1. רקע ומוטיבציה
   1. הגדרת אומנות חישובית
   2. המחקר של ההוא
   3. למה קווים טובים בשיערוך תמונה
   4. המטרות שלנו
2. הגדרת הבעיה
   1. בהינתן תמונה מטריצה עם ערכי שחור לבן, ורשימת מיקומי מסמרים, החזר סדרת מסמרים שדרכם יש לטוות חוט כך שיארג קירוב של התמונה
   2. להגדיר סימנים לכל המשתנים שלנו (גודל הלוח, מסמרים, סטרנדים)
3. תיאור האלגוריתם
   1. איך לבחור את המסמר הבא
   2. פונקציית עצירה
4. דוגמאות לסימולציה
   1. גריד תמונות מקוריות והקירוב שלהן
   2. אנימציה
5. הרובוט בפעולה, קומפילציה לרובוט