#include<stdio.h>  
#include<stdlib.h>  
#define MaxSize 10  
typedef struct node\* SeqStack;  
typedef char ElementType;  
struct node {  
    ElementType data[MaxSize];  
    int top;  //标记栈顶数据    
};  
//初始化  
void InitNode(SeqStack \*L) {  
    (\*L) = (SeqStack)malloc(sizeof(struct node));  
    (\*L)->top = -1;  
}  
//进栈  
void PushStack(SeqStack L, ElementType x) {  
    if (L->top == MaxSize - 1) {  
        printf("满了");  
    }  
    else {  
        L->top++;  //入栈所以加1  
        L->data[L->top] = x;  
    }  
}  
//出栈  
void PopStack(SeqStack L, ElementType \*x) {  
    if (L->top == -1) {  
        printf("空的");  
    }  
    else {  
        \*x = L->data[L->top];  
        L->top--;  
    }  
}  
//遍历输出  
void PrintNode(SeqStack L) {  
    for (int i = 0; i <= L->top; i++) {  
        printf("%c", L->data[i]);  
    }  
    printf("\n");  
}  
int main() {  
    SeqStack s;  
    ElementType c;  
    ElementType\* y;  
    y = &c;  //y指向c，为了出栈用  
    InitNode(&s);  
    printf("输入入栈数据");  
    scanf("%c", &c);  
    while (c != &apos;\n&apos;) {  
        PushStack(s, c);  
        scanf("%c", &c);  
    }  
    PrintNode(s);  
    PopStack(s, y);  
    printf("出栈元素是%c\n", \*y);  
    PrintNode(s);  
}