4.1 請利用陣列結構來設計一個C++程式，利用迴圈來控制準備推入或取出的元素，並模擬堆疊的各種工作運算，此堆疊最多可以容納100個元素，其中必須包括推入(push)與彈出(pop)函數，及最後可以輸出所有的堆疊內容

\*4.2 請設計一個C++程式<以陣列模擬撲克牌洗牌及發牌的過程，以亂數取得撲克牌後放入堆疊，放滿52張後開始發牌，同樣的使用堆疊空能來發牌給四個人

4.3 請設計一個C++程式以串列來模擬堆疊實作，並利用迴圈來控制準備推入或取出的元素<其中必須包括推入(push)與彈出(pop)函數，集最後輸出所有堆疊內的元素

4.4 請設計一個C++程式，使用樣板類別來實做一個鏈結串列，他還包含一個樣板結構作為節點的資料結構，用來儲存不同資料節點以及保留下一個節點的位址，鏈結串列類別會將所有的結點連接起來

4.5 請設計一類別樣板Stack<將以堆疊資料結構的方式來儲存所輸入的不同類型的資料。其中在類別中的成員函數，只要是與輸入資料型態有關的部分(如push and pop)，都使用樣板形式參數取代。