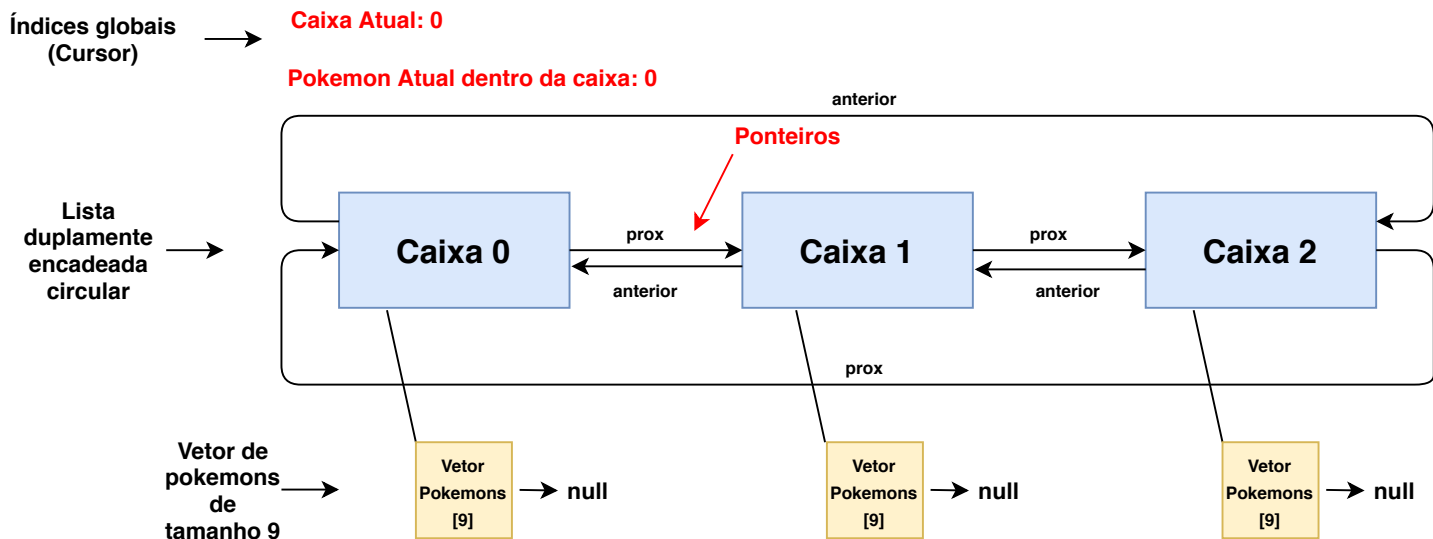


Estado inicial do programa



Exemplo de Entrada

```
1
1
3
95
3
101
3
145
4
560
6
5
0
```

Operadores:

- 1 -> Ir para a caixa à direita
- 1 -> Ir para a caixa à esquerda
- 2 -> Adicionar uma nova caixa VAZIA ao final da lista
- 2 -> Remover a caixa atual
- 3 -> Adicionar Pokémon na posição atual*
- 4 -> Adicionar Pokémon na posição indicada
- 4 -> Remover Pokémon na posição indicada
- 5 -> Imprimir caixa atual*
- 0 -> Parar a leitura de entradas e terminar o programa

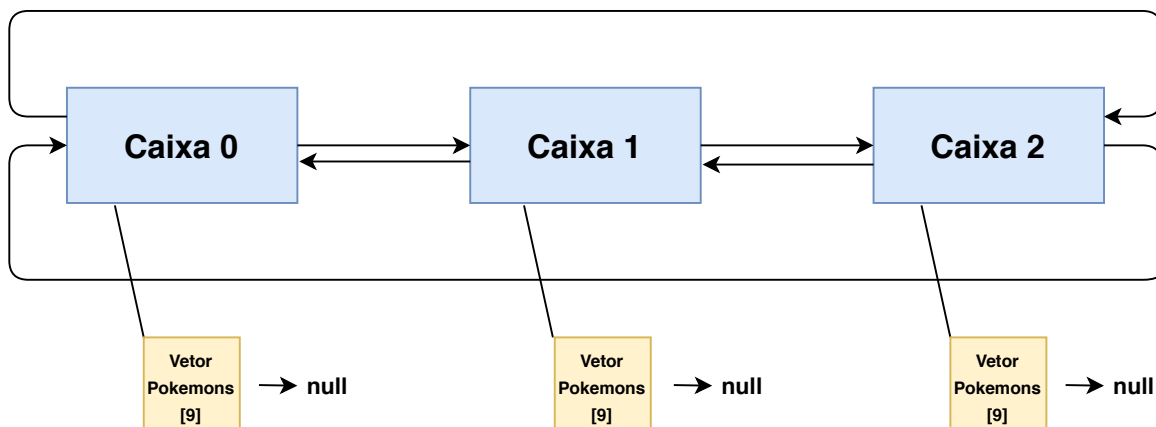
Índice do Pokémon na National Dex

Posição do vetor de Pokemons a ser inserido da caixa atual

Estado do programa após primeira linha da entrada

Caixa Atual: 1

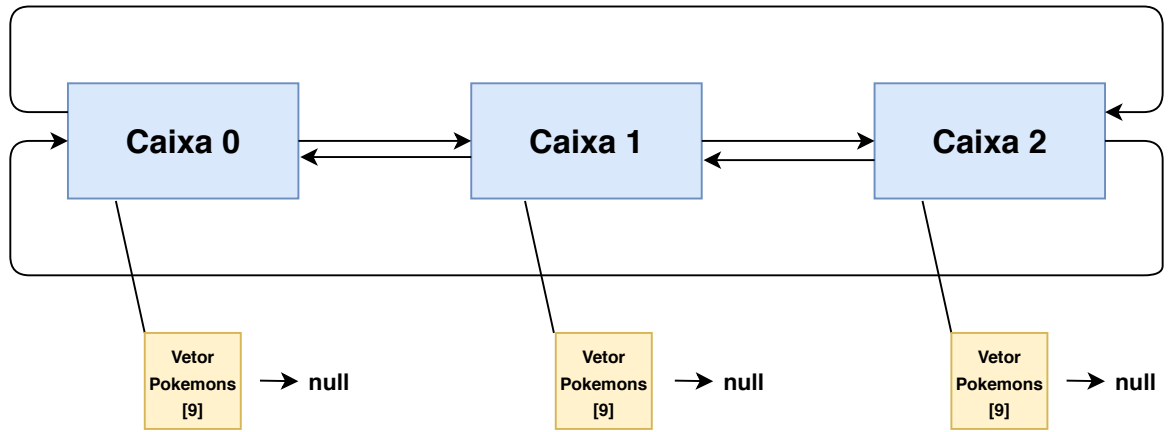
Pokemon Atual dentro da caixa: 0



Estado do programa após segunda linha da entrada

Caixa Atual: 2

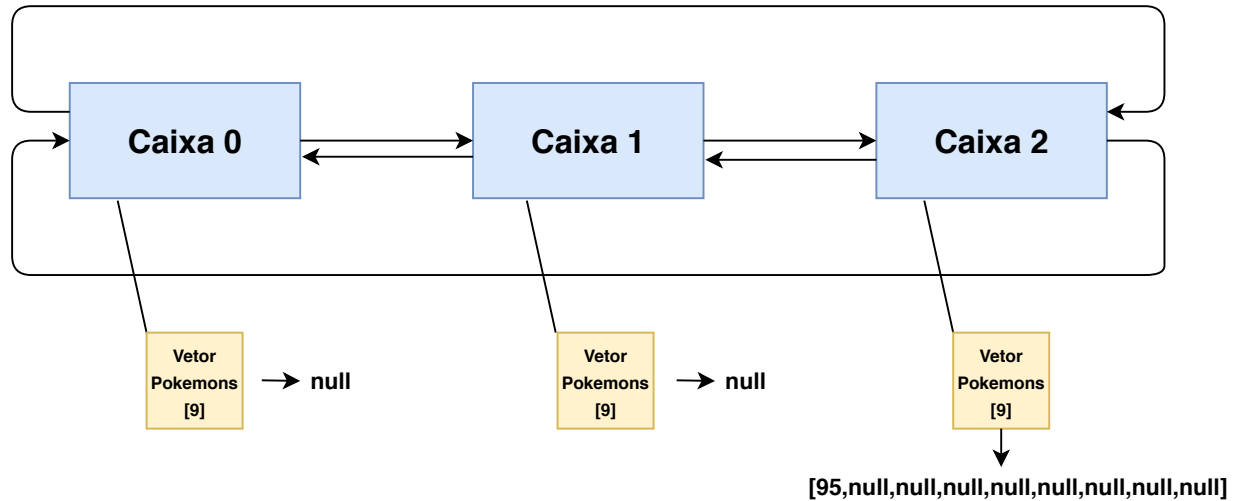
Pokemon Atual dentro da caixa: 0



Estado do programa após terceira e quarta linha da entrada

Caixa Atual: 2

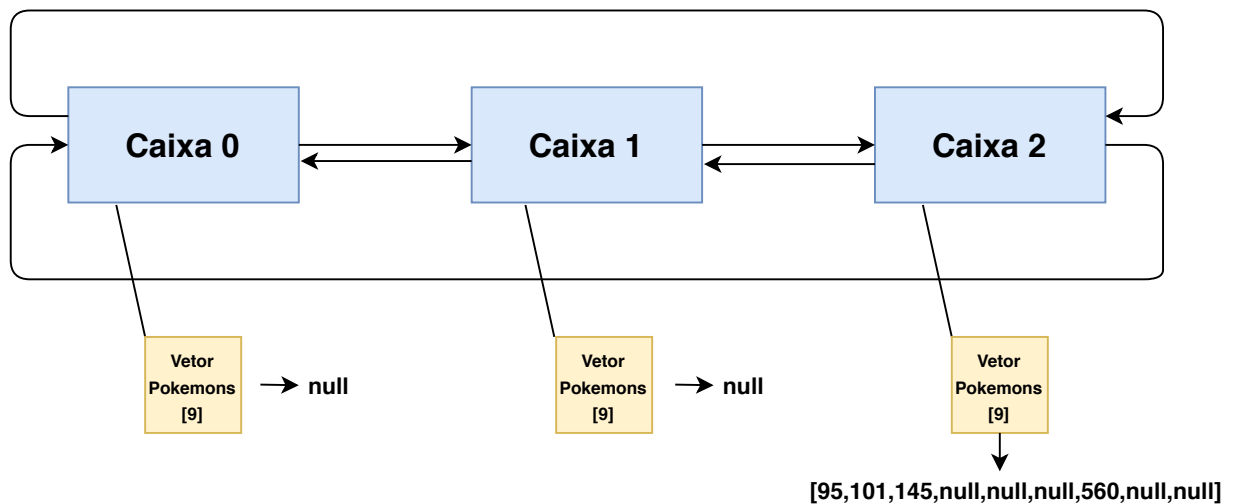
Pokemon Atual dentro da caixa: 0



Estado do programa após décima primeira linha da entrada

Caixa Atual: 2

Pokemon Atual dentro da caixa: 6



Penúltima e última linha

**Impressão da caixa atual usando a função printBox,
definida em "PokeBox.c" e "PokeBox.h".**

Encerra o programa