

Cílem bakalářské práce bylo navrhnout matematický formalismus umožňující popis a zkoumání vlastností deskových her. Práce těží především z poznatků teorie automatů a logického programování.

Z teorie automatů se práce zabývá konečnými automaty a jejich možnou aplikací pro potřeby deskových her. Výsledkem je rozšíření konečného automatu pokrývající specifika deskových her nazvané herní automat.

Deskové hry jsou komplexní doménou a nabízí se využít k jejich popisu prostředků vyšší úrovně. Takovým prostředkem je i logické programování. S využitím logického programování byl navržen nástroj, který umožňuje deklarativní popis her, pojmenovaný herní systém. Tento deklarativní popis tvoří rámec pro implementaci interaktivních her.

Propojení obou světů bude demonstrováno převodem herního systému na herní automat.