

Bakalářská práce se zabývá problematikou vývoje umělé inteligence pro deskovou hru Carcassonne ve variantě pro dva až pět hráčů. Jsou zde představeny různé možnosti přístupů k vytvoření herní strategie. Vybrané z nich jsou implementovány pro testování. Největší prostor je věnován vývoji pomocí genetických algoritmů. Práce uvádí detailní výsledky porovnání mezi všemi implementovanými inteligencemi. Navíc se zaměřuje i na vysvětlení způsobu rozhodování té nejúspěšnější v rámci testů. Nejpokročilejší umělé inteligence jsou schopné porazit i lidské hráče.

Dále vznikla implementace herního prostředí pro tuto hru. K dispozici je varianta s grafickým uživatelským rozhraním, která nabízí možnost hry člověka proti počítači a jednoduchá konzolová aplikace pro provádění testů.