

Die Klasse Stack

Objekte der Klasse **Stack** (Keller, Stapel) verwalten beliebige Objekte nach dem Last-In-First-Out-Prinzip, d.h., das zuletzt abgelegte Objekt wird als erstes wieder entnommen.

Dokumentation der Klasse Stack

Konstruktor **Stack()**

Ein leerer Stapel wird erzeugt.

Anfrage **boolean isEmpty()**

Die Anfrage liefert den Wert `true`, wenn der Stapel keine Objekte enthält, sonst liefert sie den Wert `false`.

Auftrag **void push(Object pObject)**

Das Objekt `pObject` wird oben auf den Stapel gelegt. Falls `pObject` gleich `null` ist, bleibt der Stapel unverändert.

Auftrag **void pop()**

Das zuletzt eingefügte Objekt wird von dem Stapel entfernt. Falls der Stapel leer ist, bleibt er unverändert.

Anfrage **Object top()**

Die Anfrage liefert das oberste Stapelobjekt. Der Stapel bleibt unverändert. Falls der Stapel leer ist, wird `null` zurück gegeben.