

Bakalářská práce na téma umělá inteligence ke hře Agricola se zabývá samotnou implementací hry, počítačem řízeného hráče a vytvořením strategie pro lidského hráče. Vyvinutý program umožňuje v základním rozsahu hru uživatele s počítačem, paralelní simulaci her počítačů proti sobě, analýzu dat a zobrazení historie hry.