

Lista de Exercícios 06 – Listas Simplesmente Encadeadas

Para os exercícios a seguir, utilize as estruturas de dados abaixo.

```
typedef struct itensDaLista{
    /*
        INSERIR AQUI INFORMAÇÕES
        REFERENTES AOS ITENS DA LISTA
    */
    struct itensDaLista *proximo;
}tipoItem;

typedef struct lista{
    tipoItem *primeiro;
    tipoItem *ultimo;
    int quantidade;
}tipoLista;
```

- 01 Crie uma lista de filmes contendo informações do nome do filme, diretor e duração. Permita que os usuários insiram vários filmes e exiba aquele que tem a maior duração.
- 02 Crie uma lista de exercícios. Cada exercício deve conter um texto e um valor (uma pontuação). Exiba todos os exercícios na ordem em que foram inseridos.
- 03 Permita que o usuário cadastre vários vídeos numa lista para serem assistidos mais tarde. Possibilite que o usuário escolha um vídeo para ser assistido, contabilizando assim uma visualização a mais para o vídeo. Quando o usuário quiser, informe qual vídeo possui

mais visualizações.

- 04 Permita que o usuário insira itens em uma lista de compras. Seu programa deve possibilitar que o usuário faça a inserção e visualização da lista completa. Além disso, seu programa deve possibilitar a remoção do primeiro item da lista.
- 05 Crie um programa que possibilite ao usuário inserir endereços numa lista. Cada endereço deve possuir nome da rua, número, complemento e bairro. Permita ao usuário inserir elementos na lista, exibir a lista completa e remover o último elemento da lista.
- 06 Crie um programa que possibilite ao usuário a inserção de contatos em uma lista (contendo nome, telefone e e-mail). Possibilite ao usuário editar as informações de um contato. Ele deve informar qual contato deseja editar e seu programa deve fazê-lo reinserir as informações novas do contato. Seu programa deve possibilitar a exibição da lista completa.