

PODJELA:

Kako je igrača ploča dimenzija 7x6 i tijekom svakog poteza računalno bira jedan od stupaca u kojem igra svoj potez, za svaki potez postoji 7 mogućih ishoda. Prema opisanim pravilima ocjena poteza temelji se na tome pobjeđuje li neki od igrača tim potezom ili ako vodi ka potezima koji završavaju igru. Zato je jedan zadatak izračun je li dobiveno stanje na ploči kraj igre ili, ako nije, stvaranje 7 novih zadataka sve dok se ne dosegne zadana dubina rekurzije.

KOMUNIKACIJA:

Komunikacija je kombinacija lokalne komunikacije s voditeljem i globalne komunikacije sa svim preostalim sudionicima. Od voditelja se preuzima stvarno stanje na ploči za koje se računa potez, a zadatci rade male modifikacije i razmjenjuju modificirane verzije ploče tijekom preraspodjele zadataka. Zadatak koji preuzme dio računanja rezultate vraća onome od koga ih je uzeo, bio to voditelj ili neki drugi radnik.

AGLOMERACIJA:

Aglomeracija je izvedena tako da se minimizira potrebna komunikacija. Dok god zadatak koji je započet ima podzadataka radnik ih uzima i odmah radi, ali ih i dijeli onima koji to od njega zatraže. Tek kada riješi dodijeljeni mu zadatak radnik traži posao od ostalih.

RASPOREĐIVANJE:

Raspoređivanje je uređeno po hijerarhijskom modelu s 1 voditeljem koji sinkronizira sve ostale, otkriva uvjet završetka igre, te započinje izračune na početku svakog poteza računala. Ostali 'radnici' prvo se javljaju voditelju za primarne zadatke, a kada ih on više nema međusobno se kontaktiraju i preuzimaju dio zadataka jedni od drugih kada više nemaju svojih zadataka.