

### ***Problemformulering.***

Min del af opgaven er at få lavet selve hjernen til en turneringsplan, og finde en måde at få den til at spille med et UI og networking.

- *Hvordan kan man få det til at arbejde sammen med UI?*
- *Hvordan kan man få det til at arbejde sammen med Networkingen?*
- *Hvad skal programmet kunne gøre?*
- *Hvordan bliver det integreret med et spil tom kryds og bolle?*

### **Ideen med turneringshjernen.**

Idéen med hjernen bag turneringsplanen er at den skal kunne snakke med vores networking og vores UI.

Det kommer til at foregå via. en masse trial and error, og en masse googling.

Turneringsplanen skal kunne ændres manuelt alt efter hvor mange folk der er med i den, og vi vil prøve at lave en form for seeding, hvilket vil have den effekt at de to bedste ikke skal spille mod hinanden i første runde, så der er en form for konkurrence i de senere runder, og det ikke bare er et stort stomp.

Turneringsplanen skal køre på det velkendte vindue med "tegninger" fra processing, da det er den bedste måde vi vil kunne køre et ordentligt UI ind over, det vil også gøre det nemmere i form af at vi vil kunne gøre vinduet det bliver vist i større eller mindre alt efter behov.

Derudover skal vi også have fundet ud af om vi vil have at den selv skal finde ud af hvem der vinder og derefter sende dem videre til næsten runde, eller om det er noget der skal gøres fra host computeren.