

Exercícios com listas

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

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