

考え方

- (1) スタックは構造体により実現し容量を生成時に決定する固定長のスタックとした。ポップやプッシュなどの動きは関数を作成し実装した。

工夫した点

- (1) Switch文を使わない代わりにif文で入力操作による出力の変更を行った。

注意点

- (1) 引数の型にポインタが混ざっているので関数を使用する際に引数に注意が必要である。