

با بررسی زمان اجرای الگوریتم‌ها می‌توان دید که در اعداد 32 رقمی و بزرگتر، الگوریتم کاراتسوبا از الگوریتم ساده‌اندیشانه پیشی می‌گیرد. در زیر نمونه‌ای از خروجی برنامه است که نقطه عبور را نشان می‌دهد:

```
25 False — BruteForce: 0.00023828506469726564 — Karatsuba: 0.0002685451507568359
26 False — BruteForce: 0.0002584576606750488 — Karatsuba: 0.00028472185134887696
27 False — BruteForce: 0.00028037309646606446 — Karatsuba: 0.00030391931533813477
28 False — BruteForce: 0.000302121639251709 — Karatsuba: 0.00032413721084594726
29 False — BruteForce: 0.000326075553894043 — Karatsuba: 0.0003441214561462402
30 False — BruteForce: 0.0003538823127746582 — Karatsuba: 0.0003652334213256836
31 False — BruteForce: 0.00037674427032470705 — Karatsuba: 0.00038497209548950197
32 True — BruteForce: 0.00040317773818969725 — Karatsuba: 0.0003983688354492188
33 True — BruteForce: 0.0004382157325744629 — Karatsuba: 0.00043043136596679685
34 True — BruteForce: 0.00046774864196777346 — Karatsuba: 0.00044938564300537107
35 True — BruteForce: 0.0005058121681213379 — Karatsuba: 0.00047495365142822263
36 True — BruteForce: 0.0005348515510559082 — Karatsuba: 0.0004929041862487793
37 True — BruteForce: 0.0005624246597290039 — Karatsuba: 0.0005095911026000977
38 True — BruteForce: 0.0006023669242858887 — Karatsuba: 0.0005268192291259765
39 True — BruteForce: 0.0006373739242553711 — Karatsuba: 0.0005588960647583007
40 True — BruteForce: 0.0006713724136352539 — Karatsuba: 0.0005788040161132812
```