



# PILHAS ESTÁTICAS

AULA DO DIA 17|03



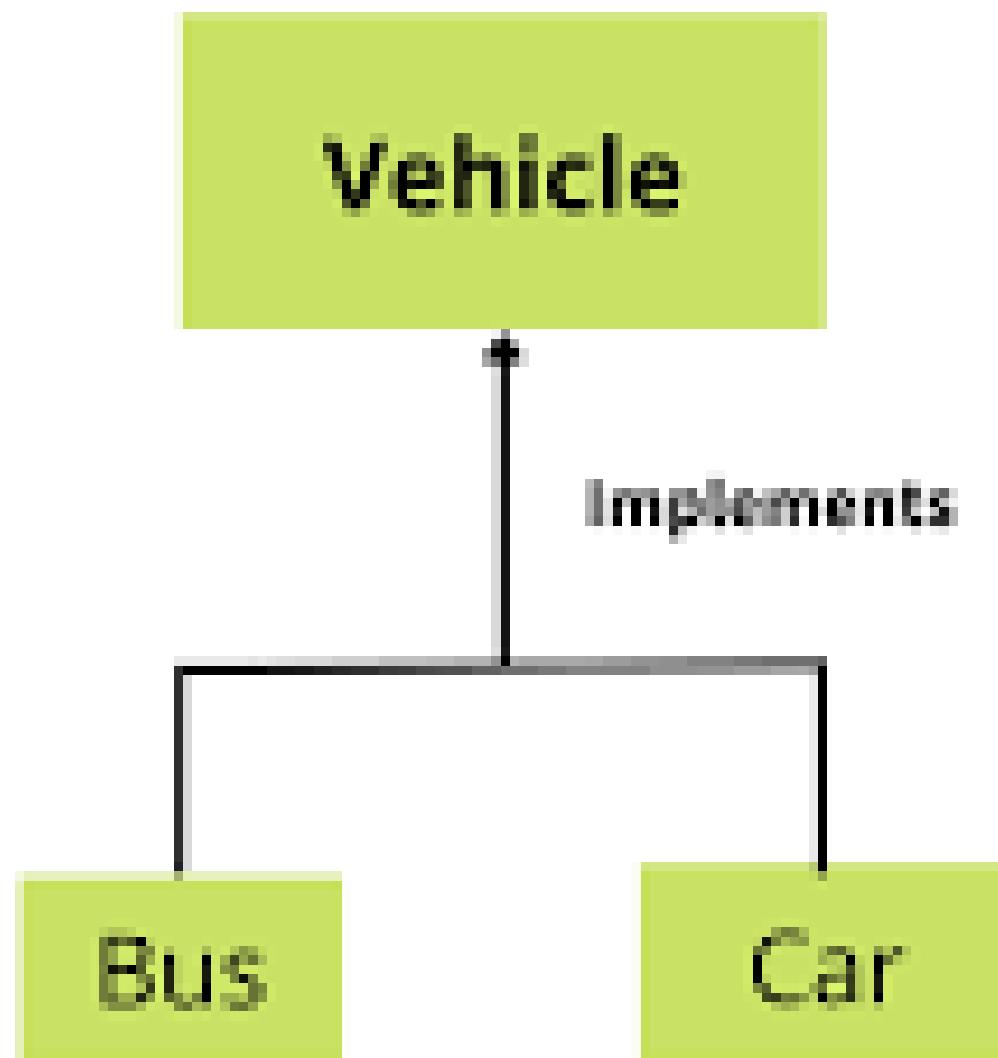
# INTERFACE

Define comportamento;

Conjunto de operações que a classe deve prover.



Interface



# **PRECISA DE UMA INTERFACE PARA IMPLEMENTAR UM PILHA ?**

Não, mas é a forma mais correta.  
Boa prática de programação.



# QUESTÃO DE PROVA

```
public interface Empilhavel {  
    //métodos principais  
    void empilhar(Object dado);  
    Object desempilhar();  
    Object topo();  
    //métodos auxiliares  
    boolean estaCheia();  
    boolean estaVazia();  
    String imprimir();  
}
```

