

## Stack ou Pilha

↳ Segue uma estrutura sequencial na memória, abarcando espaços seguidos nela.

↳ Segue o princípio Lifo = Last in first out  
o que ocasiona limitações porém dentro do caso de uso ideal se mostra extremamente eficiente.

Exemplo: Ctrl + Z → Volver de navegador

## Sistema e processador

⇒ Cada Função é um novo item para call stack.

⇒ Cada item carrega seu frame de pilha = Contexto - Variáveis etc...

⇒ O Computador resolve isso do último para o primeiro.

```
void funcB() {  
    int b = 2;  
    printf("Função B\n");  
}  
  
void funcA() {  
    int a = 1;  
    funcB();  
    printf("Função A\n");  
}  
  
int main() {  
    funcA();  
    return 0;  
}
```

