

Cílem této práce je převést karetní hru Bang! do počítačové hry hratelné přes počítačovou síť. Na začátku práce představuji základní koncepty hry Bang! a zabývám se řešením problémů spojených s implementací hry. V následujícím textu popisuji architekturu aplikace z hlediska serveru i klienta. Od obecné architektury se dostávám k popisu konkrétně implementace. Nejprve představím použitou knihovnu Qt, včetně důvodů pro její použití, poté popisuji implementaci všech částí projektu. V závěru práce se nachází uživatelská dokumentace.