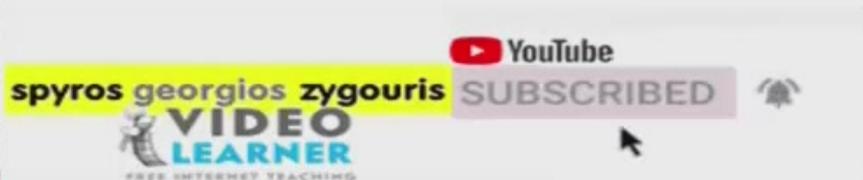


ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

1

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 2

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθησ**

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

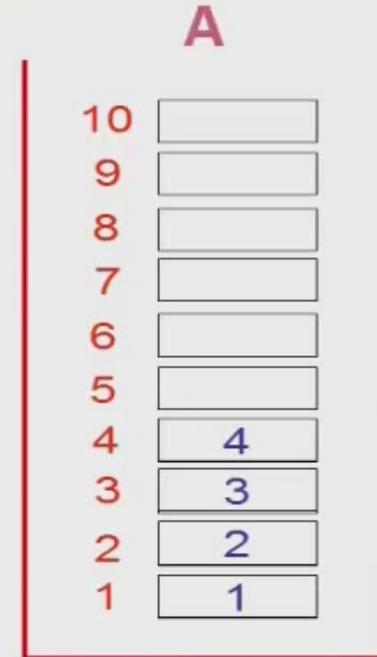
1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

A

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	4
3	3
2	2
1	1

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	4
3	3
2	2
1	1

top

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="4"/>
3	<input type="text" value="3"/>
2	<input type="text" value="2"/>
1	<input type="text" value="1"/>

top

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	4
3	3
2	2
1	1

top

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

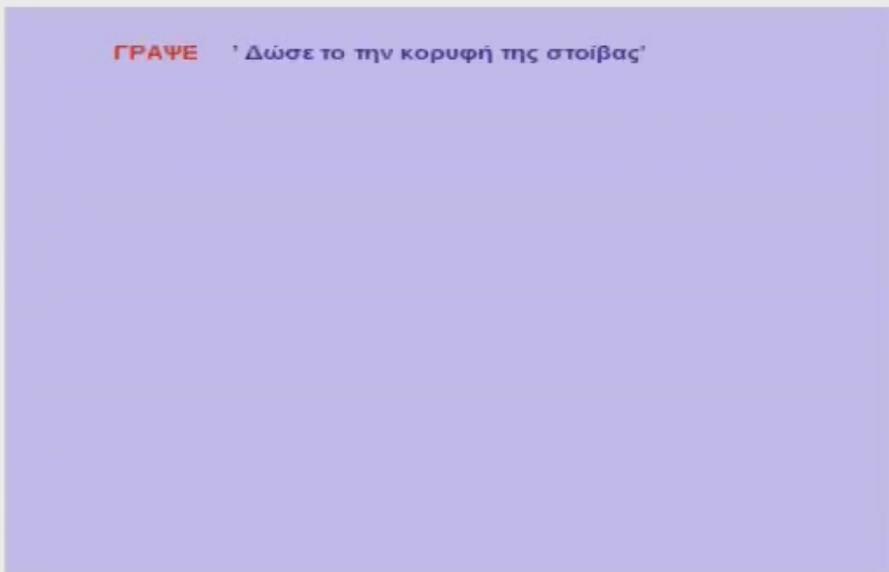
1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'
ΔΙΑΒΑΣΕ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
Γ
```



ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στι

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο

ΑΝ top<10

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο

ΑΝ top<10

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο

ΑΝ top<10 **ΤΟΤΕ**

top ← top +1

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'

ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο

ΑΝ top < 10 **ΤΟΤΕ**

top ← top + 1

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ]
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
ΓΡΑΨΕ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
AN top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'  
ΔΙΑΒΑΣΕ στοιχείο  
AN top<10 ΤΟΤΕ  
    top ← top +1  
    A [top ] ← στοιχείο  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '  
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text" value="4"/>	Top
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	Top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΩΘΗΣΗ

ΤΕΛΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="5"/>	Top
4	<input type="text" value="4"/>	
3	<input type="text" value="3"/>	
2	<input type="text" value="2"/>	
1	<input type="text" value="1"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top,
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i
```

```
ΑΙ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ          A[i]
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΤ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της c
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A [ i ]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           top

    ΓΡΑΨ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           top

    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A [ i ]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           top

    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           στοιχείο
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ         top

    ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
    ΔΙΑΒΑΣΕ         στοιχείο

  ΑΝ

  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             στοιχείο

  ΑΝ top<10
    ΔΙΑΒΑΣΕ           στοιχείο
    ΓΡΑΨΕ             'Εισαγωγή στοιχείου: ', στοιχείο
    ΑΥΞΗΣΕ top
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        στοιχείο

  ΑΝ top<10
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        στοιχείο

  ΑΝ top<10      ΤΟΤΕ
    top← top +1

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ           top

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ           στοιχείο

  ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ
    top ← top +1
    A [top ]

  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        στοιχείο

  ΑΝ top<10      ΤΟΤΕ
    top← top +1
    A [top ] ← στοιχείο

  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        στοιχείο

  ΑΝ top<10      ΤΟΤΕ
    top ← top +1
    A [top ] ← στοιχείο
  ΑΛΛΙΩΣ

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ           top

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ           στοιχείο

  ΑΝ top<10 ΤΟΤΕ
    top ← top +1
    A [top ] ← στοιχείο
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ             ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ         A[i]
    ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

    ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ         top

    ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
    ΔΙΑΒΑΣΕ         στοιχείο

    ΑΝ top<10      ΤΟΤΕ

      top← top +1

      A [top ] ← στοιχείο
    ΑΛΛΙΩΣ

      ΓΡΑΨΕ           ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 2

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **ώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ  i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε το στοιχείο που θα εισαχθεί στη στοίβα'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        στοιχείο

  ΑΝ  top<10      ΤΟΤΕ

    top← top +1

    A [top ] ← στοιχείο
  ΑΛΛΙΩΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' ΥΠΕΡΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα Παράδειγμα 3

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

34
1
113
16

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	34
3	1
2	113
1	16

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	34
3	1
2	113
1	16

10		
9		
8		
7		
6		
5		
4	34	top
3	1	
2	113	
1	16	

10		
9		
8		
7		
6		
5		
4		top
3	1	
2	113	
1	16	

10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	1
2	113
1	16

top

μματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απόθεση** στοιχείου στην μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	1	top
2	113	
1	16	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας '

ΔΙΑΒΑΣ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας '

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top



ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

AN

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

AN $top \geq 1$

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

AN $top \geq 1$

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΑΝ $top \geq 1$ ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'

ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΑΝ top \geq 1 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ A [top

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
  
AN top >= 1 TOTE  
    ΓΡΑΨΕ A[top]  
    top ← top - 1
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ A[top]
    top ← top - 1

