**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA**

**FACULTAD DE INGENIERIA DE PRODUCCION Y SERVICIOS**

**ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN**

Un dibujo de una cara feliz

Descripción generada automáticamente con confianza baja

**LABORATORIO 11 – Punteros, POO y Pilas.**

**DOCENTE:**

Enzo Edir Velásquez Lobatón

**ALUMNO:**

Owen Haziel Roque Sosa.

**FECHA:**

17/06/2022

**Arequipa – Perú**

Texto

Descripción generada automáticamente

Clase Nodo y Clase Pila

Texto

Descripción generada automáticamente

Constructor y destructor de Pila

Texto

Descripción generada automáticamente

Método para mostrar la Pila

1. Defina una Pila que permita insertar elementos utilizando clases.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Esquemático

Descripción generada automáticamente con confianza media

1. Sobre el ejercicio anterior, adecue el programa para eliminar elementos de una Pila.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Esquemático

Descripción generada automáticamente

1. Implemente un algoritmo para buscar elementos de la Pila.

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

1. Escribir un programa que dé la solución al problema de las Torres de Hanoi para N discos, utilizando pilas, las cuales representen cada uno de los postes:

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

definiciones de funciones amigas de Pila

Texto

Descripción generada automáticamente

funciones amigas en Clase Pila

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente