

Exercícios com árvores

1 – Utilizando estruturas do tipo árvore crie um programa que leia elementos do teclado e os insira em uma árvore, solicitando ao usuário o valor e a posição (esquerda ou direita a partir de qual nó; após lidos, imprima os valores da árvore lida na tela; peça ao usuário que digite um valor e o busque na árvore, apresentando: se existe o valor, a quantidade de elementos com este valor e o seu nível hierárquico na árvore. (2,0 pontos)