

//拿球后行为，利用已有 Worldmodel (20)

- (1) 在 play0n 模式下，拿到球以后朝前方快速带球。
- (2) 在 Play0n 模式下，拿到球以后朝球门方向慢速带球。
- (3) 在 play0n 模式下，拿到球以后把球围绕自己身体逆时针转。
- (4) 在 play0n 模式下，拿到球后，有人逼抢(自身周围 7 米范围有至少 1 名对方球员)，则把球踢到距离对手的另外一侧，安全带球(如对手在右侧，把球踢到左侧，如对手在左侧，把球踢到右侧)。
- (5) 在 play0n 模式下，拿到球以后，有人逼抢，传球给最近的队友；否则向球门方向快速带球。
- (6) 在 play0n 模式下，如果有人逼抢(自身周围 7 米范围有至少 1 名对方球员)，则安全带球；否则向球门方向快速带球。
- (7) 在 Play0n 模式下，若前方没有对方球员，则直接以最大速度向对方球门方向射门(周期数为偶数，球门的右侧射门，周期为奇数，向球门方向左侧射门)。
- (8) 在 play0n 模式下，拿到球后，在本方半场踢到球场中心点；过了半场，快速带球到对方球门。
- (9) 在 Play0n 模式下，拿到球后，把传给最近的周围没人防守的队友(没有人防守以其周围 5 米范围是否有对方球员为准)脚下。
- (10) 在 play0n 模式下，拿到球后，把球传给最靠近自己的前方的没人防守的队友(判断队友身边 5 米范围是否有对方防守队员)。

- (11) 在 playOn 模式下，拿到球后以后，在本方半场传给次近的队友；在对方半场，非 10 号球员传球给 10 号球员，10 号球员则快速向球门方向带球。
- (12) 在 playOn 模式下，如果在本方半场，则朝前方慢速带球，如果在对方半场，则朝球门快速带球。
- (13) 在 playOn 模式下，拿到球后，如果是 2 号，则把球踢到左侧边线，如果是 5 号，则把球踢到右侧边线，并把脖子方向转向球；其他球员则向前带球。
- (14) 在 playOn 模式下，拿到球后，如果我是 4 号，则传球给 7 号；否则的话，传球给最近的队友；到对方禁区后以最大速度射向空隙大的球门一侧。
- (15) 在 playOn 模式下，垂直带球。
- (16) 在 playOn 模式下，拿到球后带球到达球场中心，然后传给最近的球员。
- (17) 在 playOn 模式下，10 号带球前进，然后 5 号跟着 10 号一起前进，两球员在同一水平线上，且距离为 5。
- (18) 在 playOn 模式下，5 号球员与拿球的对方球员的距离始终为 5。
- (19) 在 playOn 模式下，2 号和 4 号一起去盯防对方拿球队员
- (20) 在 playon 模式下，如果是 10 号球员，在可踢球的状态下，如果自身的 x 轴坐标大于 30，则直接朝着里对方球员远的球门点射门。

//拿球以后，需要自己添加 WorldModel 函数（12）

(21) 在 playOn 模式下, 拿球后传球给更靠近对方球门的最近队友。

(22) 在 playOn 模式下, 拿球后, 搜索前方-30~30 之间距离自己 20 米内是否有队友, 如果有则传给该队友, 否则自己带球。

(23). 在 playOn 模式下, 如果在我方半场拿到球, 则向中场线以最大的速度踢, 如果在敌方半场拿到球, 则向敌方球门处以最大的速度踢

(24). 在 playOn 模式下, 如果是 9 号拿到球, 则令 9 号和 10 号同时冲至敌方球门处, 在球门前, 9 号传给 10 号, 由 10 号进行射门

(25). 在 playOn 模式下, 如果我是 4 号球员并且拿到了球, 则传给 7 号球员, 同时 7 号球员再传给 9 号球员, 9 号球员继续以最大速度冲到球门处射门。

(26) 在 playon 模式下, 求出 y 轴等于 0 的两侧的对方球员数量, 将球传向对手少的一方, 并且 x 轴值最大的队友。

(27) 在 playon 模式下, 如果自身 7 米范围内有两个或两个以上的对手的话, 则传球到 x 轴值最大的队友。

(28) 在 playon 模式下, 求出己方的越位线, 存在可以踢球的队友的话, 如果自身是 10 号。那么 10 球员垂直跑向越位线的 x 轴值-2 米, y 轴不变的点。

