

Tato práce se zabývá využitím celulárního automatu pro vytvoření logické hry. Popisuje klady a zápory jednotlivých typů celulárních automatů a jejich potenciál pro použití v logické hře. Dále se věnuje podrobnému návrhu pravidel hry a tvorbě uživatelského rozhraní. Vytvořená hra podporuje jednorozměrné celulární automaty o dvou až deseti stavech a umí pracovat jak s klasickými, tak s totalistickými přechodovými funkcemi. Cílem hry je odhalit hodnoty buněk, které vygeneroval celulární automat, na základě pravidel přechodové funkce, která jsou hráči známa. Hra je velmi variabilní, nabízí uživateli herní i vizuální parametry, které lze měnit. Navíc hra poskytuje dva nástroje pro vytváření nových celulárních automatů. Prvním z nich je vizuální editor, ve kterém lze pohodlně vytvářet nové či upravovat stávající celulární automaty. Druhým je generátor, který je schopný nalézt pravidla a ohodnocení výchozí generace buněk, z nichž lze vygenerovat konkrétní obrazce.