Hovedspørgsmål:

Hvordan kan et program vise forskellene i simuleringer af væskedynamik samt give indblik i relevante applikationer af simuleringer med forskellige algoritmer.

Underspørgsmål:

* Hvad er væskedynamik?
* Hvordan bruges fluidsims i verden?
* Hvordan kan et program skrives der simulerer væskedynamik på flere forskellige måder?
* Hvordan kan programmet samt dets algoritmer evalueres og testes?
* Hvad kan programmet og forsøgets resultater fortælle os om fluidsims og algoritmerne brugt deri?
* Hvordan har fluidsims relevans inden for computerspilsindustrien?

Note: fluidsim = simulering af væskedynamik