```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ A[top]
    top ← top - 1
ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ

```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
ΔΙΑΒΑΣΕ top

[
  ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ A [ top ]
    top ← top - 1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '

```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
  
ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ A[top]  
    top ← top - 1  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'  
ΔΙΑΒΑΣΕ top  
  
ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ  
    ΓΡΑΨΕ A[top]  
    top ← top - 1  
ΑΛΛΙΩΣ  
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
ΔΙΑΒΑΣΕ top

ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ A [ top ]
    top ← top - 1
ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text" value="34"/>
3	<input type="text" value="1"/>
2	<input type="text" value="113"/>
1	<input type="text" value="16"/>

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

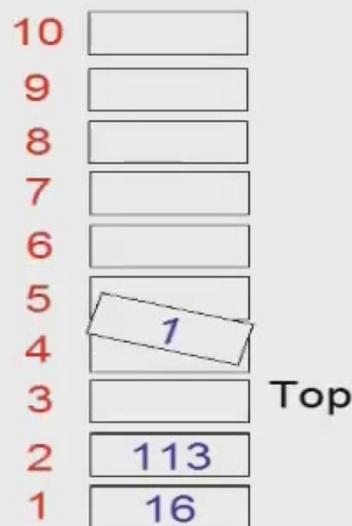
1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

ΑΠΩΘΗΣΗ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα Α, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ

ΑΠΩΘΗΣΗ

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ
    :A[10], top, στοιχείο,i
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ
    :A[10], top, στοιχείο,i
```

```
ΑΡΧΗ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ
    :A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i
```

```
ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i
```

ΑΡΧΗ

ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10

ΓΡΑΨΕ 'Δώσε το στ.

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           :A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
  ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
    ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

  ΑΡΧΗ
    ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
      ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
      ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΓ
```



ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ          A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
```

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑ
```

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ            top
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="1"/>	Top
2	<input type="text" value="113"/>	
1	<input type="text" value="16"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο, i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ              ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ            top
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top
```

```
ΑΝ top >= 1
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ              ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ            top
```

```
ΑΝ top >= 1       ΤΣ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ  i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A[i]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ         top
```

```
  ΑΝ  top >= 1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ         top
```

```
ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
  ΓΡΑΨΕ A [ top ]
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top
```

```
  ΑΝ top >= 1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ          A [ top ]
    top ← top - 1
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top
```

```
  ΑΝ top >= 1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ          A [ top ]
    top ← top - 1
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ           ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top
```

```
  ΑΝ top >= 1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ          A [ top ]
    top ← top - 1
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ              ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ            top
```

