

Tato práce se zabývá vytvořením real-time strategické hry s unikátním systémem zdrojů. Zdroje jsou rozmístěny volně po mapě. Budovy, představující rostliny, získávají zdroje ze svého okolí. Hru je možné hrát proti počítači. Vytvořená hra obsahuje prvky typické pro tento žánr – uživatelské rozhraní pro správu jednotek, automatickou navigaci jednotek na mapě, fog of war. Uživatel může do hry přidávat vlastní mapy a nové jednotky. Do hry je také možné připsat vlastní implementaci umělé inteligence v jazyce C#. Pro tvorbu uživatelského rozhraní je použita knihovna WinForms, k vykreslování je použito OpenGL API.