Prendendo come esempio una matrice 3x3, si parte dall'ultima colonna della stessa, perché è l'unica cassa che non dipende dalle altre, e si inizializzano a 0 i costi.

La riga corrispondente sarà i = 0, una riga in cui ‘i’ determina il corrente guadagno. In tal caso, procedendo con il gioco, il guadagno sarà comunque nullo, poiché ad esempio si può trovare

un price 2 ma l’acquisto delle 2 casse è pari ad 1 ciascuno.

Ad ogni iterazione occorrerà decidere se è meglio accettare il guadagno corrente o tentare la fortuna. Procedendo con l’apertura dell’ultima cassa avrò 1/3 di probabilità di trovare 0, 1/3 di probabilità di trovare 1 ed 1/3 di probabilità di trovare 2. Effettuando la somma il guadagno atteso sarà pari ad 1 – 0 = 1, dove 0 è il costo della cassa.

Per ogni iterazione verrà effettuato il confronto tra ‘i’ o la somma che rappresenta il mio guadagno atteso e che in questo caso è 1. Dato che 1 > 0, si procede con l’apertura della cassa e si inserisce il guadagno nella matrice.

Il caso successivo ripeterà il precedente caso, quindi aprendo la cassa avrò 2/3 di probabilità di trovare 1 e 1/3 di trovare 2. Effettuando la somma [(2/3\*1-1/3\*2=1/3) – 0 = 1/3] si evince che conviene il guadagno atteso (1/3) rispetto al guadagno attuale (1), quindi si procede con l’apertura della cassa e con l’inserimento del valore trovato come nel caso precedente.

Arrivato invece al caso i = 2, la cosa sarà diversa perché, supponendo di arrivare all'ultima cassa con un guadagno i = 2, si saprà a priori che tale guadagno è pari al massimo guadagno possibile. Nel verificare se procedere con l’apertura della cassa, si evince che si avranno 3/3 di probabilità di ottenere il valore 2 sottratto a sua volta al costo nullo della cassa.

Arrivando alla penultima cassa occorre effettuare una operazione di massimo tra i, che è il guadagno prima di aprire la cassa attuale, e quelle successive, che è il guadagno che si attende aprendo questa cassa e quella dopo. In altre parole l’operazione da effettuare è la seguente:

massimo tra i = 0 e 1/3\*1 + 1/3\*1,3 + 1/3 \*2 = 4,3/3= 1,43

Il costo della cassa attuale è 0,5, dunque 1, 43 - 0,5 = 0,93 = Guadagno atteso > i=0.

Anche in questo caso conviene aprire la cassa poiché già complessiva dei costi della cassa successiva.

Continuando con la riga i = 1 ed effettuando lo stesso ragionamento, si ottengono 2/3 di probabilità di mantenere 1/3 ed 1/3 di probabilità di ottenere 2. La somma – il costo della cassa fa 1,03, dunque conviene aprire la penultima e di conseguenza anche l’ultima cassa.

Nel caso di i = 2, cassa k-1esima, il massimo valore tra i e la sommatoria calcolata con i punti precedenti (3/3\*2-0,5 = 1,5) è 2, quindi nella cella della matrice si posizionerà tale elemento poiché già si sa a priori che 2 sarà migliore del guadagno atteso nell’apertura delle successive casse.

Applicando tale ragionamento in modo ricorsivo per tutte le colonne, la cella M[0][0] della matrice conterrà l'expected optimal reward di giocare a tale gioco.

Printa sul codice M[0][0] della matrice = l'expected optimal reward di giocare a tale gioco