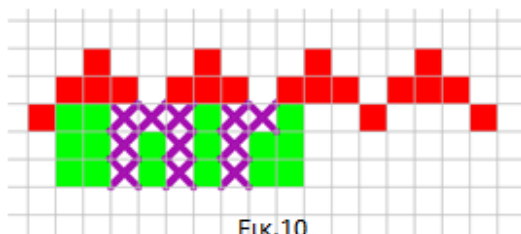


κατεύθυνση. Σχετικά εύκολα γίνεται κατανοητό αν δεν θέλουμε να κινείται το μοτίβο συμπληρώνουμε 0, ενώ 1 για μία θέση δεξιά (ή κάτω) και -1 για μία θέση αριστερά (ή πάνω).

Αν ο χρήστης συμπληρώσει λάθος τα βελάκια με αποτέλεσμα να επικαλύπτονται τα τετράγωνα τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη κάτι παρόμοιο με την παρακάτω εικόνα.



Εικ.10

Όταν η κατασκευή του χρήστη δεν είναι σωστή και τα μέλη του μοτίβου επικαλύπτονται τότε προκαλείται αυτό που αναφέρεται στην βιβλιογραφία ως “messing up”. Τότε ο χρήστης για να το υπερβεί πρέπει να κατασκευάσει ένα αδιαπέραστο μοτίβο του οποίου τα μέλη δεν θα επικαλύπτονται σε οποιοδήποτε επίπεδο. Το messing-up είναι μια μέθοδος που ακολούθησαν οι σχεδιαστές του λογισμικού για να “αναγκάσουν” τον χρήστη να αρχίσει να σκέφτεται γενικά και όχι ειδικά με απώτερο σκοπό να καταλήξει σε έναν γενικό κανόνα (Noss, Hoyles, Mavrikis, Geraniou, Gutierrez & Pearce, 2009).

Στη συνέχεια λοιπόν, εμφανίζεται ένα δεύτερο παράθυρο στο οποίο πρέπει ο χρήστης να συμπληρώσει κατάλληλα δύο κενά έτσι ώστε να χρωματίζεται πάντα το μοτίβο του. Μια καλή πρακτική είναι να μετρήσει πόσα τετράγωνα έχει το δομικό του στοιχείο και να συμπληρώσει ανάλογα. Στην περίπτωση βέβαια που δεν συμπληρωθεί ο σωστός αριθμός χρώματος τότε τα τετράγωνα στην οθόνη παραμένουν γκρι.

