

Estructuras de Datos**ADA 04:** Implementación de lista de Movies con Listas**Formato:** Equipo**LCC/LIC****Fecha entrega:****Profesor:** Luis R. Basto

Descripción: Utilizando el archivo Movie.csv implemente una Lista Dblemente Ligada de Movies (películas). La implementación deberá contar con los siguientes procesos:

- Pueden seleccionar los atributos del archivo Movie que consideren más relevantes y puede seleccionar algunas filas
- Su Lista Ligada almacenará cada uno de los datos de las películas.
- Los procesos o funciones para contemplar son:
 - Importación de los datos a la lista (carga de datos).
 - Búsqueda de alguna película por título (puede ser nombre exacto o no) y que muestre toda la información de esa película (director, actores, año de estreno, etc.)
 - Búsqueda de algún actor (cast) por nombre (puede ser nombre exacto o no) y que muestre toda la información del actor (nombre de la película en la que ha trabajado, con el director de la película, el año de estreno, etc.)
 - Insertar una nueva película con todos sus datos, la inserción puede ser en cualquier lugar de la lista, al principio, al final, etc.
 - Eliminar una película por título (puede ser nombre exacto o no) y que muestre toda la información de la película antes de eliminar indicando con un mensaje al usuario ¿desea eliminar?
 - Actualizar algunos datos de la película, aquí primero se debe hacer una búsqueda por título de la película y posteriormente se le indica al usuario que dato de la película se quiere modificar.

Notas para el desarrollo: Para el desarrollo tenga en cuenta lo siguiente:

- Utilizar structs de C
- Utilizar funciones para los cálculos, impresiones, lectura y escritura
- Hacer buen uso de la estructura Listas Dblemente Ligadas

Notas para la entrega: La entrega será en la plataforma siguiendo el formato siguiente:

- Crear una carpeta con el nombre ADA04 y agregar en ella todos los archivos fuentes (archivos .c).
- Agregar un archivo **readme.txt** donde se den las indicaciones para compilar y ejecutar la aplicación.
- Comprimir la carpeta en un solo archivo llamado **ADA04_En.zip**, donde *n* representa el número del equipo. Ejemplo: ADA04_E01.zip
- Enviar el archivo .zip a la plataforma.