```
  ΑΝ top >= 1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ           A [ top ]
    top ← top - 1
```

ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ  i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ  ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ      top
```

```
  ΑΝ  top >= 1      ΤΟΤΕ
```

```
    ΓΡΑΨΕ          A [ top ]
```

```
    top ← top - 1
```

```
  ΑΛΛΙΩΣ
```

```
  ΓΡ.
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ             ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ           top

  ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ             A [ top ]

    top ← top - 1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ             ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top

  ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ             A [ top ]

    top ← top - 1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ             'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ           A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ             top

  ΑΝ top >= 1 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ             A [ top ]

    top ← top - 1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ  i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ  ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΑΝ  top>=1      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ        A [ top ]

    top← top -1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ  ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 3

Να αναπτύξετε τμήμα προγράμματος σε ΓΛΩΣΣΑ, που πραγματοποιεί **απώθηση** στοιχείου στην κορυφή της στοίβας με χρήση μονοδιάστατου πίνακα A, 10 **ΑΚΕΡΑΙΩΝ** θέσεων.

```
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ           ΑΠΩΘΗΣΗ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ
  ΑΚΕΡΑΙΕΣ           : ,A[10], top, στοιχείο,i

ΑΡΧΗ
  ΓΙΑ  i ΑΠΟ 1 ΜΕΧΡΙ 10
    ΓΡΑΨΕ           'Δώσε το στοιχείο ', i, ' της στοίβας'
    ΔΙΑΒΑΣΕ        A [ i ]
  ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

  ΓΡΑΨΕ  ' Δώσε την κορυφή της στοίβας'
  ΔΙΑΒΑΣΕ        top

  ΑΝ  top >= 1    ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ        A [ top ]

    top ← top - 1
  ΑΛΛΙΩΣ
    ΓΡΑΨΕ  ' ΥΠΟΧΕΙΛΙΣΗ ΣΤΟΙΒΑΣ '
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ
```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,
εκτελεί το δρομολόγιο

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,
εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων,
τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά,

εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος



ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος



ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΓΡΑΦΕ
ΓΡΑΦΕ
ΓΡΑΦΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'
' 2. Αποβίβαση'

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος



ΓΡΑΦΕ
ΓΡΑΦΕ
ΓΡΑΦΕ
ΓΡΑΦΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'
' 2. Αποβίβαση'
' 3. Έξοδος'

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος

ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'
' 2. Αποβίβαση'
' 3. Έξοδος'
' Δώσε επιλογή:'



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος

ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'
' 2. Αποβίβαση'
' 3. Έξοδος'
' Δώσε επιλογή:'



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος

ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
' 1. Επιβίβαση'
' 2. Αποβίβαση'
' 3. Έξοδος'
' Δώσε επιλογή:'

ΔΙΑΒΑΣΕ ΕΠ1



ΠΤΥΞΗ ΕΦ LIFO

τοκινήτων,
σε μία σειρά,

για αναχώρηση.
που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

ΓΡΑΨΕ

ΓΡΑΨΕ

ΓΡΑΨΕ

ΓΡΑΨΕ

ΓΡΑΨΕ

‘Μενού Επιλογών’

‘ 1. Επιβίβαση’

‘ 2. Αποβίβαση’

‘ 3. Έξοδος’

‘ Δώσε επιλογή.’

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

```
ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'  
ΓΡΑΨΕ          ' 1. Επιβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ          ' 2. Αποβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ          ' 3. Έξοδος'  
ΓΡΑΨΕ          ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ  
  ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
```

ύν τελευταία.

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ύν τελευταία.

```
ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'  
ΓΡΑΨΕ          | 1. Επιβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ          | 2. Αποβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ          | 3. Έξοδος'  
ΓΡΑΨΕ          | Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ  
ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

ύν τελευταία.

ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

‘Μενού Επιλογών’
1. ‘Επιβίβαση’
2. ‘Αποβίβαση’
3. ‘Εξοδος’
‘Δώσε επιλογή:’

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ύν τελευταία.

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
 ΓΡΑΨΕ 1. Επιβίβαση'
 ΓΡΑΨΕ 2. Αποβίβαση'
 ΓΡΑΨΕ 3. Έξοδος'
 ΓΡΑΨΕ 'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ύν τελευταία.

```

ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ          1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ          'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
  ΑΝ      επ1<1 Η επ1>3      ΤΟΤΕ

    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
  
```

ύν τελευταία.

```

ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ          1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ          'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
  ΑΝ      επ1<1 Η επ1>3      ΤΟΤΕ

      ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

```

ύν τελευταία.

```

ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ          1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ          'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
  ΑΝ      επ1<1 Η επ1>3      ΤΟΤΕ

      ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

```

ύν τελευταία.

```

ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ          1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ          'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΔΙΑΒΑΣΕ  επ1
  ΑΝ      επ1<1 Η επ1>3      ΤΟΤΕ

      ΤΕ/
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
  
```

ύν τελευταία.

```

ΓΡΑΨΕ          'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ          1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ          3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ          'Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
  ΑΝ      επ1<1 Η επ1>3      ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨ   ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθη
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

```

ύν τελευταία.

ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ
ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'
1. Επιβίβαση'
2. Αποβίβαση'
3. Έξοδος'
'Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ύν τελευταία.

ΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

αμικές
εδομένων.

LIFO

τητας 250 αυτοκινήτων,
αποκλειστικά σε μία σειρά,
ΓΙΝΑ.

τα οχήματα για αναχώρηση.

τα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

ΣΑ το οποίο:

δος

ΑΡΧΗ

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ      'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ      ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ      ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

MEXI

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ      'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ      ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ      ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση 2. Αποβίβαση 3. Έξοδος

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'  
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'  
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'  
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

1. Να υλοποιεί μενού με τις επιλογές:

1. Επιβίβαση
2. Αποβίβαση
3. Έξοδος



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
    
```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

==> επ1=1



ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΤΕ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μηνού Έπτανών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
    
```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
    
```

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
    
```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
    
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
    
```

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
    
```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
    
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3

ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



τοπ ← 0

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ      'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ      ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ      ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ      ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

τοπ ← τοπ + 1

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



τοπ ← 0

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
    
```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

τοπ ← τοπ + 1

π[τοπ] ← αρ

πλ1 ← πλ1 + 1

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

```

```

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

```

```

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
    ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
    ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
    τοπ ← τοπ + 1
    π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα Ο.
    πλ1 ← πλ1 + 1

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

```

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχ



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

τοπ ← 0

πλ1 ← 0

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ

'Μενού Επιλογών'

ΓΡΑΨΕ

' 1. Επιβίβαση'

ΓΡΑΨΕ

' 2. Αποβίβαση'

ΓΡΑΨΕ

' 3. Έξοδος'

ΓΡΑΨΕ

' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

τοπ ← τοπ + 1

π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ

πλ1 ← πλ1 + 1

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

```

```

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

```

```

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'

```

```

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

```

```

τοπ ← τοπ + 1

```

```

π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ

```

```

πλ1 ← πλ1 + 1

```

```

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

```

```

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

```



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

```

```

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

```

```

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

```

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ επ2

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η

```

```

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

```

```

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

```

```

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

```

```

τοπ ← τοπ + 1

```

```

π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ

```

```

πλ1 ← πλ1 + 1

```

```

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

```

```

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

```

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o'
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει Ν (=NAI),



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),



```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
```

```
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'Y' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='Y' Η επ2='O' Η επ2='o'
```

```
ΑΝ επ2='N' Η επ2='Y' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ← τοπ +1
```

```
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1← πλ1 +1
```

```
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,



τοπ ← 0
πλ1 ← 0

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'

ΔΙΑΒΑΣΕ επ2

ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'

ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

τοπ ← τοπ + 1

π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ

πλ1 ← πλ1 + 1

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση,

να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα

«Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'

ΔΙΑΒΑΣΕ επ2

ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΑΝ ΤΕΛΟΣ_ΑΝ ΤΟΠ = 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'

ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ

τοπ ← τοπ + 1

π[τοπ] ← αρ

πλ1 ← πλ1 + 1

! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,

ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να ι



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,

ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης

κα



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης,

ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης

και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
```

```
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
```

```
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ← τοπ +1
```

```
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1← πλ1 +1
```

```
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΔΙΑΒΑΣΕ επ1

ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3

ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'

ΔΙΑΒΑΣΕ επ2

ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ

ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'

ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ

ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'

ΔΙΑΒΑΣΕ αρ

τοπ ← τοπ + 1

π[τοπ] ← αρ

πλ1 ← πλ1 + 1

πλ1 ← πλ1 + 1

ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη

ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'

ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται

και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ.

Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)».

Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI),

τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ

```

```

ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
```

```
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ ← τοπ + 1
```

```
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1 ← πλ1 + 1
```

```
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



ΑΠΩΘΗΣΗ

```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
  ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
    ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
      ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
      ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
  ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
        ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
        ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
          ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
          ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
              ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
              ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
      ΑΛΛΙΩΣ ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



ΑΠΩΘΗΣΗ

```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
  ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
  ΓΡΑΨΕ 'Δώσε επιλογή:'
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
    ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
      ΓΡΑΨΕ 'Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
  ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ 'Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
        ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
        ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
          ΓΡΑΨΕ 'Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
          ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ 'Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
              ΓΡΑΨΕ 'το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΛΛΙΩΣ ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
          ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
      ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
  ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



ΑΠΩΘΗΣΗ

```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
```

```
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
```

```
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ← τοπ +1
```

```
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1← πλ1 +1
```

```
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΛΛΙΩΣ ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
```

```
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
```

```
τοπ← τοπ -1
```

```
πλ2← πλ2 +1
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

2. Στην περίπτωση που επιλεχθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



ΑΠΩΘΗΣΗ

