobar el recorrido que vivirá una persona que compra. Usa datos y tarjetas de prueba solo en el sandbox.

LAS SEIS EVIDENCIAS

1. Checkout del producto y entorno correctos. 2. Pago de prueba confirmado y evento recibido por el Worker. 3. Correo recibido realmente en tu cuenta autorizada. 4. Enlace del correo que descarga y abre el ZIP. 5. SHA-256 idéntico al producto preparado. 6. Reenvío del mismo evento sin segundo envío registrado por la aplicación.

PROMPT MAESTRO 04 / VERIFICADOR DEL RECORRIDO

Ejecuta las pruebas locales de la base y registra su salida real. Después prepara una compra de prueba en el sandbox autorizado, nunca un cobro real. Pídeme solo las intervenciones que exijan identidad, consentimiento o control de la cuenta.
Comprueba evento, correo recibido, enlace, descarga y hash. Reenvía el mismo evento y verifica la deduplicación. Prueba también pago pendiente, firma inválida y URL directa del ZIP.
Etiqueta cada evidencia como verificada, fallida o pendiente. Una orden simulada sirve para probar componentes, pero no acredita que Stripe haya generado un evento. Un resultado sent no prueba que el correo llegó a la bandeja. No declares producción lista si falta la prueba completa. Detente al terminar.

CORREO DE PRUEBA CONTROLADO

Con TEST_RECIPIENT configurado y autorización del propietario, sendSetupTest envía un mensaje marcado PRUEBA. Sirve para comprobar el canal Google, pero no es una compra ni entrega el producto. Una prueba posterior con enlace y ZIP verifica más piezas; sigue siendo sintética si no nació en Stripe.

NUESTRA EXPERIENCIA, SIN INFLARLA

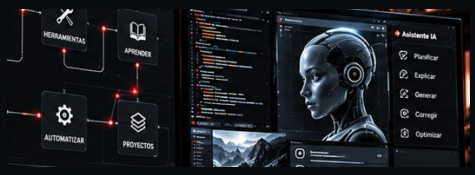
En la implementación de SKILL ISSUE se comprobaron mensajes, descargas y hashes mediante órdenes sintéticas. Eso no equivale a una compra real ni a una prueba completa generada por Stripe. Tu instalación debe reunir sus propias evidencias antes de aceptar compradores.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Una tabla de pruebas con resultados observados. Los huecos siguen visibles.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

11 / PASO A REAL



Activa lo que ya has comprobado.

Prueba y real necesitan sus propios valores. Copiar un producto a la cuenta activa no conecta automáticamente toda la cadena.

CAMBIA EL ENTORNO EN BLOQUE

1. Completa la activación de Stripe. 2. Crea o identifica el producto y Payment Link reales. 3. Confirma el precio final y metadata. 4. Usa una instalación real separada del ensayo. 5. Configura el endpoint real y su whsec, su plink y STRIPE_LIVEMODE=true. 6. Revisa los valores del Worker y de Google. Activa DELIVERY_ENABLED en ambos solo cuando corresponda.

PROMPT MAESTRO 05 / PUBLICACIÓN CON CONTROL

Prepara la activación real del producto comprobado. No modifiques la instalación de prueba ni otros productos. Revisa URL de compra real, plink, metadata, importe, moneda, hash, URL de Google y origen del Worker.
Presenta primero el diff y los destinos exactos. Tras mi autorización de publicación, sube únicamente la landing y el receptor de este producto, configura los valores privados por canales seguros y verifica las respuestas públicas sin mostrar secretos.
Si el archivo wrangler.jsonc conserva DELIVERY_ENABLED=false, no lo despliegues en real como si estuviera activo. Usa una configuración de activación explícita y conserva una vía de desactivación. No hagas cobros reales ni correos de prueba adicionales sin autorización. Informa de cualquier prueba real que siga pendiente.

ÚLTIMA MIRADA AL COMPRADOR

El botón abre el Checkout correcto, no un enlace test_. La ficha explica el producto real y el total. La entrega está habilitada en ambos servicios. Privacidad, soporte y condiciones son visibles. Una compra real solo se ejecuta con consentimiento explícito; hasta entonces no la marques como comprobada.

CÓMO PARAR SIN ROMPER EL RESTO

Pon DELIVERY_ENABLED=false en los dos componentes del producto y desactiva su Payment Link si no vas a atender pedidos. Conserva recibos y versiones. Una devolución no borra las copias que alguien ya descargó.

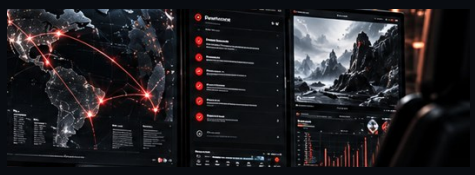
TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Activación identificada, reversible y con los pendientes declarados.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

12 / RESUELVE EL FALLO CORRECTO

Diagnóstico corto. Corrección concreta.



No vuelvas a montar todo porque falle una pieza. Mira primero qué capa devuelve el error.

NO SALE EL PRODUCTO O EL ENLACE

Comprueba el entorno de Stripe. Producto, precio y Payment Link son objetos distintos. Copiar el producto a real no copia por sí solo el endpoint y la firma. No crees diez duplicados para buscar cuál funciona.

FIRMA INVÁLIDA / EVENTO RECHAZADO

Contrasta el endpoint, su whsec, la fecha del evento y los bytes originales del cuerpo. Si responde ignored, compara el plink. Si responde order_requires_review, revisa metadata, modo, importe y moneda. Revisa también impuestos y descuentos que cambien el total; nunca desactives la validación para darlo por resuelto.

