

V předložené práci studuji vytváření herní umělé inteligence od počátku až do úrovně použitelné v reálné počítačové hře. Prezentuji různé techniky používané pro programování umělé inteligence. Na základě prostudovaného textu jsem vybral algoritmus pro hledání cest v terénu a implementoval jej v počítačové hře BJS. Použití skriptování, jeho výhody a nevýhody jsou diskutovány v další části této práce. Je vybrán vhodný skriptovací jazyk a je použit vestavěn do projektu. Podrobně jsou studovány a následně úspěšně implementovány dva druhy rozhodovacích algoritmů umělé inteligence za použití vybraného skriptovacího jazyka.