```
 1: typedef int elem;
 2:
 3: typedef struct bloco {
 4:         elem info;
 5:         struct bloco *esq, *dir;
 6: } no;
 7:
 8: typedef struct {
 9:         no *raiz;
10: } Arvore;
11:
12:
13: void cria(Arvore*);
14: int IsEmpty(Arvore*);
15: no* busca(no*,elem*);
16: no* busca_pai(no*,elem*);
17: void inserir_esq(Arvore*,elem*,elem*,int*);
18: void inserir_dir(Arvore*,elem*,elem*,int*);
19: void imprimir(no*);
20: int altura(no*);
21: void finaliza(no*);
22: void remover(Arvore*,elem*,int*);
23: void percurso_pre_ordem(no*);
24: void percurso_em_ordem(no*);
25: void percurso_pos_ordem(no*);
26:
```