

V predložene práci se zabývám návrhem a implementací herního prostředí pro počítačem řízené hráče ve 2D prostoru. Další částí práce je návrh a implementace hráče ve vytvořeném prostředí. Při návrhu chování hráče se používá algoritmus A*, stejný algoritmus je použit také pro řízení pohybu hráče po mapě. K vylepšení heuristické funkce algoritmu A* je použita technika genetických algoritmu. Projekt je implementován na platforme Java SE 5.