## Giullio Emmanuel da Cruz Di Gerolamo

RA: 790965

Frequência F4

## Arquivo Pilha.cpp

```
#include<stdio.h>
#include<stdlib.h>
#include<string.h>
typedef struct
  char letra;
} Item;
typedef struct st_celula
  Item* item;
  struct st_celula* proximo;
} Celula;
typedef struct
  Celula* topo;
  int
         tamanho;
} Pilha;
       compara(Pilha*, Pilha*);
int
Pilha*
         cria();
         POP(Pilha*);
Item*
       PUSH(Item*, Pilha*);
int
       exibe(Pilha*);
int
Pilha*
         inverte(Pilha*);
int main(void)
```

```
Pilha* p = cria();
  Item item;
  exibe(p); // vazia
  // um loop para carregar uns itens
  printf("Insere de 'A' a 'Z'\n");
  for (item.letra = 'A'; item.letra <= 'Z'; item.letra += 1) PUSH(&item, p);
  exibe(p);
  int n = p->tamanho / 2;
  printf("Desempilhando %d elementos\n", n);
  for (int i = 0; i < n; i += 1)
    printf("%c ", (POP(p))->letra);
  printf("\n");
  printf("Pilha restante\n");
  exibe(p);
  printf("Inverte a Pilha\n");
  Pilha* inv_p = inverte(p);
  exibe(inv_p);
  printf("Pilha original\n");
  exibe(p);
  // cria um apilha igual a inv_p pra comparar
  printf("\n\nComparando pilhas:\n\n");
  Pilha* outra = cria();
  exibe(outra);
  exibe(inv_p);
  if (compara(inv p, outra))
    printf("As pilhas sao iguais\n");
  else
    printf("As pilhas sao diferentes\n");
  printf("\nCarregando a pilha que estava vazia: \
Insere de 'B' a 'M'\n");
  for (item.letra = 'M'; item.letra >= 'B'; item.letra -= 1) PUSH(&item, outra);
  printf("\nCompara de novo:\n");
  exibe(outra);
  exibe(inv p);
  if (compara(inv_p, outra))
    printf("As pilhas sao iguais\n");
    printf("As pilhas sao diferentes\n");
  printf("\nInsere a letra que faltava e compara de novo:\n");
  item.letra = 'A';
  PUSH(&item, outra);
  exibe(outra);
  exibe(inv p);
  if (compara(inv_p, outra))
    printf("As pilhas sao iguais\n");
```

```
else
    printf("As pilhas sao diferentes\n");
  return 0;
       compara(Pilha* uma, Pilha* outra)
int
{ // retorna zero se 'uma' difere de 'outra', ou 1
  if (uma->tamanho != outra->tamanho) return 0; // claro
  Celula* pA = uma->topo;
  Celula* pB = outra->topo;
  // pA e pB apontam para o topo de cada pilha
  // olha um por um e se for diferente ja era
  for (int i = 0; i < uma -> tamanho; i += 1)
  {
    if (pA->item->letra != pB->item->letra) return 0;
    pA = pA->proximo; pB = pB->proximo; // avanca
  }
  return 1;
}
Pilha* cria()
  Pilha* nova = (Pilha*)malloc(sizeof(Pilha));
  nova->tamanho = 0;
  nova->topo = NULL;
  return nova;
};
Item* POP(Pilha* pilha)
  if (pilha->tamanho < 1) return NULL; // vazia
  Item* valor = (Item*)malloc(sizeof(Item));
  *valor = *(pilha->topo->item);
  Celula* topo = pilha->topo; // salva para nao perder
  pilha->topo = topo->proximo;
  pilha->tamanho -= 1; // um a menos;
  free(topo->item); // adeus item
  free(topo); // adeus celula
  return valor;
}
int PUSH(Item* item, Pilha* pilha)
```

```
Celula* nova = (Celula*)malloc(sizeof(Celula));
  Item* pItem = (Item*)malloc(sizeof(Item));
  *(pltem) = *item; // copia tudo
  nova->item = pltem; // o ponteiro
  nova->proximo = pilha->topo;
  pilha->topo = nova;
  pilha->tamanho += 1;
  return 0;
} // empilha()
int
       exibe(Pilha* pilha)
{
  printf("Pilha tem %d elementos\n[", pilha->tamanho);
  Celula* p = pilha->topo;
  while (p != NULL)
    printf("'%c' ", p->item->letra);
    p = p->proximo;
  };
  printf("]\n");
  return 0;
};
Pilha* inverte(Pilha* origem)
  Pilha* destino = cria();
  // enquanto tem algo na origem insere na outra
  Item* item = POP(origem);
  while (item != NULL)
    PUSH(item, destino);
    item = POP(origem);
  }
  return destino;
};
```

## Prints da execução



