

Exercícios de Fixação – Pilha

1. Utilizando as operações de manipulação de pilhas vistas em sala, uma pilha auxiliar e uma variável do tipo *int*, escreva um procedimento que remove um número inteiro dado de uma posição qualquer de uma pilha. Note que você não tem acesso à estrutura interna da pilha, apenas às operações de manipulação.
2. Faça um programa que leia um número inteiro maior que zero e que o converta em uma base b qualquer, usando a classe Pilha. Mostre o número lido e o correspondente na base b.
3. Desenvolva um programa que represente um Pilha de Pessoas. O programa deve permitir (MENU):
 - 1 - Empilhar um objeto Pessoa
 - 2 - Desempilhar um objeto Pessoa
 - 3 - Imprimir toda a pilha
 - 4 - Consultar/mostrar o objeto Pessoa do topo da pilha (sem remover)
 - 5 – Sair

Obs: Os atributos da classe Pessoa são: nome, endereço e telefone.

4. Seja S uma pilha inicialmente vazia. Primeiramente, o elemento A é inserido em S. Em seguida, o elemento B, e assim por diante, até a inclusão final do elemento E. Ao término dessas operações, qual elemento estará no topo de S?
a) A. b) B. c) C. d) D. e) E.
5. Fazer um programa que testa se um número inteiro é palíndromo ou não, ou seja, um número cuja primeira metade é simétrico à segunda metade.
Exemplos: 1234321 – sim; 99 – sim; 1232 - não