

V této práci implementujeme řešič taktických cílů pro hru Go (zajmutí kamenů, spojení skupin). Tento řešič je založen na rozpoznávání tvarů kamenů na desce a výběru tahů podle předdefinované databáze vzorů. Hlavní

částí práce je analýza a návrh vhodné reprezentace vzorů pro zachycení typických situací a jejich řešení za útočníka i obránce. Uživatelské rozhraní programu umožňuje spouštění řešiče včetně možnosti zadávání druhu taktického cíle, vytváření nových vzorů a editaci celé databáze uložených vzorů. Součástí je i připravená databáze vzorů a příklady pro použití.