```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
```

```
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
```

```
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
```

```
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
```

```
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
```

```
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
```

```
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
```

```
τοπ← τοπ +1
```

```
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
```

```
πλ1← πλ1 +1
```

```
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
```

```
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
```

```
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
```

```
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
```

```
τοπ← τοπ -1
```

```
πλ2← πλ2 +1
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
```

```
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
```

```
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

```
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ. Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση. Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία. Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:
2. Στην περίπτωση που επιλεγθεί η Επιβίβαση, να ζητείται εισαγωγή του αριθμού κυκλοφορίας καθενός από τα οχήματα που προσέρχονται και ο αριθμός κυκλοφορίας του να καταχωρείται στη στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ. Κάθε φορά που επιβιβάζεται ένα όχημα να τυπώνεται το ερώτημα «Υπάρχει όχημα για επιβίβαση; (N/O)». Αν ο χρήστης απαντήσει N (=NAI), τότε να επαναλαμβάνεται η διαδικασία επιβίβασης, ενώ αν απαντήσει O (=OXI), τότε να σταματά η διαδικασία επιβίβασης και το πρόγραμμα να επιστρέφει στο μενού Επιλογής.



ΑΠΩΘΗΣΗ

```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ '1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ '3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ← τοπ +1
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1← πλ1 +1
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ← τοπ -1
πλ2← πλ2 +1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:



```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ← τοπ +1
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1← πλ1 +1
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ← τοπ -1
πλ2← πλ2 +1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι



```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ← τοπ +1
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1← πλ1 +1
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ← τοπ -1
πλ2← πλ2 +1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Άρα το πρόγραμμα είναι



```
τοπ← 0
πλ1← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1<1 Η επ1>3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1>=1 ΚΑΙ επ1<=3
ΑΝ επ1=1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2<>'N' Η επ2<>'V' Η επ2<>'O' Η επ2<>'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2='N' Η επ2='V' Η επ2='O' Η επ2='o'
ΑΝ επ2='N' Η επ2='V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ<=250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ← τοπ +1
π[τοπ]← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1← πλ1 +1
ΑΝ τοπ=250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1=2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ>=1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ← τοπ -1
πλ2← πλ2 +1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1=3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  πλ2 ← 0
  ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
  ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
    ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
      ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
      ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
  ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
        ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
        ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
          ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
          ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
              ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
              ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
      ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
          ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
          τοπ ← τοπ - 1
          πλ2 ← πλ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
  ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
  ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Άρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	ΤΟΠ, ΕΠ1, ΠΛ1, ΠΛ2



```
ΤΟΠ ← 0
ΠΛ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΠΛ2 ← 0
  ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
  ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
    ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
      ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
      ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
  ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
        ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
        ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
          ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
          ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            ΠΛ1 ← ΠΛ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
              ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
              ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
      ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
          ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
          τοπ ← τοπ - 1
          ΠΛ2 ← ΠΛ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', ΠΛ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
  ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
  ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', ΠΛ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Άρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	ΤΟΠ, ΕΠ1, ΠΛ1, ΠΛ2



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  πλ2 ← 0
  ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
  ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
  ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
  ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
    ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
      ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
      ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
  ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
      ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
        ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
        ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
          ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
          ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
              ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
              ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
        ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
          ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
            ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
            τοπ ← τοπ - 1
            πλ2 ← πλ2 + 1
          ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
            ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
          ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
      ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
  ΤΕΛΟΣ_ΑΝ

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡ	επ2, α



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙ:	επ2, αρ, π[250]



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
    ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
        ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
                ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
            ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
            τοπ ← τοπ - 1
            πλ2 ← πλ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙΣ:	επ2, αρ, π[250]



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
    ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
        ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
                ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
            ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
            τοπ ← τοπ - 1
            πλ2 ← πλ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙ:	επ2, αρ, π[250]



```
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
    ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
        ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
                ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
            ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
            τοπ ← τοπ - 1
            πλ2 ← πλ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
    ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
    ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
    ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
    ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
        ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
        ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
            ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
            ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
            τοπ ← τοπ + 1
            π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
            πλ1 ← πλ1 + 1
            ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
                ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
            ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
        ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
    ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
        ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
            ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
            τοπ ← τοπ - 1
            πλ2 ← πλ2 + 1
        ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
    ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
    ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
        ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙΣ:	επ2, αρ, π[250]



```
Α
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ ' Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ ' Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	πλοίο
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙΣ:	επ2, αρ, π[250]



```
ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	πλοίο
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΙΣ:	επ2, αρ, π[250]



```
ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1 Στοίβα

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'

ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1

```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΠΛΟΙΟ
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ πλοίο
    
```

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

Παράδειγμα 4

Ένα οχηματαγωγό πλοίο, χωρητικότητας 250 αυτοκινήτων, τα οποία δύνανται να τοποθετηθούν αποκλειστικά σε μία σειρά, εκτελεί το δρομολόγιο ΠΕΙΡΑΙΑΣ – ΑΙΓΙΝΑ.

