

Cielom tejto bakalárskej práce bolo využiť spoločné vlastnosti niektorých spoločenských hier na vytvorenie univerzálnej aplikácie, v ktorej je možné tieto hry hrať. Konkrétne sme sa zamerali na hry, ktoré sú hrané na mape zloženej zo samostatných štvorcových dielikov. Hráči môžu dieliky otáčať, premiestňovať a pridávať, a tým hraciu plochu meniť. Strany dielikov spájajú cesty, po ktorých sa pohybujú hráči. Používatelia by mali mať možnosť takejto univerzálnej aplikácii zadať pravidlá ľubovoľnej hry tohto typu a následne v nej túto hru hrať. Zadávanie pravidiel by malo byť jednoduché aj pre používateľov bez znalosti programovania. Rozhodli sme sa, že pravidlá budú používatelia zadávať do osobitných súborov. Pre nich sme navrhli štruktúru, ktorá popisuje, z akých dielikov sa hra skladá a aké sú jej pravidlá. Súbor s pravidlami sú vo formáte JSON, ktorý je ľahko čitateľný pre ľudí a zároveň je vhodný na spracovanie počítačom. Vytvorili sme program, ktorý tieto pravidlá načítava a na základe nich vytvorí grafické používateľské rozhranie, v ktorom je možné danú hru hrať. Program kontroluje dodržiavanie pravidiel, zvýrazňuje možné ťahy a vyhodnocuje kto vyhral.