

#define StackLimit ???

main()

{

Δήλωση στοιβών

Δήλωση άλλων μεταβλητών

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

Επαναληπτικά (βρόχος for)

Ώθησε το δεκαπλάσιο της τιμής της μεταβλητής ελέγχου της for στη στοίβα

Push(...)

Κάλεσε την TraverseStack για τη στοίβα S (**TraverseStack(...)**)

Διάβασε τον αριθμό n ($n \leq (\text{Stack.Top}-1)/2$)

//(a) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του δεύτερου στοιχείου από την κορυφή της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα χωρίς τα δύο πρώτα στοιχεία της κορυφής.

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S (επιστροφή του κορυφαίου στη μεταβλητή x)

(Pop(...))

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S (επιστροφή του κορυφαίου στη μεταβλητή x)

(Pop(...))

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Εμφάνισε τη στοίβα S

//(b) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του δεύτερου στοιχείου από την κορυφή της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα αμετάβλητη (δεν θα διαγραφεί κανένα στοιχείο).

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S στη μεταβλητή **temp** (**Pop(...)**)

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S στη μεταβλητή **x** (**Pop(...)**)

Ώθησε την **x** στη στοίβα S (**Push(...)**)

Ώθησε την **temp** στη στοίβα S (**Push(...)**)

Εμφάνισε τη μεταβλητή **x**

Εμφάνισε τη στοίβα S

// (c) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του n-οστού στοιχείου από την κορυφή της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα χωρίς τα n πρώτα στοιχεία της κορυφής.

Επαναληπτικά n φορές

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S στη μεταβλητή **x** (**Pop(...)**)

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Εμφάνισε τη στοίβα S

//(d)Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του n-οστού στοιχείου από την κορυφή της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα αμετάβλητη. (Υπόδειξη: Χρησιμοποιείστε μία άλλη βοηθητική στοίβα.)

Δημιούργησε τη βοηθητική στοίβα tempS (**CreateStack(...)**)

Επανάληπτικά n φορές

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S στη μεταβλητή x (**Pop(...)**)

Ώθησε την x στη βοηθητική στοίβα tempS (**Push(...)**)

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Όσο η βοηθητική στοίβα tempS δεν είναι άδεια

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της TempS (**Pop(...)**)

Ώθησε το στοιχείο αυτό στη στοίβα S (**Push(...)**)

Εμφάνισε τη στοίβα S

//(e) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του τελευταίου στοιχείου της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα αμετάβλητη.

Όσο η στοίβα S δεν είναι άδεια

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

Ώθησε το στοιχείο αυτό στη στοίβα tempS(**Push(...)**)

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Όσο η στοίβα tempS δεν είναι άδεια

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της tempS (**Pop(...)**)

Ώθησε το στοιχείο αυτό στη στοίβα S(**Push(...)**)

Εμφάνισε τη στοίβα S

//(f) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του τρίτου στοιχείου από τη βάση της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα αμετάβλητη.

Όσο η στοίβα S δεν έφτασε στο 3^ο στοιχείο από τη βάση της στοίβας S

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της S στη μεταβλητή x (**Pop(...)**)

Ώθησε το στοιχείο αυτό x στη στοίβα tempS(**Push(...)**)

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Όσο η στοίβα tempS δεν είναι άδεια

Απώθησε το κορυφαίο στοιχείο της tempS στη μεταβλητή x (**Pop(...)**)

Ώθησε το στοιχείο αυτό x στη στοίβα S(**Push(...)**)

Εμφάνισε τη στοίβα S

//(g) Θέστε στη μεταβλητή x την τιμή του τελευταίου στοιχείου της στοίβας, αφήνοντας τη στοίβα κενή.

Όσο η στοίβα S δεν είναι άδεια

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

Εμφάνισε τη μεταβλητή x

Εμφάνισε τη στοίβα S