



스택, 큐, 덱 - 특정 위치에서만 원소를 넣고 뺄 수 있음 - Restricted Structure

1. 원소의 추가가 $O(1)$
2. 원소의 제거가 $O(1)$
3. 제일 상단의 원소 확인이 $O(1)$
4. 제일 상단이 아닌 나머지 원소들의 확인/변경이 원칙적으로 불가능

배열로 구현하면 가능하긴 함
하지만 굳어..?

STL stack

```
01 #include <bits/stdc++.h>
02 using namespace std;
03
04 int main(void) {
05     stack<int> S;
06     S.push(10); // 10
07     S.push(20); // 10 20
08     S.push(30); // 10 20 30
09     cout << S.size() << '\n'; // 3
10     if(S.empty()) cout << "S is empty\n";
11     else cout << "S is not empty\n"; // S is not empty
12     S.pop(); // 10 20
13     cout << S.top() << '\n'; // 20
14     S.pop(); // 10
15     cout << S.top() << '\n'; // 10
16     S.pop(); // empty
17     if(S.empty()) cout << "S is empty\n"; // S is empty
18     cout << S.top() << '\n'; // runtime error 발생
19 }
```

스택이 비어있을 때 top()이나 pop()을 하면
런타임에러 발생

면접문제 10828

그냥 구현이라 패스