

V předložené práci studujeme vytváření stromových rozkladů grafu se speciálním zřetelem na grafy užitečné při hraní hry Minolovka. Zároveň formalizujeme postup hry a zavádíme potřebnou terminologii. Na základě

tohoto jsme našli širokou množinu konfigurací hry, o jejichž konzistentnosti lze rozhodovat v polynomiálním čase — že problém je v obecnosti NP-úplný bylo ukázáno již dříve v jiných pracích. Taktéž popisujeme algoritmy, které klasifikují konfigurace a případně v polynomiálním čase rozhodnou o jejich konzistentnosti.