

**Abstrakt:**

Dota 2 patří mezi nejoblíbenější strategické počítačové hry žánru Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), který je typický svými nároky na týmovou spolupráci a taktické myšlení hráčů. To činí žánr zajímavou platformou pro výzkum umělé inteligence (AI), který se často zabývá tvorbou agentů hrajících hru. Hry žánru neposkytují nástroje umožňující vývoj složitějších agentů. Prvním cílem této práce bylo vytvořit rozhraní, které umožní vývoj agentů pro Dotu 2 v Javě. Druhým cílem bylo vytvořit agenta hrajícího Dotu 2, který prokáže funkčnost rozhraní. Práci jsme rozdělili do dvou částí. Nejdříve jsme vytvořili nároky na rozhraní a popsali jsme jeho architekturu. V druhé části práce jsme analyzovali Dotu 2 z perspektivy AI a implementovali vlastní agenty nad vytvořeným rozhraním. Naši agenti byli schopni prokázat funkčnost rozhraní a zvládnutí základních herních dovedností. Výsledné rozhraní může být použito pro další výzkum umělé inteligence.