



Pilhas

1. Faça um programa para “empilhar” e “desempilhar” uma palavra acessada pelo teclado. O resultado de “desempilhar” deve ser exibido em tela. Utilize um vetor para realizar esta operação.
2. Faça um programa para “empilhar” e “desempilhar” uma palavra acessada pelo teclado. O resultado de “desempilhar” deve ser exibido em tela. Utilize alocação dinâmica em memória para realizar esta operação.
3. Faça um programa para armazenar em uma pilha os números do “tombo” dos livros de uma biblioteca. Ao ser digitado número de tombo -1, encerrar o armazenamento das informações na pilha. Após empilhar os dados, acessar o número de um tombo para eliminar da pilha. Apresente os dados contidos na pilha após a eliminação.
4. Faça um programa, utilizando alocação dinâmica, para utilizar uma pilha como uma calculadora que utilize notação pós-fixada. No final da execução, o programa deverá apresentar o resultado do cálculo da expressão informada.