Sea el vector de enteros de 2 componentes que representa a dos celdas contiguas, donde cada componente representa una celda y su contenido (1 para cubo, 2 para prisma y 0 para vacío).

Dependiendo de su contenido, tiene asignada una puntuación de la siguiente manera:

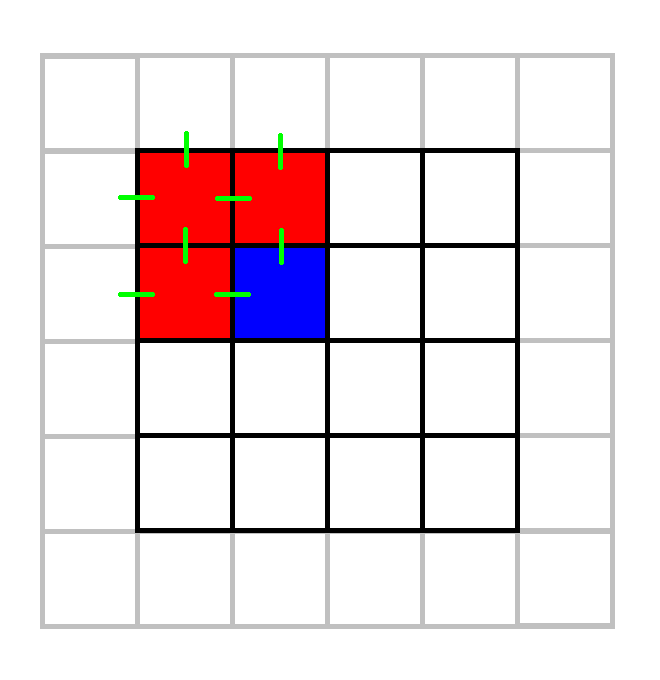
A partir de estas puntuaciones entre pares se construye la puntuación de una ventana; y a partir de las puntuaciones de estas, la de la malla.

Cada una de las puntuaciones anteriores se ve afectada globalmente por la cantidad de elementos , y vacíos de la siguiente manera:

Donde es la cantidad total de elementos (, o ), cuyo tipo es el indicado por el contenido de la celda.

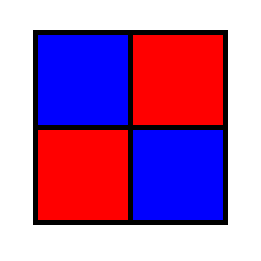
La expresión anterior se puede escribir también de la siguiente forma:

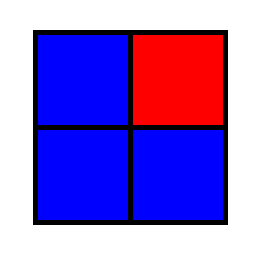
Entonces, para cada ventana se evalúan las mismas 8 puntuaciones de pares, representadas por las líneas verdes de la siguiente imagen:

