

考え方

- (1) キューは構造体に要素をいれ配列として実現した。エンキューやデキュー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。