Στο λιμάνι του Πειραιά προσέρχονται τα οχήματα για αναχώρηση.

Τα οχήματα που **επιβιβάζονται** πρώτα είναι αυτά που θα **αποβιβαστούν** τελευταία.

Να αναπτύξετε πρόγραμμα σε ΓΛΩΣΣΑ το οποίο:

Αρα το πρόγραμμα είναι

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	πλοίο
ΜΕΤΑΒΛΗΤΕΣ	
ΑΚΕΡΑΙΕΣ :	τοπ, επ1, πλ1, πλ2
ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ:	επ2, αρ, π[250]



```

ΑΡΧΗ
τοπ ← 0
πλ1 ← 0
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
πλ2 ← 0
ΓΡΑΨΕ 'Μενού Επιλογών'
ΓΡΑΨΕ ' 1. Επιβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 2. Αποβίβαση'
ΓΡΑΨΕ ' 3. Έξοδος'
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε επιλογή:'
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΔΙΑΒΑΣΕ επ1
ΑΝ επ1 < 1 Η επ1 > 3 ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 >= 1 ΚΑΙ επ1 <= 3
ΑΝ επ1 = 1 ΤΟΤΕ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ ' Υπάρχει όχημα για επιβίβαση (N/O);'
ΔΙΑΒΑΣΕ επ2
ΑΝ επ2 <> 'N' Η επ2 <> 'V' Η επ2 <> 'O' Η επ2 <> 'o' ΤΟΤΕ
ΓΡΑΨΕ ' Λάθος επιλογή. Ξαναπροσπάθησε!!!'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΝ επ2 = 'N' Η επ2 = 'V' ΤΟΤΕ
ΑΝ τοπ <= 250 ΤΟΤΕ ! Αν η στοίβα ΔΕΝ είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' Δώσε αριθμό κυκλοφορίας του οχήματος:'
ΔΙΑΒΑΣΕ αρ
τοπ ← τοπ + 1
π[τοπ] ← αρ ! π είναι η στοίβα ΟΧΗΜΑΤΑ
πλ1 ← πλ1 + 1
ΑΝ τοπ = 250 ΤΟΤΕ ! η στοίβα είναι γεμάτη
ΓΡΑΨΕ ' το πλοίο δεν χωράει άλλα οχήματα'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ τοπ = 250 Η επ2 = 'O' Η επ2 = 'o'
ΑΛΛΙΩΣ_ΑΝ επ1 = 2 ΤΟΤΕ
ΟΣΟ τοπ >= 1 ΕΠΑΝΑΛΑΒΕ
ΓΡΑΨΕ 'Αποβιβάζεται το όχημα:', π[τοπ]
τοπ ← τοπ - 1
πλ2 ← πλ2 + 1
ΤΕΛΟΣ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που αποβιβάστηκαν στην ΑΙΓΙΝΑ:', πλ2
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ επ1 = 3
ΓΡΑΨΕ 'Οχήματα που επιβιβάστηκαν στον ΠΕΙΡΑΙΑ:', πλ1
ΤΕΛΟΣ_ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ πλοίο

```

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

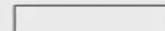
1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα 6 φορές

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

[top](#)

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6** φορές

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text" value="4"/>

fñh

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text"/>	top
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	top
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	top
4	<input type="text" value="5"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="9"/>	top
4	<input type="text" value="5"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text" value="13"/>	top
5	<input type="text" value="9"/>	
4	<input type="text" value="5"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

- Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

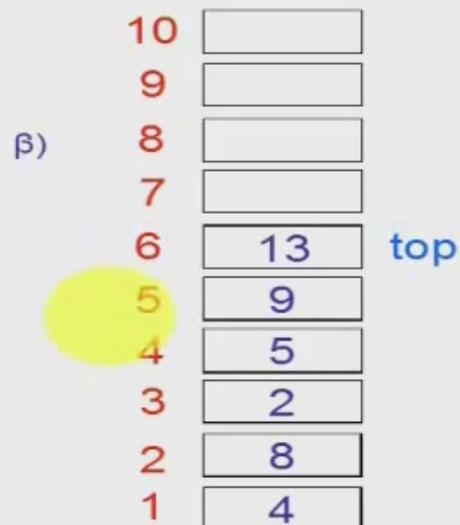
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της «

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της απώθησης

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών **4, 8, 2, 5, 9, 13.**

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι **αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.**

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="9"/>	top
4	<input type="text" value="5"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών **4, 8, 2, 5, 9, 13.**

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι
αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

β)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text" value="8"/>
1	<input type="text" value="4"/>

↑ ↓

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι
αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

β)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

[top](#)

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι
αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

ζ

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές**
όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης**
και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι
αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης **τρεις φορές**.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;

β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.

γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;

δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης **τρεις φορές**.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης **τρεις φορές**.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	13	top
5	9	
4	5	
3	2	
2	8	
1	4	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text" value="9"/>	top
4	<input type="text" value="5"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές.

β)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.1: Δίνεται η επόμενη ακολουθία αριθμών: 4, 8, 2, 5, 9, 13.

- α) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την τοποθέτηση των αριθμών σε στοίβα;
- β) Σχεδιάστε τη στοίβα μετά την τοποθέτηση των αριθμών.
- γ) Ποια λειτουργία θα χρησιμοποιηθεί για την έξοδο των αριθμών από τη στοίβα;
- δ) Πόσες φορές θα πρέπει να εκτελεστεί η προηγούμενη λειτουργία στη στοίβα για να εξαχθεί ο αριθμός 5;

Απάντηση

α) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **ώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εισαχθούν.

γ) Θα χρησιμοποιηθεί η λειτουργία της **απώθησης** και πιο συγκεκριμένα **6 φορές** όσοι είναι και οι αριθμοί που πρόκειται να εξαχθούν.

δ) Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές.

β)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	<input type="text"/>	
6	<input type="text"/>	
5	<input type="text"/>	
4	<input type="text"/>	
3	<input type="text" value="2"/>	top
2	<input type="text" value="8"/>	
1	<input type="text" value="4"/>	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντη

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

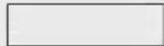
Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.



Απάντηση

α)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
1	<input type="text"/>

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

Απάντηση

α)



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	5	top
6	39	
5	65	
4	13	
3	11	
2	7	
1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

Απάντηση

	10	<input type="text"/>	
α)	9	<input type="text"/>	
	8	<input type="text"/>	
	7	5	top
	6	39	
	5	65	
	4	13	
	3	11	
	2	7	
	1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

Απάντηση

	10	<input type="text"/>	
α)	9	<input type="text"/>	
	8	<input type="text"/>	
	7	5	top
	6	39	
	5	65	
	4	13	
	3	11	
	2	7	
	1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top β) top=

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	5	top β) top=7
6	39	
5	65	
4	13	
3	11	
2	7	
1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοπ

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	<input type="text"/>	
7	5	top β) top=7
6	39	
5	65	
4	13	
3	11	
2	7	
1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	β) top=7
	9	<input type="text"/>	
	8	<input type="text"/>	
	7	5	
	6	39	
	5	65	
	4	13	
	3	11	
2	7		
1	24		

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top β) top=7

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	β) top=7
	9	<input type="text"/>	
	8	<input type="text"/>	
	7	5	
	6	39	
	5	65	
	4	13	
	3	11	
2	7		
1	24		

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text" value="5"/>
	6	<input type="text" value="39"/>
	5	<input type="text" value="65"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

γ)

top β) top=7

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top

γ) Ωθηση

β) top=7

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση β) top=7
	9	<input type="text"/>		
	8	25		
	7	5		
	6	39		
	5	65		
	4	13		
	3	11		
2	7			
1	24			

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση β) top=7
	9	<input type="text"/>		
	8	25		
	7	5		
	6	39		
	5	65		
	4	13		
	3	11		
	2	7		
1	24			

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση β) top=7
	9	<input type="text"/>		
	8	25		
	7	5		
	6	39		
	5	65		
	4	13		
	3	11		
2	7			
1	24			

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>	
9	<input type="text"/>	
8	25	top γ) Ώθηση δ) top=8
7	5	β) top=7
6	39	
5	65	
4	13	
3	11	
2	7	
1	24	

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τι

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top γ) Ωθηση δ) top=8 β) top=7
	9	<input type="text"/>	
	8	25	
	7	5	
	6	39	
	5	65	
	4	13	
	3	11	
2	7		
1	24		

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση	δ) top=8	
	9	<input type="text"/>				
	8	25				β) top=7
	7	5				
	6	39				
	5	65				
	4	13				
3	11					
2	7					
1	24					

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση	δ) top=8	
	9	<input type="text"/>				
	8	25				β) top=7
	7	5				
	6	39				
	5	65				
	4	13				
	3	11				
2	7					
1	24					

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	25
7	5
6	39
5	65
4	13
3	11
2	7
1	24

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text" value="25"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>	top	γ) Ωθηση	δ) top=8	
	9	<input type="text"/>				
	8	25				β) top=7
	7	5				
	6	39				
	5	65				
	4	13				
	3	11				
2	7					
1	24					

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text" value="25"/>
	7	<input type="text" value="5"/>
	6	<input type="text" value="39"/>
	5	<input type="text" value="65"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

top γ) Ώθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text" value="25"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text" value="25"/>
	7	<input type="text" value="5"/>
	6	<input type="text" value="39"/>
	5	<input type="text" value="65"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text" value="25"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text" value="25"/>
	7	<input type="text" value="5"/>
	6	<input type="text" value="39"/>
	5	<input type="text" value="65"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)

