void addingNewLeague() -функцията задава на потребителя да попълни всички свойства на дадения обект и след това записва самия обект във файла.

League \*GetList()-функцията връща поинтър към дадената структура. В самата функция се чете от файла като четем цял обект.

void showAll(League\*head)-функцията приема head-ра на списъка и принти всички първенства които имат повече зрители от броя зададен от потебителя.

League \*modify(League\*head)функцията приема head-ра на списъка и връща като резултат същият списък. Функцията изисква от потребителя да се въведе име на първенство и коефициент и ако те съвпадат потребителят бива запитан дали желае да изтрие конкретното първенство. Ако да то се прави проверка дали елемента е първия или след първия и го изтрива. След това отваря файла и изтрива всичко в него и започва да го пълни наново с цел да се запазят промените с изтриването, които направихме, иначе извежда подменю за подновяване на информацията за съответния елемент. Функцията връща списък от същия тип.

void LowestCoeficient(League\*head)-функцията обхожда целия списък и търси първенствот с най-малък коефициент и го принти на екрана.

Програмата може да извършва следните 4 функции.

1.Добавяне на ново първенство.

2.Показване на всички първенства с брой зрители по-голям от зададения от потребител.

3.Модифициране или изтриване на информация.

4.Показване на първенството с най-малък коефициент.