Název práce: Alhambra

Autor: Jan Klůj

Katedra: Katedra softwaru a výuky informatiky

Vedoucí bakalářské práce: RNDr. Tomáš Holan, Ph.D., Katedra softwaru a výuky informatiky

Abstrakt: Bakalářská práce se zabývá implementací deskové hry Alhambra. Kromě implementace pravidel hry obsahuje program také grafické uživatelské prostředí. Hru může hrát dva až šest hráčů, kteří se střídají u jednoho počítače. Dále se v práci zabýváme umělou inteligencí, proti které je možné hrát. Logika rozhodování umělé inteligence je tvořena pomocí evolučního algoritmu a strojového učení.

Klíčová slova: Alhambra, hra, umělá inteligence, evoluční algoritmus