

A definição das peças passa por uma matriz de 3 dimensões (1ª dimensão é o global id da peça, a 2ª dimensão é as linhas da peça, e a 3ª dimensão são as colunas da peça).

De forma a simplificar a restrição 1, as peças foram criadas em matrizes 5 por 5. Basicamente é a peça com uma borda que contém -1 nos sítios onde não poderá ser colocada outras peças.

O tabuleiro é uma matriz de inteiros 17 por 26. Tal como na definição das peças, o tabuleiro tem uma borda e foi predefinido com as dimensões máximas (apesar de apenas ser utilizado as linhas e colunas necessárias no jogo).

A posição 1 1 do tabuleiro corresponde ao topo esquerdo do tabuleiro, e as coordenadas que são dadas como output ou recebidas como input passam por uma conversão de user para pc, ou pc para user.