



```
1 void PesquisaBE(Item *item, TipoApontador *Ap, int *comp){
2     int i;
3     TipoApontador Pag;
4     Pag = *Ap;
5
6     if((*Ap)->Pt == Interna){
7         i = 0;
8
9         while(i < Pag->Pagina.Interna.ni && item->chave > Pag->Pagina.Interna.ri[i-1])i++;
10
11
12         *comp += 1;
13         if(item->chave < Pag->Pagina.Interna.ri[i-1]){
14             PesquisaBE(item, &Pag->Pagina.Interna.pi[i-1], comp);
15         }
16         else{
17             PesquisaBE(item, &Pag->Pagina.Interna.pi[i], comp);
18         }
19         return;
20     }
21
22     i = 1;
23
24     while(i < Pag->Pagina.Externa.ne && item->chave > Pag->Pagina.Externa.re[i-1].chave)i++;
25
26     if(item->chave == Pag->Pagina.Externa.re[i-1].chave){
27         *item = Pag->Pagina.Externa.re[i-1];
28         return;
29     }
30     else
31         return;
32
33 }
```

Esg: Dig onde se inicia a bitura do lado esquerdo.

Dir: Dig onde a bitura do lado direito se inicia.

Ei: Dig onde a escrita do lado esquerdo está.

Li: Dig onde a bitura está.

Es: Dig onde a escrita do lado direito está.

LS: Dig onde a bitura do lado direito está.

Linf e Lsup: são os limites feitos para aturar digas as partições

Fita 1: 10 20 45 50 87

2: 10 11 18 25 30

3: 10 10 11 19 25 30 35 45 50

87