

Práce rozšiřuje metodiku pro ohodnocování hráčů hry go na základě záznamů jejich her, kterou jsme dříve publikovali v (Baudiš - Moudřík, 2012). V této diplomové práci jsme nejprve přidali některé featury a navrhli metodiku pro jejich porovnávání. Následně jsme představili robustní framework, který je pomocí metod strojového učení schopen zachytit závislosti mezi ohodnoceními hráčů a obecnou závislou proměnou. Tento framework spočívá v evoluci ansámblových metod strojového učení. Aplikovali jsme jej na dva problémy - predikci síly hráčů a stylů jejich hry. Výsledky ukazují, že v obou případech je možné tuto predikci provést s rozumnou přesností. Jedním z výsledků práce je i webová aplikace, která demonstruje metodiku navrženou v této práci, slouží jako pomůcka pro studium hry go a umožňuje další sběr dat.