1. MAIN
   1. כולל אגרומנטים מהמשתמש:
      1. האם לבצע אימון / לטעון
      2. האם מצפים להסקה או למבחן
      3. מספרי פיצ'רים אותם אנו רוצים להכניס למודל? אם לא - רק האם מודל מתקדם או בסיסי.
      4. כמה מעברים לעשות על הקורפוס
   2. קריאה לפונקציות השונות..
2. PARSER
   1. מעבר על הקורפוס ויצירת:
      1. פיצ'רים
      2. מבני נתונים של משפטים.
3. למידה (פרספטרון):
   1. מעבר על הקורפוס בצורה רנדומלית כמספר הפעמים שהיוזר רוצה.
   2. יצירת 2 גרפים בהם יש קשת בין כל 2 צמתים (קשירות מלאה):
      1. גרף הכולל קשתות אשר ה"משקל" שלהן הוא רשימת הפיצ'רים שנדלקו, בעזרת קריאה לפונק' שבודקת אילו פיצ'רים נדלקים לכל צמד מילים.
      2. גרף הכולל קשתות המקבלות את סכום ערכי המשקלים של הפיצ'רים שנדלקו (ונשמרו בגרף 1). גרף זה נשלח לצ'ו-ליו-אדמונדס.
   3. השוואה בין רשימת הפיצ'רים של המשפט המקורי לרשימה מהגרף שהתקבל מצ'ו-ליו-אדמונדס. במידה ושוויים – לא עושים כלום, אחרת מעדכנים את המשקלים ע"י הוספה של 1 בוקטור המשקלים לפי המעבר על רשימת הפיצ'רים של המשפט המקורי וחיסור של 1 במקומות של רשימת הפיצ'רים של העץ מצ'ו-ליו-אדמונדס.
4. פונקציה שמקבלת עץ ומוציאה מה הפיצ'רים שנדלקים עבורו? (אולי רק בלולאה בלמידה?)
5. פונקציה שמקבלת אובייקט משפט, אינדקס אב (מיקום המילה במשפט), אינדקס בן ומחזירה אילו פיצ'רים נדלקים עבור הצמד הנ"ל.  
   get\_feature\_list(sentence,parent\_index, chil\_index).
6. הסקה + טסט:
   1. פונקציה שיוצרת גרף מלא על סמך המשלקים הסופיים ושולחת לצ'ו-ליו-אדמונדס.
   2. מוציאים עץ מיטבי.
7. הדפסה לקובץ תשובות לפי הפורמט הרצוי.
8. פונקציה שיוצרת מטריצת בלבול.