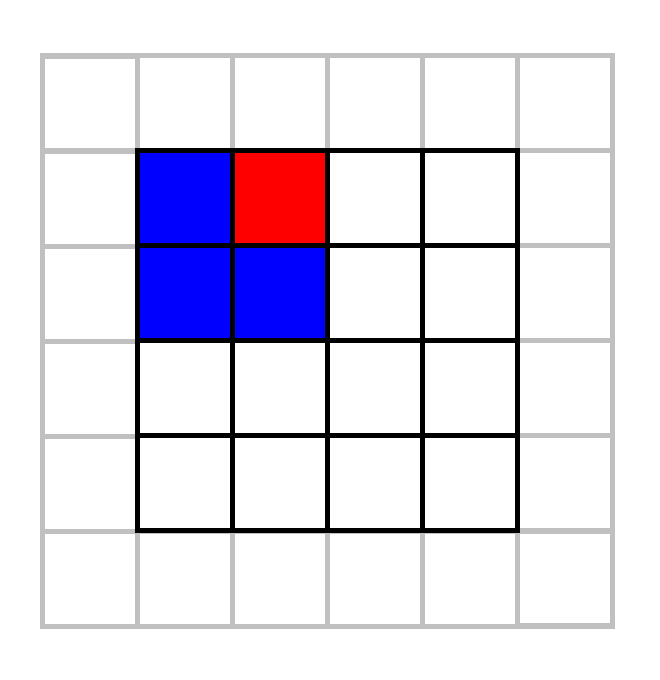


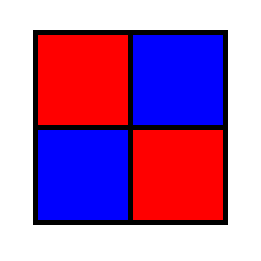
**Ejemplo:**

Se tienen 12 cubos y 4 prismas para colocar en una malla de 4x4.

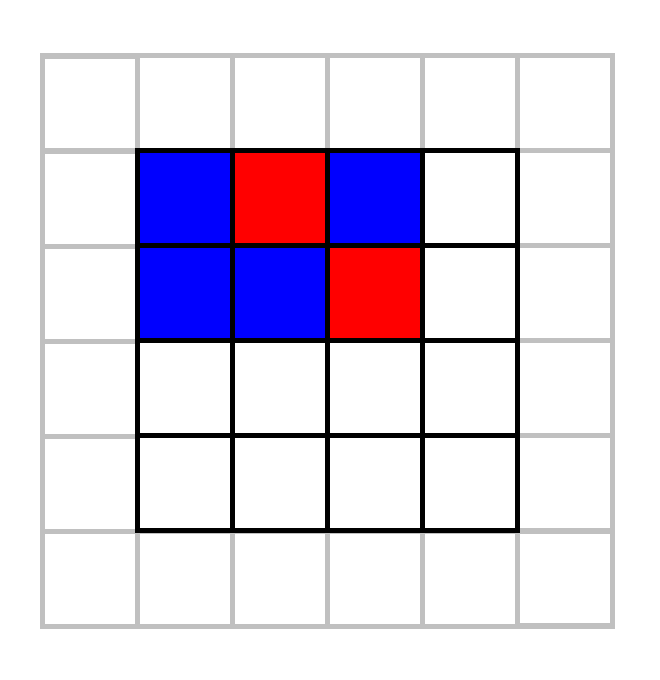


Para la primera ventana, la malla mejor puntuada es , pero como no se pueden colocar dos cubos sin que posteriormente se generen cuadros imposibles, se coloca la siguiente mejor puntuada, que es .

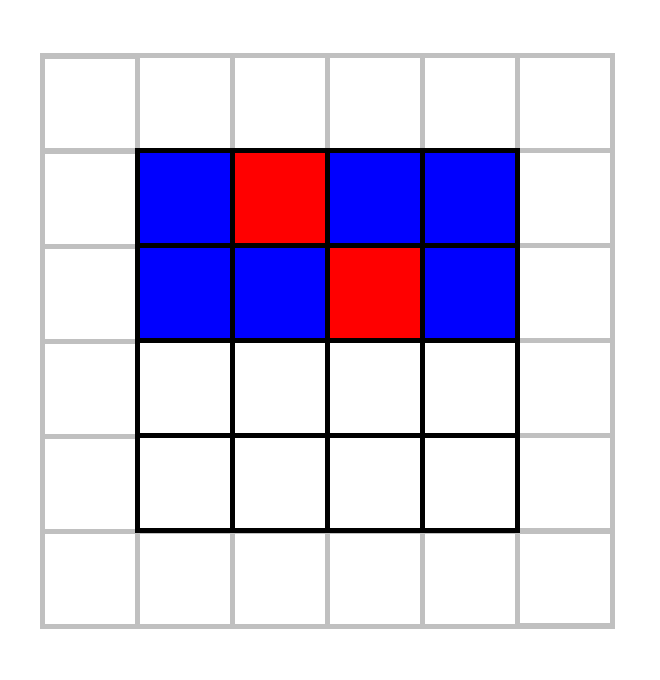


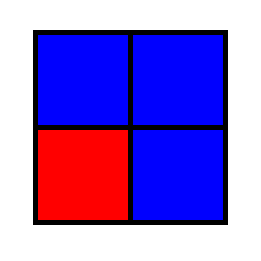


Para la siguiente ventana, la mejor puntada es .

