

Dosavadní pokusy o implementaci botů pro klasickou roguelike hru NetHack narážely na mnohá úskalí spojená s její rozsáhlostí, obtížností a konzolovým rozhraním. Framework implementovaný v této práci řeší problémy s napojením ke hře a zprostředkovává k ní programátorsky přívětivé rozhraní v jazycích Java a Clojure. Poskytuje možnost programovat pokročilé NetHack boty s využitím komplexního modelu herního světa, knihovny možných akcí a mnoha pomocných funkcí. Framework používá prvky funkcionálního a logického programování a nevyžaduje modifikace vlastního kódu hry. Popsána je také implementace ukázkového bota, který jako první bot vůbec dokáže hru dokončit.