

Abstrakt: Quoridor je hra dvou hráčů, cílem které je dostat svou figurku z jedné strany hrací plochy na druhou. Hra je stížená možností prodlužovat cestu soupeře kladením překážek. Tahle práce řeší rozšířenou variantu pro tři hráče. Rozebírá možnosti vytváření umělé inteligence téhle hry. Počítačový protivník je naprogramován pomocí algoritmu Maxn na nalezení optimálního tahu. Vytvořené řešení poskytuje aplikaci, v které může uživatel hrát hru proti třem úrovním protihráčů.