Pop\_back

{

if (aQueue == NULL)

return false;

if (queue\_is\_empty(aQueue) == false) // Pole je prázdné

return false;

if (aQueue->iBackPos == 0) // Pokud se dostanu na konec seznamu

{

if (aQueue->iFrontPos == QUEUE\_MAXCOUNT - 1) // Ověřuji zda není pole plné

return false;

aQueue->iBackPos = QUEUE\_MAXCOUNT - 1;

return true;

}

if (aQueue->iFrontPos == aQueue->iBackPos - 1) // Není místo

return false;

else

aQueue->iBackPos - 1;

aQueue->iBackPos = --aQueue->iBackPos;

return true;

}

Push\_Front

{

if (aQueue == NULL)

return false;

if (queue\_is\_empty(aQueue) == false)

return false;

size\_t new\_index;

if (aQueue->iFrontPos == 0) // Pole je je na konci to znamená že předěk je 0

new\_index = QUEUE\_MAXCOUNT - 1;

if (aQueue->iFrontPos > 0) // Pole je na

new\_index = (aQueue->iFrontPos - 1) % QUEUE\_MAXCOUNT;

if (new\_index == aQueue->iBackPos)

return false;

aQueue->iValues[aQueue->iFrontPos] = aValue;

aQueue->iFrontPos = new\_index;

return true;

}