

V této práci se zabýváme implementací stolní hry Osadníci z Katanu a umělé inteligence hrající tuto hru. Umělá inteligence je založena na kombinaci expectimaxu a zpětnovazebního učení. S využitím zpětnovazebního učení se nám podařilo vyvinout agenta, který zvládá rozumně hrát. Strategii naučenou zpětnovazebním učením jsme úspěšně vylepšili využitím expectimaxu. Výsledný agent je schopný vyhrát proti průměrnému lidskému hráči.