

V této práci implementujeme řešič taktických cílů pro hru Go (např. zajmutí kamenů, spojení skupin). Tento řešič je založen na rozpoznávání tvarů kamenů na desce a výběrů tahů podle předdefinovaných vzorů. Hlavní částí práce je analýza a návrh vhodné reprezentace vzorů pro zachycení typických situací a jejich řešení za útočníka i obránce. Uživatelské rozhraní programu umožňuje spouštění řešiče včetně možnosti zadávání druhu taktického cíle, vytváření nových vzorů a editaci celé databáze uložených vzorů. Součástí je i připravená databáze vzorů.