

Mariáš je pravděpodobně nejznámější a nejoblíbenější karetní hrou v Čechách a přitom zůstává téměř výhradně výsadou našich luhů a hájů. V této práci studujeme, jakým způsobem je možné tuto zajímavou hru implementovat v řeči jedniček a nul výpočetních zařízení. Je zde také stručně popsán vývoj algoritmů pro implementaci her s úplnou informací a nulovým součtem, od staříckého minimaxu, přes alfa-beta prořezávání až k mému vlastnímu upravenému negamaxu - algoritmu pro hry s neúplnou informací, používajícímu obecnější postup, který by teoreticky mohl být rozšiřitelný na všechny existující i neexistující karetní hry.