

V rámci ročníkového projektu byla vytvořena hra na motivy Dračího doupěte. Cílem bakalářské práce je popsat a zformalizovat herní rámec hry implementované jako ročníkový projekt, na základě této formalizace poté navrhnout, vytvořit a detailně popsat postup, kterým bude možné automaticky generovat rámec hry pouze ze zadaných parametrů. Součástí práce je formální popis vytvořených algoritmů a rozbor technických podrobností implementace vytvořeného systému. Kromě samostatně pracujícího systému generování herního prostředí je vyvinuta uživatelsky orientovaná aplikace poskytující grafické rozhraní samočinnému generátoru. Kromě toho tato aplikace nabízí nástroje pro manuální úpravy již vygenerovaného herního rámce.