

Součástí této práce je implementace mé vlastní, jednoduché, vesmírné hry, která slouží jako experimentální prostředí pro testování různých přístupů umělé inteligence. Nad stavy a akcemi hry byly vytvořeny abstrakce ve formě sensorických metod a akčních plánů, které umožňují jednoduše přecházet z informací nízké úrovně do informací vyšší úrovně a tak pomáhají algoritmům umělé inteligence jednodušeji manipulovat s agenty, kteří se ve hře pohybují. Jako algoritmy umělé inteligence byly pro hledání inteligentních agentů zvoleny genetické programování a hluboké Q-učení. Závěrečná část se soustředí na popsání chování nalezených agentů a vzájemné porovnání výsledků z provedených experimentů.