

Cílem předložené práce je převést známou deskovou hru Osadníci z Katanu do podoby počítačové hry pro dva až čtyři hráče pro hraní přes počítačovou síť. Nejprve jsou podrobně rozebrány aspekty deskové hry, které musí programátor brát v úvahu při návrhu podoby budoucího programu a rozboru několika možností, jak lze takovou to hru implementovat, zbytek práce je již věnován konkrétní implementaci jedné specifické hry – Osadníků z Katanu, popisu reprezentace komunikace, hráčů, hracího plánu a všech herních mechanismů a pravidel této hry.