#include <stdio.h>

#include <cs50.h>

#include <string.h>

#include <ctype.h>

typedef struct \_stack

{

char\* val;

struct \_stack\* next;

}

stack;

// глобальные переменные

stack\* top;

// прототипы функций

void push (char\* word);

char\* pop();

int main(void)

{

push("Aki");push("Koki");push("Akiu");push("123");push("hypi");printf("%s\n", top->val);

char\* first = pop();char\* second = pop();

printf("%s\n", first);printf("%s\n", second);printf("%s\n", top->val);

}

// возвращаем верхний элемент стека

char\* pop()

{

stack\* ptr = top;

if (ptr->next == NULL)

{

char\* word = ptr->val;

free(ptr);

return word;

}

else

{

char\* word = ptr->val;

ptr = ptr->next;

free(top);

top = ptr;

return word;

}

}

// вставляем элемент в стек

void push (char\* word)

{

stack\* ptr = malloc(sizeof(stack));

if (ptr == NULL)

{

exit(1);

}

ptr->val = word;

ptr->next = top;

top = ptr;

}

// создали стек

// void create()

// {

// stack\* ptr = malloc(sizeof(queue));

// ptr->val = NULL;

// ptr->next = NULL;

// top = ptr;

// }