

# PILHA



1) Escreva um programa em JAVA que leia números inteiros e armazene em uma pilha. A entrada de dados deve ser interrompida quando o usuário informar o número zero e/ou esgotar a quantidade definida de elementos a serem armazenados na estrutura. Por último, imprima os elementos na ordem em que foram removidos da pilha.

2) Construa um programa em JAVA utilizando uma pilha que resolva o seguinte problema:

Armazene as placas dos carros que estão estacionados numa rua sem saída estreita. Dado uma placa verifique se o carro está estacionado na rua. Caso esteja, informe a sequência de carros que deverá ser retirada para que o carro em questão consiga sair.

3) Faça uma adaptação em seu programa que manipula pilhas para que possa exibir o número de elementos da pilha que possuem valor par.

4) Escreva um programa em JAVA que cria 2 pilhas (N e P) e solicita ao usuário para informar números inteiros para preencher um array. Para cada valor do array:

se positivo, inserir na pilha P;

se negativo, inserir na pilha N;

se zero, retirar um elemento de cada pilha.

O array de números inteiros deve ter 8 elementos.

5) Construa um programa que solicite ao usuário que digite a url de um site que será acessado. Ao receber uma nova URL, armazene na pilha. Possibilite ao usuário, resgatar as URLs acessadas anteriormente na ordem de visitaç o ao solicitar "Voltar" às páginas anteriores.