

Tématem předkládané práce je studie deskové hry Scrabble a její převedení do elektronické podoby. Cílem práce je představení možných a používaných přístupů k implementaci systémů realizujících Scrabble a popsání a zhodnocení datových struktur a algoritmů v těchto systémech využívaných. Součástí práce je implementace zvolených řešení. Po stručném seznámení se s pravidly Scrabble a základní analýze problému jsou v jednotlivých kapitolách teoretické části představeny datové struktury používané k uložení slovníku, algoritmy pro vyhledávání tahů a možné přístupy k herním strategiím. Praktická část práce pojednává o zvolených přístupech a zdůvodněních jejich volby. V závěru práce jsou shrnuty možné přínosy vzniklého systému a jeho další případná rozšíření.