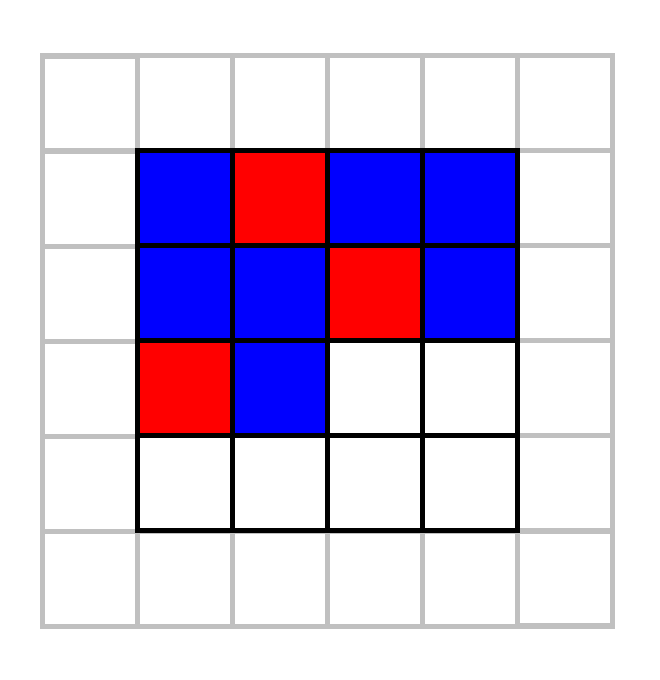


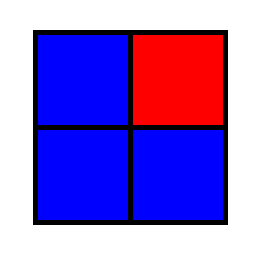
Para la siguiente ventana no hay mucho de donde escoger, ya que si se ponen más cubos, se generarían cuadros imposibles más adelante:

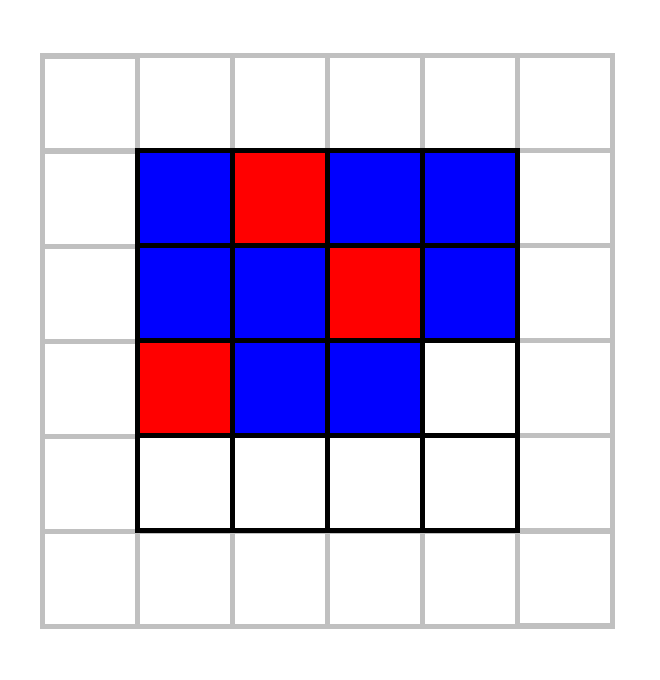




La siguiente ventana mejor puntuada es :



La siguiente ventana mejor puntuada es :



A partir de aquí solo hay una elección para colocar el cubo que falta, de lo contrario se generarían cuadros imposibles.

