

Bakalářská práce se zabývá vývojem umělých inteligencí pro hru Carcassonne – Objektivé. V této práci jsou představeny různé metody pro vytvoření umělé inteligence. Jsou zde vytvořeny heuristické funkce zaměřující se na různé aspekty hry. Pro prohledávání stavového prostoru hry jsou použity Monte Carlo metody a algoritmus Expectiminimax. Navržené metody umělých inteligencí jsou implementovány a experimentálně porovnány pomocí simulací vzájemných střetnutí. Jsou zde představeny a vysvětleny získané výsledky her umělých inteligencí. V rámci simulačního prostředí jsou implementovány programy umožňující hru umělých i lidských hráčů s důrazem na automatickou dávkovou simulaci her umělých inteligencí.