Ideas and Implementations:

1. Skill :

یه تابع بنویسیم با یه همچین امضائی:

[function name] (int skill , char intended\_post , char play\_post);

این تابع skill رو دریافت میکنه و به نسبت پستی که یه بازیکن میخواد بازی کنه توش ، skill رو توی یه index ضرب میکنه و مقدار جدید بدست اومده رو به جای اون skill قدیمی جایگذاری میکنه.(ولی باید اون skill اول و پست اصلی رو یه جا داشته باشیم.)

1. Fitness:

یه تابع بنویسیم با یه همچین امضائی:

[function name] (float current\_fitness , bool is\_continuous\_play);

اگه که bool هه ، مقدارش True بود یعنی یه بابایی آخرین بازی رو بازی کرده ، پس باید یه درصد مشخصی از current\_fitness کم بشه و به جاش جایگزین بشه. اگه که False بود ، یه مقدار مشخصی (که در واقع یه درصدی از MAXIMUM\_FITNESS هست ) رو به current\_fitness اضافه می کنیم.

1. Form:

امضای تابع:

[function name] (int current\_form , char player\_post , bool has\_team\_won , int number\_of\_scored\_goals)

بر اساس آرگومان هایی که به این تابع پاس میکنیم ، میزان فرم برای بازی بعدی کم یا زیاد میشه.

1. Aggressiveness