

typedef ??? StackElementType;

main(){

    Δήλωσε τη στοίβα S

    \_\_\_\_\_ valid // για να ελέγχεις αν το αλφαριθμητικό είναι στην μορφή xCy

    \_\_\_\_\_ flag // για να ελέγχεις αν έχει διαβαστεί ο χαρακτήρας 'C'

    \_\_\_\_\_ ch // για να αποθηκεύεις το χαρακτήρα που διαβάζεις κάθε φορά

    \_\_\_\_\_ item // για να αποθηκεύεις το στοιχείο που απωθείτε από την S

    Αρχικοποίησε flag και valid

    Δημιούργησε τη στοίβα S (CreateStack(...))

    Διάβασε τον πρώτο χαρακτήρα για το αλφαριθμητικό

    Διάβασε την αλλαγή γραμμής (getchar())

    Αν ο χαρακτήρας που διαβάστηκε είναι ο χαρακτήρας '#'

        τερμάτισε το πρόγραμμα

    Όσο ο χαρακτήρας που διαβάστηκε δεν είναι ο χαρακτήρας '#' και το valid είναι αληθές{

        Αν δεν έχει διαβαστεί ακόμα το 'C' { //flag==FALSE

            /\*Διαβάζουμε χαρακτήρα από το πρώτο κομμάτι του αλφαριθμητικού (x).

            Κάθε χαρακτήρας που διαβάζεται ωθείται στη στοίβα S εκτός αν είναι ο 'C' \*/

            Αν ο τρέχων χαρακτήρας ch είναι ίσος με το 'C'{

                flag=TRUE;

                Διάβασε τον επόμενο χαρακτήρα

            }

            αλλιώς{

                Ωθησε τον χαρακτήρα ch στη στοίβα S (Push(...))

                Διάβασε τον επόμενο χαρακτήρα

            }

        }

        αλλιώς{ //flag==TRUE

            /\*Διαβάζουμε χαρακτήρα από το δεύτερο κομμάτι του αλφαριθμητικού (y).

            Κάθε χαρακτήρας που διαβάζεται ελέγχεται αμέσως έναντι του αντίστοιχου χαρακτήρα του πρώτου κομματιού (x)\*/

            Αν η στοίβα S δεν είναι άδεια {

                Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της στοίβας S (Pop(...))

                Αν το στοιχείο item που απώθησες από την S είναι διάφορο του χαρακτήρα ch που έχει διαβαστεί

                    valid=FALSE;

                αλλιώς

                    Διάβασε τον επόμενο χαρακτήρα

            }

            αλλιώς /\*αν η στοίβα είναι άδεια\*/

                valid=FALSE;

```
    }  
    //κλείνει το while  
    Αν το valid=TRUE και η στοίβα S είναι κενή  
        Εμφάνισε TRUE  
    αλλιώς  
        Εμφάνισε FALSE  
}
```

