# 顺序存储

## 定义

typedef struct{

int data[MAX\_SIZE];

int top;

}SeqStack;

## 获取元素

int SeqStackGetElement(SeqStack \*s,int \*e){

if(s->top==-1)

return -1;

\*e=s->data[s->top];

return 0;

}

## 插入元素

int SeqPush(SeqStack \*s,int \*e){

if(s->top=MAX\_SIZE)

return -1;

s->top++;

s-data[s->top]=\*e;

}

## 删除元素

# 链式存储