Seja criativo - na prova usar apenas os métodos genéricos não garante nota boa

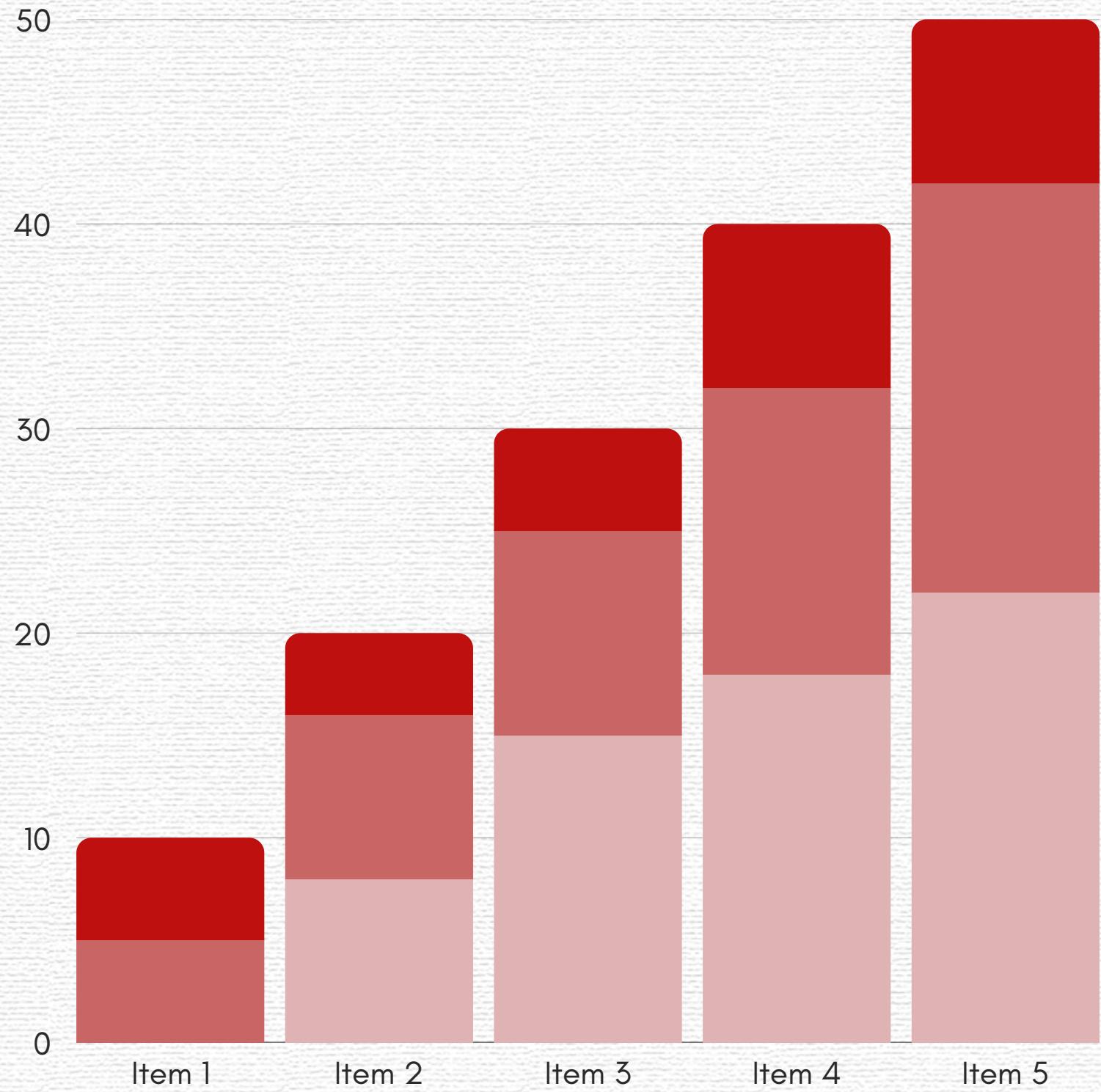
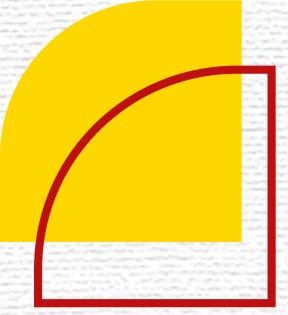
Object ta sendo generico aqui , se empilhará objetos específicos

# PRA ONDE VAI O DADO DEPOIS DO POP ?

Ele continua na pilha como lixo e  
não conta para o topo

Caso haja push-> o que estava no  
lixo é sobrescrito pelo novo dado  
que passa a ocupar aquela  
posição.





# PARA CASA: PILHA DUPLA

2 topo

2 pilhas em uma: uma pilha estática normal e  
outra uma pilha estática invertida

Se uma está cheia a outra também está

