

Cílem práce je vylepšit plánovač SPOSH a jeho vývojové nástroje. SPOSH je reaktivní plánovač virtuálních agentů založený na behavior trees, který je používán v prostředí platformy pro vývoj agentů Pogamut. SPOSH trpí několika neduhy, zejména se jedná o zbytečnou duplikaci primitiv (akcí a sensů) a o nevhodný model vykonávání primitiv. Tato práce upravuje SPOSH s cílem tyto neduhy odstranit. Většina plánovačů behavior trees je vyvíjena interně a vývojové nástroje plánů nejsou obvykle k dispozici. Nepřítomnost vývojových nástrojů, zejména debuggeru, je závažnou překážkou používání plánovače uživateli. Součástí této práce jsou také nástroje pro pohodlné vytváření a ladění plánů. Vytvořené nástroje jsou předvedeny na příkladu implementace agenta pro počítačovou hru Unreal Tournament 2004.