

Exercícios com filas

1 – Utilizando estruturas do tipo filas crie um programa que leia elementos do teclado e os insira em uma fila; após lidos, peça ao usuário que digite um valor e o busque na fila, apresentando qual foi a posição da fila onde este elemento foi encontrado caso exista, e caso não exista na fila, apresente esta informação ao usuário. (1,0 ponto)

2 – Utilizando o exercício acima como base, caso o elemento seja encontrado remova-o da fila e apresente todo o conteúdo da fila. (1,0 ponto)