

## Diagramme UML

L'utilisateur choisit une catégorie, ensuite il a la possibilité de choisir une difficulté. La série de questions va être sélectionnée sur base de la difficulté choisie. Celles-ci seront créées via la classe quiz. À la fin de la partie l'utilisateur peut soit ajouter une question, soit ajouter un pseudo afin que son score soit enregistré.