(29) 在 playon 的模式下，求出球运动方向的直线方程，并且求出自己到该直线的距离，如果距离小于 4 的话，那么就垂直跑向该条直线。

(30) 在 playon 的模式下，如果是自己可以踢球的状态下，如果自身 7 米内没有对方球员的话，则快熟带球，带球方向是朝着点(53, 0) 方向。

(31) 在 playon 的模式下，如果距离球最近的是我方队友的话，如果我的 x 坐标小于 30 的话，并且我是 10 号，那么我跑向球的坐标加上 (0, 10) 的坐标位置。

(32) 在 playon 的模式下，发现前方没有队友的时候，如果自身 5 米内有两个及两个以上的对手的话，那么将球传给最近的队友。

//其他比赛模式下，进攻行为 (8)

33 在本方角球模式下，如果自己是 10 号球员，则跑向角球点，并开球（球可踢，则踢球给 9 号）；如果自己是 9 号球员，则跑向距离角球点附近（随机选一点），准备接应球，其他球员跑本位点。

34 在本方边线球模式下，如果自己是距离球最近的队员，跑向球；并开球（球在自己脚下则把球传给最近的队友）。

35 在本方边线球模式下，在本方半场左侧，则由 2 号去发；如果是本方半场右侧，则由 5 号去发；球在 2 号或者 5 号脚下，则踢向距离自己最近的队友。

36. 在本方边线球的模式下，如果我是距离第二近的队友的话，那么我也跑朝着球的位置跑，直到距离球 7 米的范围。

37 在本方边线球的模式下，如果我是 4 号的话，并且距离球最近的队友不是我，那么我将跑向球的坐标加上 $(5, 0)$ 的位置上去。

38 在本方边线球的模式下，如果我是距离球第二近的队友，那么我跑向距离球 12 米的范围内，并且距离对方球门点 $(53, 0)$ 最近的点。

39 在本方边线球的模式下，距离球最近的队友跑向球并开球，如果我不是距离球第二近的队友，那么我向自身向量 $(5, 0)$ 的方向跑去。

40 在本方边线球的模式下，距离球最近的队友跑向球并开球，如果我不是距离球第二近的队友，那么求出距离球第二近的队友的坐标加上 $(10, 5)$ 的点跑。如果该点在球场内，则跑向该点。

//playOn 模式下，防守行为（5）

41 在 playOn 模式下，如果对方 10 号拿球，如果我是 2、3、4 号，则去盯防 10 号

42 在 playOn 模式下，如对方 9 号拿球，我方 2、3、4 号距离球最近的球员去盯防 9 号，其他队员盯防距离自己最近的对方球员

43 在 playOn 模式下，如果对方比我先接近球，则离球最近的队员去盯球，其他球员定距离自己最近的对方球员。

44 在 playOn 模式下，如果对方 11 号拿到球，则 7 号球员从左边去断球，8 号球员从右边去断球

45 在 playOn 模式下，防守模式下，我方 6 号球员始终跟着敌方 9 号，我方 7 号始终跟着敌方 10 号，8 号球员始终跟着敌方 11 号球员

//其他比赛模式下，防守行为（5）

46. 在对方边线球的模式下，如果我是 4 号，那么我就跑向距离球最近的对方球员处。

47. 在对方边线球的模式下，如果我是距离球第二近的队员的话，那么我跑向距离球第二近的对方球员的位置。

48. 在对方边线球的模式下，如果我不是距离球最近的队友，并且我的 x 轴坐标大于 0 的话，那么我跑向自身位置加 $(-10, 0)$ 的点的位置去。

49. 在对方边线球的模式下，如果我身边 5 米内有对方球员的话，那么我跑向身边对方球员的位置，并且我的 x 轴坐标的值要比该对方的大 2.

50. 在对方边线球的模式下，如果球的位置的 x 轴小于 0，如果我是 4 号或 5 号的话，一起跑向距离球第二近的对方球员的位置。