

Primárním cílem této práce je prostudovat a shrnout současné algoritmy používané v počítačovém šachu s jejich následnou implementací. Součástí práce je aplikace, která, kromě běžné šachové hry jednoho hráče proti počítači, ponechává uživateli možnost volby používaného algoritmu a nastavení jejich parametrů. Teoretická část se zaměřuje zejména na postupy šachového programování a jejich názorné vysvětlení. Na algoritmech umělé inteligence bylo provedeno několik měření, jejichž výsledky jsou zde prezentovány.