**Etapa 2: Persistencia de Datos (programación)**

En esta etapa se desarrollará el backend que permitirá almacenar y gestionar la información generada durante el uso del videojuego. Esto incluye el progreso de los jugadores, respuestas seleccionadas, estadísticas de juego y configuraciones personalizadas.

**Objetivos:**

* Crear una API que permita el almacenamiento y recuperación de datos del juego.
* Implementar una base de datos para guardar el progreso del jugador, resultados por nivel, preguntas y configuración de ítems.
* Facilitar la personalización futura del contenido por parte de docentes (subida de preguntas propias, configuraciones de dificultad).

**Componentes:**

* Endpoints para el registro y login de usuarios.
* Registro de progreso por sesión.
* Almacenamiento de preguntas y resultados por jugador.
* Carga dinámica de datos (preguntas, niveles, ítems).

**Tecnologías sugeridas:**

* Lenguaje: JavaScript o TypeScript.
* Framework: Express.js o Nest.js.
* Base de datos: MongoDB (NoSQL) o PostgreSQL (SQL), según necesidades.
* API: RESTful con autenticación mediante JWT.
* Herramientas adicionales: Mongoose (si se usa MongoDB), Prisma (si se usa PostgreSQL).