**Osnova na Bakalářskou práci**

1. **Téma**

Zkoumání algoritmů využívaných na procedurální generaci a následné vymyšlení jejich optimálního využití v herním prostředí

1. **Využité technologie**

Unity za účelem vyzobrazení popsaných a zkoumaných algoritmů. Jazyk by byl c#

1. **Teoretická část**

Popsání vybraných algoritmů, vysvětlení jak fungují. Jejich silné a slabé stránky, hardwareovou/časovou náročnost.

1. **Praktická část**

Vizuální vyhodnocení algoritmů, jejich optimalizace a vyhodnocení do jakých okruhů se dané algoritmy hodí. Také by byly ukázány zajímavé části kódu

1. **Vyhodnocované algoritmy**

L-systems, Perlin noise, Fraktály, Wave function collapse

1. **Závěr**

Závěrem by bylo finální hodnocení algoritmů a kategorizace jejich využití ve formě tabulky

**Github**

<https://github.com/Gumogis/Tehnik_Bak_Prace/tree/main>Dost možná bych následně měnil repozitář popř. vytvořil nový o prázdninách