Luistersuggesties worden gebaseerd op hoeveel bepaalde nummers op elkaar lijken. Dit wordt bepaald aan de hand van onder andere artiest, BPM, genre en populariteit. Per nummer worden deze eigenschappen vergeleken, en word een een waarde gegeven aan hoeveel twee nummers op elkaar lijken. Als een gebruiker een bepaald nummer luistert, wordt er in de database opgezocht welke nummers hier het meest op lijken, oftewel, de hoogste score hebben in relatie tot het oorspronkelijke nummer. In de toekomst zullen deze suggesties ook vergeleken worden met eerder geluisterde muziek van de gebruiker. De nummers die ook hiermee vergeleken hoog scoren, zullen gesuggereerd worden.

Van elk nummer worden artiest, BPM, populariteit, genres, lengte, danceability en het jaar waarin het uitgebracht is opgehaald en opgeslagen. Elk van de eigenschappen wordt via een eigen methode vergeleken met de corresponderende eigenschap van de andere nummers. Op basis van deze vergelijking wordt er een score bepaald, die bij de totaalscore wordt opgeteld. Hoe hoger de score, hoe beter de nummers bij elkaar passen.

Omdat nummers van dezelfde artiest vaak relatief veel op elkaar lijken, is er een risico dat er enkel nummers van dezelfde artiest gesuggereerd worden. Om dit te voorkomen wordt er bij het vergelijken van artiest juist één punt bij de totaalscore opgeteld wanneer deze ongelijk is.

Van elke artiest wordt een lijst met de genres van zijn/haar muziek opgehaald. Deze lijsten worden doorlopen, en voor elk overeenkomend genre worden twee punten toegekend. Dit gebeurd op basis van de genres van de artiest, omdat het niet mogelijk bleek om dit per nummer te bepalen.

Lengte, BPM, danceability en jaar van uitkomen worden vergeleken door het verschil te berekenen. Er is voor gekozen om deze verschillen stapsgewijs te beoordelen, in plaats van hiervoor een continue functie te schrijven. Dit maakt het eenvoudiger en sneller in gebruik.

Als er meer dan 25 seconden verschil zit tussen de lengte van twee nummers, wordt er voor de lengte geen punten bijgeteld. Als het verschil tussen 15 en 25 seconden zit wordt er één punt bijgeteld, als het binnen 15 seconden valt twee.

Verschil in BPM is opgedeeld in gelijk, minder dan vijf, minder dan tien en minder dan vijftien BPM verschil. Hiervoor worden respectievelijk drie, twee, één of een half punt toegekend. Wanneer het verschil buiten deze grenzen valt, passen de nummers hierin dus niet bij elkaar.

Danceability wordt weergegeven door een score tussen nul en één. Als het verschil minder dan 0.05 is, zijn de nummers ongeveer even dansbaar, en worden er drie punten gegeven. Wanneer het verschil minder dan 0.1 is, wordt er twee punten bijgeteld, anders geen.

Het jaar van uitkomen van een nummer wordt ook vergeleken, als het verschil minder dan drie jaar is, wordt de score met drie punten opgehoogd. Als het verschil minder dan zes jaar is wordt er één punt toegevoegd aan de totaalscore en wanneer het verschil groter is geen.

De populariteit van een nummer wordt opgehaald als een score tussen nul en één. Omdat dit aangeeft hoeveel dit nummer geluisterd wordt is dit een goede manier om slechtere nummers weg te filteren. Daarom wordt er simpelweg vier maal de populariteit toegevoegd aan de totaalscore.

Op deze manier worden alle nummers onderling vergeleken en worden de totaalscores opgeslagen in een simularity-matrix. Wanneer een nummer geluisterd wordt, worden uit deze matrix de nummers met de hoogste score geselecteerd als luistersuggesties.

Het personaliseren van deze suggesties gebeurd door middel van vergelijken met de luistergeschiedenis. Er wordt een eerste selectie gemaakt van de 50 nummers die het beste passen bij het zojuist geluisterde nummer. Deze nummers worden vervolgens één voor één met de luistergeschiedenis vergeleken, om zo per nummer een persoonlijke score te berekenen.