1. დიზაინის html-ში გადაყვანა და style-ის დადება

* Index
* Control

1. ფუნქციონალის აგება

* თითოეული სპორტსმენისთვის
  + იპონის ქულის მომატება/დაკლება
  + ვაზარის ქულის მომატება/დაკლება
  + გაფრთხილების ქულის მომატება/დაკლება
* შეჯიბრის
* დროის დაწყება/ჩართვა/განულება
* გამარჯვებულის გამოცხადება

1. ბიზნეს ლოგიკა

* იპონის ქულა არის 1 ან 0; საწყისი ქულაა 0, 1 იანად გახდომის შემთხვევაში მომენტალურად ცხადდება გამარჯვებული;
* ვაზარის ქულა არის 0 დან უსასრულოდ დადებითი მიმართულებით; საწყისი ქულა არის 0; შეჯიბრის დროის ამოწურვის შემდგომ გამარჯვებულად ცხადდება ის სპორტსმენი რომელსაც მეტი ვაზარის ქულა ექნება;
* დროის ათვლა იწყება 4 წუთიდან უკუსვლით, თუ ამ დროის ამოწურვის შემდგომ გამარჯვებული არ გამოცხადდა დროის ათვლა იწყება დადებითი მიმართულებით მანამ სანამ რომელიმე სპორტსმენი არ მოიპოვებს ვაზარის ან იპონის ქულას;
* გაფრთხილების მნიშვნელობა შეიძლება იყოს 0,1,2,3; 0 -არის საწყისი მნიშვნელობა და იყო არ გამოგვაქვს საჩვენებელ ტაბლოზე; 1-2 მნიშვნელობების მიხედვით ვაჩვენებთ შესაბამის ყვითელ ბარათებს; 3 -ს შემთხვევაში ვაჩვენებთ წითელ ბარათს და გამარჯვებულად ვაცხადებთ მოწინააღმდეგე სპორტსმენს;

1. სხვა ტექნიკური საკითხები

* ყურადღება უნდა მიექცეს დროს რადგან შეიძლება პრობლემატური აღმოჩნდეს;
* SignalR-ს ჩვევია Disconnect; უნდა გაარჩიოთ მისი მუშაობის სტრუქტურა და Disconnect-ის დროს უნდა დაა-connect-ოთ ხელახლა მონაცემების დაკარგვის გარეშე (სიტყვიერად რთულად გამოიხატება მაგრამ ტექნიკურად მარტივი გასაკეთებელია);
* ქვემოთ ჩამოთვლილი ყველა ფაილი შექმნილია და ძირითადი ნაწილი გაკეთებულია, და თქვენზე მხოლოდ მათი მცირე ნაწილის გამოძახებაა; ფუნქციონალის მუშაობის მაგალითებიც გაკეთებულია და დანარჩენი შემთხვევებისთვის ანალოგიური კოდი დაგჭირდებათ.

**Domain**

* Entities/Wrestle
* Models/WrestleViewModel
* Models/WrestleEditModel

**DAL**

* **Abstract**
* IGenericRepository
* IWrestleRepository
* ITournametRepository
* ITournamentWrestleRepository
* **Concrete**
* GenericRepository
* WrestleRepository
* TournametRepository
* TournamentWrestleRepository

**BLL**

* **Abstract**
* IGenericBll
* IWrestleBll
* ITournametBll
* ITournamentWrestleBll
* **Concrete**
* GenericBll
* WrestleBll
* TournametBll
* TournamentWrestleBll

**Web**

* **Controllers**
* WrestleController
* **Hubs**
* BoardHub
* **Scripts/Custom/SignalR**
* BoardHub
* **Views/Wrestle**
* Index
* Control
* **Content/Custom**
* Board