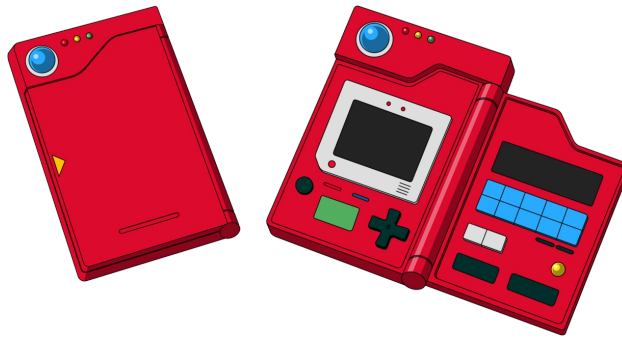


ATIVIDADE 5



Implementação de busca em uma Pokédex (FILA)

Fila é uma estrutura de dados que armazena elementos que estão em espera para serem processados. Na computação, uma fila pode ser utilizada para:

- Armazenar eventos do sistema a serem processados (*stdin* e *stdout*, por exemplo).
- Controlar acesso simultâneo a recursos compartilhados.
- Simulações de situações no mundo real (fila de supermercado).
- Aplicações específicas em alguns algoritmos (busca em largura, compressão *Huffman*).

Um Fila é um exemplo de estrutura que implementa o conceito **FIFO** (First In First Out), ou seja:

- Itens são inseridos no final da fila; e
- Itens são removidos do começo da fila.

Elabore um programa capaz de fazer a leitura de uma lista de pokemons de um arquivo csv e armazene esses dados em uma estrutura do tipo fila. Sua implementação de fila deve utilizar como base uma lista ligada. Após a construção da fila de pokemons, seu programa deve permitir ao usuário que informe o nome de um pokemon a ser buscado na fila para exibir todas as suas informações na tela ou, caso a busca não tenha encontrado nada, informar isso ao usuário.

É **OBRIGATÓRIO** implementar as subrotinas descritas nos protótipos do código.

Exemplos:

```
Digite o pokemon a ser buscado: Zapdos  
Zapdos (90 HP, 90 AT, 85 DEF, 100 SP)
```

```
Digite o pokemon a ser buscado: Pikachu  
Pikachu (35 HP, 55 AT, 40 DEF, 90 SP)
```

```
Digite o pokemon a ser buscado: Pichu  
O pokemon não foi encontrado...
```

