

Zadanie 24

1. Napisz program, który wyszuka i pobierze ze stosu komórkę o numerze x . Pobranie nie może wiązać się z trwałym usunięciem komórek leżących wyżej. Do ich tymczasowego przechowania użyj drugiego stosu.
2. Napisz program, który odwróci kolejność elementów leżących na stosie. Do ich odwrócenia użyj dodatkowego (lub dwóch) stosu. Możesz też zastosować tablicę.
3. Napisz program, który wczyta zawartość dwóch stosów o rozmiarach n i m do trzeciego (rozmiar $n + m$). Wczytywanie znaków ma się odbywać naprzemiennie.
4. W następującym ciągu litera oznacza operację umieszczenia, a gwiazdka operacją pobrania elementu ze stosu
M*AJO***KZS***LO**A*

EAS*Y*QUE***ST***IO*N***

ECO***A*ALTAN*****N*YT**C*IK**
Napisz program czytający literał znaków i wykonujący według nich rozkazy. Podaj ciąg wartości zwracanych przez operację pobrania elementu ze stosu.
5. Napisz program rozwiązujący działania matematyczne zapisane w odwrotnej notacji polskiej (kolejność post-order). Jeśli program napotka na liczby wczytuje je na stos. Pojawienie się działania oznacza, że pobiera 2 wcześniej położone liczby i wykonuje na nich działanie. Wynik zapisuje ponownie na stosie.

Przykład:

wyrażenie: $a - b + (d + e) * c$ w porządku *post-order* będzie mieć postać: $ab - de + c * +$