

Γράψτε μια συνάρτηση *SearchQ* που δέχεται μια ουρά τύπου *QueueType* και έναν ακέραιο αριθμό *item* και εκτελεί αναζήτηση του αριθμού *item* στην ουρά (πρωτότυπο συνάρτησης `boolean SearchQ(QueueType *Queue, QueueElementType Item);`).

Η υλοποίηση της *SearchQ* θα γίνει σε επίπεδο εφαρμογής, δηλαδή με τη χρήση της *RemoveQ*. Αν το στοιχείο *item* υπάρχει περισσότερες από μία φορές στην ουρά τότε η αναζήτηση σταματάει όταν βρεθεί το πρώτο στοιχείο ίσο με *item*.

Στο κυρίως πρόγραμμα θα δημιουργείτε μια ουρά που περιλαμβάνει τα πολλαπλάσια του 3 στο διάστημα [1..100], θα καλεί τη βοηθητική συνάρτηση *Traverse* για να διαπιστώσετε ότι η ουρά περιέχει τα παραπάνω στοιχεία. Στη συνέχεια θα δίνει ο χρήστης μία τιμή προς αναζήτηση και θα καλείται η συνάρτηση *SearchQ*. Στη συνέχεια θα καλεί τη βοηθητική συνάρτηση *Traverse* για να διαπιστώσετε ότι η ουρά μεταβλήθηκε μετά τη κλήση της *SearchQ*.

```
3 6 9 12 15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84
87 90 93 96 99
Give the search value: 18
Found
21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60 63 66 69 72 75 78 81 84 87 90 93 96 99
Πιέστε ένα πλήκτρο για συνέχεια. . .
```