

Předmětem této bakalářské práce je umělá inteligence pro karetní hru Dominion, která je použitelná ve hře dvou hráčů. Hra Dominion se vyznačuje tím, že existuje velké množství počátečních konfigurací. Umělá inteligence vybírá nejlepší strategie z množiny připravených strategií, aby čas generování specializované strategie nezdržoval hráče před každou hrou. Tento přístup byl implementován s důrazem na rozšiřitelnost hry. Při návrhu umělé inteligence bylo využito evolučních algoritmů.

Součástí práce je také implementace samotné hry v jazyce C# a jednoduché grafické rozhraní pro hraní hry.