

EXERCÍCIO DE PILHAS

Usando a classe **Pilha** definida nas aulas, faça as seguintes questões:

1. Escreva um programa que:

- a) crie uma pilha;
- b) exiba o seguinte menu de opções:

EDITOR DE PILHA

- [1] EMPILHAR
- [2] DESEMPILHAR
- [3] EXIBIR ELEMENTO DO TOPO
- [4] EXIBIR A PILHA
- [5] TAMANHO DA PILHA
- [6] ESVAZIAR A PILHA
- [0] SAIR

DIGITE SUA OPÇÃO:

- c) leia a opção do usuário e execute a opção escolhida;
- d) após a execução de cada opção, o programa deve retornar ao menu para nova opção do usuário ou o encerramento do programa.

2. Escreva um programa que use uma pilha para determinar se uma string é um palíndromo (isto é, tem a mesma leitura no sentido normal e no sentido inverso). O programa deve ignorar espaços em branco, pontuação e caracteres especiais.