* Hvad er væskedynamik og hvordan beskrives væskedynamik matematisk?
  + Væskedynamiks historie
  + Kort om væskedynamik i brug
  + De kendte formler
* Hvordan kan computere bruges til fluidsims?
  + Kræver diverse algoritmer, ikke bare vand i en pc
  + Beregning af formler som aldrig før
* Hvilke algoritmer og metoder kan bruges til fluidsims?
  + Det skal jo være diskret
  + De to store metoder, partikel og felt baseret

Tingene før skal være 3 normalsider

* Hvordan kan et program designes og testes for at vise forskellene mellem forskellige fluidsims?
  + Valg af algoritmer til programmet
  + Designkriterier
  + Selve designet
  + Framework for tests
  + Testing og rå resultater

Tanker i programfasen:

Det skal jo omskrives til at kunne instantieres, altså hele programmet ham gutten havde lavet.

Der skulle bestemmes om det var over tid eller et fast antal frames man skulle måle over. Frames er nok bedre.