

V předložené práci se zabývám návrhem jednoduché tahové strategické hry a implementací platformy na testování algoritmů pro tuto hru.

Další částí práce je implementace několika různých algoritmů pro tuto platformu. Naimplementoval jsem jeden algoritmus založený na principu analýzy mapy a herního prostředí bez jakékoliv predikce a prohledávání stavového prostoru. Dále dva algoritmy založené na prohledávání a rozhodování s pomocí upraveného Minimaxového algoritmu. Poslední dva algoritmy jsou inspirované metodou Monte Carlo plánování.