Tato práce se zabývá návrhem programovacího jazyka specializovaného na vizualizaci grafových algoritmů, vytvořením jeho interpretu a vývojového prostředí. Cílem bylo, aby byl výsledný program využitelný pro výuku grafových algoritmů a jejich implementace, a to především na středních školách. Na základě odborných didaktických poznatků se povedlo navrhnout jazyk podobný Pascalu, který byl upraven pro potřeby grafových algoritmů. Součástí práce je i stručné pojednání o interpretech a několik ukázkových grafů a algoritmů ilustrujících práci s naším programem.