

Cílem práce je nastudovat a implementovat algoritmy a struktury vhodné pro hru Scrabble. Studium práce je seznámit se s možnostmi efektivního algoritmu určeného pro hraní hry počítačovým hráčem a s tím souvisejícího uložení slovní zásoby. Výsledný softwarový systém umožní hru více hráčů po síti i hru, které se účastní počítačový hráči.