

V předložené práci jsme se zaměřili na porovnávání různých implementací paměti pro plausibilní agenty v multi-agentním prostředí. Vytvořil jsem simulaci, ve které se snaží jednotliví agenti naplňovat svou potřebu jíst. Aby uspěli musí se naučit, kde jsou zdroje potravy, k čemuž jim slouží implementovaná prostorová paměť a schopnost komunikovat mezi sebou. Agenti jsou posléze hodnoceni podle úrovně hladu v průběhu simulace.