**Etapa 3: Consumo de Datos (diseño)**

Esta etapa contempla la implementación de la interfaz visual y funcional del videojuego en estilo pixel art, centrado en brindar una experiencia lúdica y educativa atractiva.

**Objetivos:**

• Desarrollar una interfaz gráfica en pixel art que represente un aula y escenarios de batalla con el jefe final.

• Implementar mecánicas de exploración, interacción con preguntas y uso de ítems.

• Conectar el cliente con el backend para cargar preguntas, enviar respuestas y registrar resultados.

**Características:**

• Sección de exploración estilo RPG 2D con estética pixel art.

• Mecánicas para recolectar ítems y resolver preguntas en un entorno interactivo.

• Sección de jefe final donde se aplican preguntas más complejas.

• Uso de los ítems recolectados como ayudas o potenciadores.

• Feedback visual retro acorde a la estética pixel art (barras de energía, cuadros de texto tipo RPG).

**Tecnologías sugeridas:**

• Motor/Framework para 2D en pixel art: Phaser.js o Godot (GDScript) si se quiere mantener libre de Unity.

• Lenguaje: JavaScript (Phaser) o GDScript (Godot).

• Recursos visuales: Sprites 2D en pixel art, tilesets para el mapa del aula, animaciones sencillas.

• Sonido: Efectos retro y música chiptune para ambientar.