

V bakalářské práci se zabývám konstrukcí počítačové hry vyžadující prostorové vykreslování v reálném čase, s předpokládaným nasazením na mobilních telefonech s operačním systémem Symbian. Jsou zde popisovány techniky softwarového vykreslování prostorové scény, vektorové animace a správy a reprezentace příslušných dat. Popsána je i realizace jednoduché umělé inteligence pro protihráče nebo možnost hraní ve více hráčích na více zařízeních. Postupy popsané v práci jsou implementované v přiložené aplikaci.