



Stack

Implementare la classe stack tramite un vettore ed uno stack pointer.

Memorizzare nello stack dei valori interi.

Si suppone che la classe sia dotata di due costruttori, uno che definisce uno stack generico (costruttore di default) di 10 elementi e uno che permetta di definirne la dimensione massima.

Si suppone che la condizione di stack vuoto si determinata dal valore -1 dello stack pointer.



Stack

Possibili operazioni sullo stack:

Pop

Push

Numero di elementi nello stack

Reset dello stack

Valore presente sulla cima dello stack

Stampa dei valori presenti sullo stack

Gestire le condizioni d'errore (pieno, vuoto) generando delle eccezioni.

La classe deve fornire tutte le funzionalità per poter essere utilizzata in modalità testuale e grafica.

L'interfaccia dell'applicazione dovrà essere realizzata con windows forms considerando che i dati presenti nello stack dovranno essere visualizzati su una listbox.