在main中为程序和注释。在bin>debug有可执行文件。有一个示例的音频和截图。这里有一些讨论：

首先适应度函数仍没有达到零，这意味着可以通过改变适应度函数中不同项的得分来调整总体效果。比如加大和谐音程的分值则会使产生的旋律优先满足和谐音程的条件。

其次，这个生成采用了不给定节奏型也不严格限制高低声部关系的方式。那么想要达到好听的效果则需要高低声部在满足音程和谐以外还应有一些关联而不是完全无关。采用了两部分适应度函数，而它们是可修改的。它们曾在单旋律中给出过实现。分别是控制某小节中延长音的个数和控制两旋律间的行进关系。观察示例可以发现，高低声部往往在一个声部音较为密集是另一声部较为稀疏，这使得某一声部的旋律得以展现，这是控制小节中延长音个数带来的效果，想要获得不同的效果则可以通过改变延长音数量配比或是采用给定节奏型的方式，这在无终卡农中实现。同时观察示例，可以发现高声部和低声部（差一小节，即低声部第一小节开始和高声部第二小节开始）旋律的行进方向基本相似，这将带来一定的主题复现效果。在这个程序中采用了最弱的约束即仅要求行进方向不相反，而不限制具体的旋律音程关系。更严格的方法即不仅限制行进方向，且限制行进的音程也要相似（这曾经似乎在二音对一音中实现过，不知现有版本是否还保留，当时效果不佳）。最严格的方式则是在无终卡农中实现的守调模进（严格模进与音在调上冲突）。事实上，我们发现对于单旋律，仅需要满足旋律音程是和谐的，在无节奏型的情况下（即稳定没有延长音，这可以参考单旋律程序采用五声音阶，关闭其他所有适应度函数），就不难听。故而一段合适的旋律在音程和谐基础上只需要有合适的节奏，而双声部则额外要求两个声部旋律间有关联能配和。这种配和的关键即在于节奏的配和和旋律的配和（主题的复现也包括旋律的复现和节奏的复现）。通过此程序中的适应度函数，在一定程度上实现了旋律和节奏的配和，在主题复现上则实现了旋律的复现。按照相似的方法可以实现节奏的同时复现（这将进一步向卡农靠拢）。不过主要问题在于仍然不能实现某种意义上的两声部配和，即共同传达情感（主题复现只是最粗糙的方式，重复当然是一样的，但是没有配和）。这一点手写适应度函数难以达成。