

Předmětem bakalářské práce je implementace hry Osadníci z katanu ve variantě pro dva až čtyři hráče. Dále se v práci zabýváme vývojem umělé inteligence do hry. Při návrhu implementace umělé inteligence bylo využito genetických algoritmů tak, aby počítačový hráč byl schopen porazit průměrného hráče této hry.