

esprit Ecole Supérieure Privée d'Ingénierie et de Technologies	Objectif (4): Les piles	
	Matière : Programmation Procédurale II Support : Prosit Séance : APP Classe(s) : 1A	Unité pédagogique : Algorithmique & Programmation Année universitaire: 2018-2019

On considère un jeu de cartes classique où chaque carte est définie par sa valeur (dans l'ordre : 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, Valet, Dame, Roi) et son enseigne (pique, cœur, carreau et trèfle). On souhaite modéliser l'ensemble de cartes par une pile.



1. Déclarer les structures nécessaires.
2. Ecrire une fonction qui permet d'ajouter une carte à une pile avec deux façons (avec et sans type de retour).
3. Ecrire une fonction qui permet de retirer une carte de la pile.