

Tato práce se zaměřuje na rekonstrukci podmnožiny Pygmalionu, programovacího systému, který byl ve své době revoluční díky použití programování pomocí demonstrací a ikonického (vizuálního) programování. Vzhledem k tomu, že v současnosti není k dispozici žádná spustitelná verze tohoto softwaru, je rekonstrukce Pygmalionu klíčová pro zachování těchto jedinečných myšlenek a umožnění interakce uživatelů s nimi. Naše rekonstrukce se zaměřuje na jeden příklad z původní práce, který přibližně ukazuje, jak vytvořit novou ikonu schopnou vypočítat faktoriál celého čísla. Použili jsme iterativní metodiku, abychom se dozvěděli více o původním systému a zároveň vytvořili dva po sobě jdoucí návrhy pro naši rekonstrukci systému. Tímto postupem jsme získali hlubší znalosti o vlastnostech Pygmalionu a vytvořili jsme software, který splňuje náš cíl - obnovit příklad faktoriálu.