

Cieľom práce je navrhnúť a implementovať počítačového nepriateľa (bota) do hry 3D bludisko. Rozhodovanie bota je realizované pomocou konečného stavového automatu. Súčasťou boja bota je nájdenie a zameranie nepriateľa (pre bota je to človek), výber vhodnej zbrane, strelba a prípadné doplnenie zdravia a nábojov zberom príslušných objektov. Spolupráca botov je na úrovni upozornenia blízkych botov o nájdení nepriateľa alebo nebezpečnej strely. Hliadkovanie bota v kludovom stave je riešené pomocou tzv. waypointov. Práca obsahuje analýzu rôznych prístupov a implementáciu najvhodnejšieho z nich pre tento typ hry.