# Conclusion

En conclusion, nous avons bien cerné le sujet de la bataille norvégienne et les développements principaux qui s’imposent. La réalisation du diagramme de cas d’utilisation, nous a permis de nous glisser dans la peau l’utilisateur du jeu. Le diagramme de classes a apporté une vision sur les interactions entre les différents objets du système. Et plus précisément sur la manière dont ils interagissent. Nous avons donc pu dégager de manière sûre la présence des classes : partie, cartes, cartes spéciales, joueur. Cependant notre point de vue actuel sera surement amener à évoluer. La gestion du patron Strategy, les classes de zones et la manière dont elles se lient sera surement modifiée par la suite, notamment pour certains attributs et méthodes, certains vont devoir passer en «protected » pour les besoins de l’application. La fonctionnalité de pouvoir mémoriser les meilleurs scores (mémorisation du nom joueur et son nombre de tour pour parvenir à la victoire) est un plus que nous mettrons en œuvre en dernier lieu.