NO LLEGA EL EMAIL

Revisa Apps Script > Ejecuciones, cuota, destinatario, spam y DELIVERY_ENABLED. Confirma /exec y el proyecto correcto. Una ejecución completada o sent solo significa que la llamada terminó. Si el estado es ambiguo, revisa antes de reenviar para no duplicar mensajes.

CÓDIGO GUARDADO, COMPORTAMIENTO ANTIGUO

Actualiza la versión de la implementación. No archives a ciegas una URL que sigue usando un Worker. Relaciona producto -> proyecto Google -> /exec -> Worker -> webhook antes de tocar nada.

EL ENLACE DESCARGA MAL O HA CADUCADO

Comprueba que no han pasado siete días y que el ZIP coincide con su hash. No cambies solo el archivo dejando el hash antiguo. No existe renovación o revocación individual automática en esta base. Proporciona soporte y una vía de recuperación revisada.

LÍMITE DE CORREO

Google documenta 100 destinatarios/día para cuentas de consumidor y 1500 para Workspace; las cuotas pueden variar o cambiar. Varias apps de la misma cuenta comparten cuota. El código consulta la disponible y se detiene si no puede enviar. Conserva los recibos: esta base limita el registro a 1500 compras. [S6]

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Localiza el componente, conserva la evidencia y corrige solo el defecto observado.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

13 / REPITE EL MODELO

Mismo método. Otro producto.



Reutiliza el trabajo de montaje. No mezcles pagos, archivos ni permisos entre ofertas.

LO QUE PUEDES REUTILIZAR

El estilo de landing, las secciones, los prompts, la base de código y tu cuenta remitente. Los planes y autenticaciones ya configurados pueden ahorrar pasos. Cada integración conserva su alcance: un plugin no da permiso ilimitado ni cambia de cuenta por ti.

LO QUE DEBE SER INDEPENDIENTE

product_key, ZIP y hash, Payment Link, proyecto de Apps Script, URL /exec, propiedades, secretos, Worker, endpoint y recibos. Usa el mismo Gmail si quieres, recordando la cuota compartida. No sustituyas el código de una app que entrega otro producto.

PROMPT MAESTRO 06 / SIGUIENTE PRODUCTO

Crea una instalación nueva a partir de la base verificada, en otra carpeta y con recursos independientes. Conserva intacto el producto anterior. Reutiliza el método y la cuenta remitente autorizada; no copies secretos, recibos, URLs de entrega ni el Payment Link anterior.
Primero prepara una tabla con todos los valores que cambian y una única lista de datos pendientes. Genera el código, la landing y las pruebas correspondientes al nuevo producto. Verifica producto, precio, archivo, entorno y deduplicación. Espera autorización para acciones reales. No des por completada una conexión que no hayas probado.

EL EMBUDO QUE VAS A ENSEÑAR

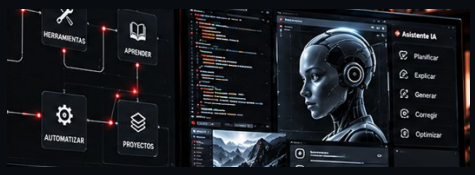
Reel que demuestra un resultado -> guía gratuita útil -> un kit completo relacionado -> Checkout -> email -> producto. Enseña lo que el alumno conseguirá construir y sus requisitos. El gancho: «Conecta tu landing, cobra con Stripe y automatiza la entrega con Codex». Habla de capacidad y ejecución, no de ingresos garantizados.

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Puedes repetir la cadena con otro producto sin tocar la instalación anterior.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.

14 / TU SIGUIENTE CONSTRUCCIÓN



Ya tienes el puente. Construye tu Factory.

Este mini curso conecta una venta con su entrega. El siguiente paso es organizar lo que vas a crear, comprobar y vender.

SKILL ISSUE / FACTORY BUILDER

Método, módulos PDF, prompts maestros, plantillas editables y un núcleo Python para construir tu Factory local con Codex. Ordena proyectos, conserva el trabajo y amplía tu sistema con una base que puedas entender. Precio de la oferta: 15 EUR, IVA incluido. El acceso a Codex y los costes de terceros son aparte.

SI TU FOCO SON LAS PÁGINAS DE VENTA

Landing Launch Kit desarrolla el recorrido de oferta, construcción, servicio y creación de tu propio kit. Usa la guía gratuita para conectar el circuito; elige después el kit que te ayude a crear el siguiente entregable. Consulta en la web el contenido y las condiciones vigentes.

FUENTES OFICIALES / CONSULTADAS 04 Y 05-11-2026

S1. Stripe: entrega tras Checkout y Payment Links.
S2. Google MailApp: envío y permiso mínimo.
S3. Apps Script: publicar una aplicación web.
S4. Cloudflare: comprobar acceso antes de servir archivos.
S5. OpenAI: plugins, herramientas y su alcance.
S6. Google: cuotas de Apps Script.
S7. W3C: contraste del texto.
S8. Chrome: movimiento accesible y rendimiento.
Pulsa cada referencia. URLs completas en FUENTES.txt.

TU PRIMERA ACCIÓN

Abre materiales en una carpeta nueva de Codex. Pega el PROMPT 00. Conecta una sola oferta y consigue las seis evidencias. Después, amplía. El sistema se construye con trabajo verificable, no con veinte prompts que vuelven a empezar.

VER LANDING LAUNCH KIT >

VER FACTORY BUILDER - 15 EUR >

TU RESULTADO / SIGUIENTE ACCION

Construye una vez. Comprueba el resultado. Reutiliza el método.

© 2026 SKILL ISSUE. Todos los derechos reservados.