1. Определить имена полей структуры и имя самой структуры:

Имя структуры: Football\_players

Имена полей структуры:

* Фамилия - Surname
* Дата рождение - Birthday
* Место рождения – PlaceOfBorn
* Амплуа - Role
* Количество игр – CountGames
* Количество желтых карточек – CountYellowLabel

1. Определить ограничения для полей структуры:

* Фамилия:
  + Не должны встречаться символы, отличные от букв русского или латинского алфавита (смесь алфавитов тоже запрещена)
* Дата рождение:
  + Год рождения не должен превышать 2003 и не меньше 1979
  + Не должны встречаться буквы и иные символы, кроме арабских цифр и символа ‘.’
* Место рождения:
  + Не должны встречаться символы, отличные от букв русского или латинского алфавита (смесь алфавитов тоже запрещена) и ‘.’
* Амплуа:
  + Создать перечисление (ввод – цифры)
* Количество игр:
  + Не должны встречаться буквы и иные символы, кроме арабских цифр и символа
  + Натуральные числа до 10000
* Количество желтых карточек:
  + Не должны встречаться буквы и иные символы, кроме арабских цифр и символа
  + Натуральные числа до 1000

1. Продумать главное меню:

Пункты:

1. Ввод
2. Вывод полного списка
3. Вывод отфильтрованного списка
4. Ввод значений фильтра
5. Выход
6. Определить названия методов и их параметры:

* Метод ввода нового элемента
  + Название: AddNewElement
  + Параметр: элемент структуры FootballPlayers
  + Возвращаемое значение (bool): 0 – верно, 1 – не добавилось
* Метод вывода полного списка
  + Название: OutFullList
  + Параметр: List<FootballPlayers> players
  + Возвращаемое значение (void)
* Метод вывода отфильтрованного списка
  + Название: OutFilterList
  + Параметр: List<FootballPlayers> players
  + Возвращаемое значение (void)
* Метод ввод значения фильтра списка
  + Название: AddFilters
  + Параметр: нет
  + Возвращаемое значение: нет