



8. Faça um programa para simular um controlador de voo de um aeroporto. Cada avião possui um nome, um identificador, uma origem e um destino. Neste programa o usuário deve ser capaz de realizar as seguintes tarefas:
- Listar o número de aviões esperando para decolar;
  - Autorizar a decolagem do primeiro avião na fila;
  - Adicionar um avião na fila de espera;
  - Listar todos os aviões que estão na lista de espera;
  - Listar as características do primeiro avião da fila.
9. Imagine um colecionador de vinhos que compra vinhos e guarda-os em uma adega para envelhecerem, e que a cada ocasião especial abre sempre sua última aquisição (para poupar os antigos). Construa um programa que:
- a. Permita incluir novos vinhos na adega
  - b. Dada uma ocasião especial, informar qual vinho deve ser aberto
  - c. Relacionar as cinco aquisições mais antigas
- As informações básicas que o registro deve conter, relacionadas exclusivamente aos vinhos, são: Marca, casta da uva e ano da safra.
10. Escreva um programa que inverta palavras de uma sentença utilizando uma estrutura de dados adequada (fila ou pilha). Assuma que a sentença pode ter no máximo 80 caracteres.