

V této práci si naprogramujeme vlastní digitální verzi deskové hry "Brass: Birmingham" od vydavatele Roxley Games. Do té se následně pokusíme nalézt co nejúspěšnější strategii. Tou nakonec vybavíme umělou inteligenci, proti které budou hráči moci hrát. Začneme se zcela základní umělou inteligencí, která bude pouze volit první možnost, na kterou narazí. Tu budeme postupně vylepšovat. Zkusíme volit lepší možnosti, měnit pořadí akcí, zkoumat celkový stav hry a nakonec přiřadíme umělé inteligenci jisté cíle, které bude plnit. Zvýšení úspěšnosti po každém vylepšení si ověříme testováním v několika hrách, kde proti sobě postavíme různé umělé inteligence. Tyto testy nám ukáží, že inteligenci opravdu zdokonalujeme a nakonec bude dosahovat obstojných výsledků.