**Documentație proiect "Administrare club sportiv"**

**Descriere**

Proiectul "Administrare club sportiv" este o aplicație dezvoltată în limbajul de programare C# cu scopul de a gestiona și monitoriza jucătorii unui club sportiv. Aplicația oferă funcționalități de adăugare, afișare și actualizare a datelor despre jucători. De asemenea, este implementată o clasă de tip enumerare pentru culorile kit-ului jucătorilor.

**Tehnologii utilizate**

- Limbaj de programare: C#

- Platforma de dezvoltare: .NET Framework

- Interfață grafică: Windows Forms

**Structura proiectului**

- `Form.cs` - clasa principală care conține interfața grafică și gestionarea evenimentelor

- `Jucator.cs` - clasă care reprezintă un jucător și conține informații despre nume, prenume, număr și poziție

- `AdministrareFisierText.cs` - clasă care gestioneaza citirea si scrierea în fișier

**Funcționalități principale**

**1.Adăugare jucător**

- Utilizatorul poate introduce informațiile unui jucător (nume, prenume, număr și poziție) în câmpurile corespunzătoare

- După completarea datelor, utilizatorul poate apăsa un buton pentru a adăuga jucătorul în sistem

- Informațiile jucătorului sunt salvate într-un fișier

1. **Afișare jucători**

- Utilizatorul poate accesa o opțiune de afișare a tuturor jucătorilor într-o listă sau tabel

- Fiecare jucător este prezentat cu numele, prenumele si numărul lui

**Clase și structuri de date**

**Clasa `Jucator`**

- Proprietăți:

- `Nume` - reprezintă numele jucătorului

- `Prenume` - reprezintă prenumele jucătorului

- `Numar` - reprezintă numărul jucătorului