



Universidad de Guadalajara

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

División de Electrónica y Computación

Departamento de Ciencias Computacionales

Estructuras de datos 1

Actividad Posterior 3: Pilas, implementación estática y dinámica.

Planteamiento.

Diseñar una solución informática que permita ejecutar el código adjunto en el archivo "main(Problema).cpp"

La evaluación de la actividad dependerá de las acciones que puedan lograrse a lo largo de la ejecución del programa, a continuación de describen las acciones y los puntos de cada una de ellas:

- Apilar en pila estática. 20 puntos.
- Apilar en pila dinámica. 20 puntos.
- Comparar topes de pilas. 10 puntos.
- Desapilar elementos de una estática, hasta encontrar algún elemento al tope de la misma. 25 puntos.
- Desapilar elementos de una dinámica, hasta encontrar algún elemento al tope de la misma. 25 puntos.

Reporte.

1. Diagrama de clases propuesto.
2. Objetivo.
3. Marco teórico.
4. Desarrollo.
5. Pruebas y resultados.
6. Conclusiones.
7. Apéndice(s).