该卷积神经网络网络由6层构成，分别是输入层，卷积层一，损失函数层，softmax整流层，卷积层二，输出层组成

输入层输入球员的所有事件信息，进行简单的筛选，去掉与影响赛局无关的信息，确保最终结果的准确性。

通过层次分析法产生输入层到卷积层一的第一个卷积核，意在区分不同球员在速度、射门、传球、盘带、防守方面的能力，使后面的处理具有较好的指向性。

损失函数层使用log2x（公式编辑器去写）函数，意在降低能力在数值上过大的区分，降低过拟合，使能力值能表示在较小的范围内。

softmax整流层用softmax激励函数（这把softma激励函数的公式贴上，还有引用上相关论文），意在使经过损失函数层处理后数值区分不大的数据更具有区分度，便于后续神经元对数据的分析和处理。

从softmax整流层到卷积层二用层次分析法得出的第三组数据作为卷积核进行计算，意在得出某位球员在某种职业上的熟练度和适应程度，对某种职业的适应是导致团队良好协作和取得最终胜利的关键。

其中由于守门员多方面能力数值和职业的适应程度都比较均衡且比较小，但相比于其他人防守能力突出，对其相关数值进行线型放大后会对他人的分析造成较大干扰，且根据守门员38场比赛的表现情况可得出，守门员可排除最终的分析。

最后输出层根据卷积层二的数据得出团队应该进行的人员调配，得出更合理的战术策略。

由于卷积神经网络的计算较为耗费计算力，所以全程使用以高效著称的C++。