

Cílem této práce je porovnání několika vybraných metod umělé inteligence ve specifikované strategické hře. Práce obsahuje tři části.

První část specifikuje model strategické hry, na kterém jsou simulovány experimenty. Definuje objekty vyskytující se ve hře, vztahy mezi nimi a použité algoritmy.

Druhá část specifikuje umělou inteligenci použitou ve strategické hře. Vysvětluje genetické algoritmy a uvádí několik metod selekcí, křížení a mutací. Popisuje některé základní umělé neuronové sítě a jejich architektury.

Poslední část popisuje několik různých algoritmů umělé inteligence vycházejících z teorie v 2. části. Dále porovnává jejich výkonnost na simulovaných experimentech.