```
throw "Stack is empty!";
C. Fonte: Aula 08 - Estrutura de Dados - Pilha (Listas Encadeadas).
                      ItemType character;
                      Stack stack;
                      ItemType stackItem;
                      cout << "Adicione uma String." << endl;</pre>
                      cin.get(character);
                      while (character != '\n')
                           stack.push(character);
                           cin.get(character);
                      while (!stack.isEmpty())
```

stackItem = stack.pop();

NodeType* tempPtr = structure;

cout << stackItem;</pre>

void Stack::print() const

d. Fonte: Aula 08 - Estrutura de Dados - Pilha (Listas Encadeadas).

} else {

Fonte: Aula 08 - Estrutura de Dados - Pilha (Listas Encadeadas).

Comentário da

resposta:

Pergunta 7

JUSTIFICATIVA

sistemas embarcados, são exemplos de tais aplicações.

 $_{0}$ b. z = 5.

 $_{c.}$ a + b = 9.

d. c = 4.

_{e.} a = 3.

JUSTIFICATIVA

Comentário da

resposta:

A resposta correta é z = 5.

tempPtr = structure;

structure

} else {

delete tempPtr;

return item;

ItemType item = structure->info;

= structure->next;

```
while (tempPtr != NULL) {
                         cout << tempPtr->info;
                         tempPtr = tempPtr->next;
                       cout << endl;</pre>
     e Fonte: Aula 08 - Estrutura de Dados - Pilha (Listas Encadeadas).
O código para adicionar elementos numa linha encadeada é:
                void Stack::push(ItemType item){
                  if (!isFull()){
                     NodeType* location;
                     location = new NodeType;
                     location->info = item;
                     location->next = structure;
                     structure = location;
```

throw "Stack is already full!";

encadeadas, portanto, as demais tornam-se nulas, por não seguirem a regra ou não terem os comandos necessários.

1,42 em 1,42 pontos A linguagem de programação C é independente de máquina, ela é usada, principalmente, para criar muitos tipos de aplicativos e sistemas operacionais, como o Windows e outros programas complicados, por exemplo: o banco de dados Oracle, Git, interpretador Python e jogos, e é considerada uma base de programação no processo de aprendizagem de

qualquer outra linguagem de programação. Sistemas operacionais e diversos softwares de aplicação para arquiteturas de computadores, que vão desde supercomputadores a CLPs e

anterior. Fazendo uma análise dos comandos, sabemos que a ordem *location – info – item – new – else* é a ordem padrão para inserir elementos em linhas

Os demais códigos são usados para verificar se a lista está cheia ou vazia, remover elementos, imprimir a pilha na saída padrão e usar uma estrutura semelhante à

Vamos analisar o código fornecido a seguir: #include <stdio.h> void sub (int *x, int y) $\{*x = 3; y = *x + 1;\}$ int main () $\{$ int a, b, z; a = 1; b = 2; sub (&a, b); z = a + b; printf ("%d", z); return 0; $\}$ Com base nesse comando, podemos verificar que: Resposta Selecionada: $_{\bigcirc}$ b. z = 5. a. b = 7. Respostas:

Dessa forma, z pode ser dado por z = 3 + 2 = 5. Domingo, 16 de Março de 2025 17h50min37s BRT

Observando o comando do código, verificamos que, se *x = 3; y = *x + 1; logo, substituindo os valores de x por 3, teremos que y será a + 1, ou seja, 1+ 1 = 2.

 \leftarrow OK