

Tato práce se zabývá implementací karetní hry Mariáš a umělé inteligence pro tuto hru. Hra je určena pro tři hráče a lze ji hrát jak s jinými lidmi, tak s počítačovým protivníkem. Hra je navržena jako klient-server aplikace, přičemž hráč se ke hře připojuje pomocí webové stránky. Základ umělé inteligence tvoří algoritmus Minimax. Pro jeho urychlení používáme Alfa-Beta prořezávání, hashovací tabulky k ukládání ekvivalentních stavů hry a různé heuristiky.