10	<input type="text"/>
9	<input type="text"/>
8	<input type="text" value="25"/>
7	<input type="text" value="5"/>
6	<input type="text" value="39"/>
5	<input type="text" value="65"/>
4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>
2	<input type="text" value="7"/>
1	<input type="text" value="24"/>

top γ) Ωθηση δ) top=8
β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

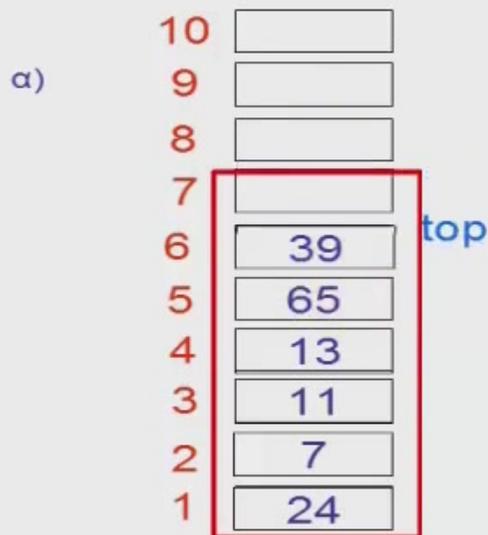
γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

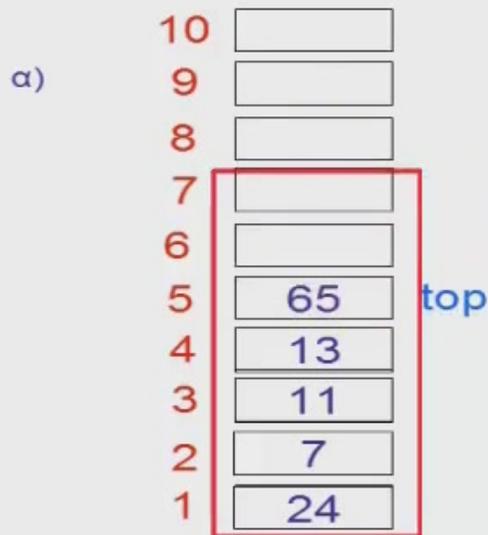
γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

top

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

α)	10	<input type="text"/>
	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>
	4	<input type="text" value="13"/>
3	<input type="text" value="11"/>	
2	<input type="text" value="7"/>	
1	<input type="text" value="24"/>	

γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση

	10	<input type="text"/>
α)	9	<input type="text"/>
	8	<input type="text"/>
	7	<input type="text"/>
	6	<input type="text"/>
	5	<input type="text"/>
στ) top=4	4	13
	3	11
	2	7
	1	24

γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

top

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.

β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;

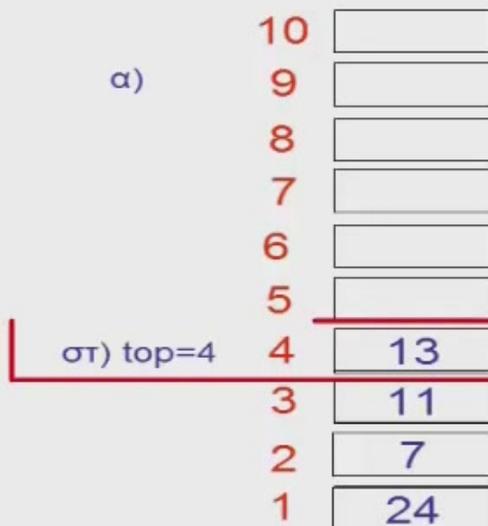
γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;

ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;

στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



γ) Ώθηση δ) top=8

β) top=7

στ) top=4

top

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

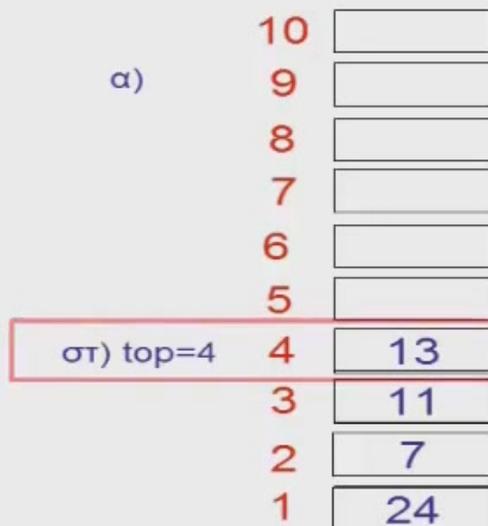
LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.2: Σε μια στοίβα έχουν τοποθετηθεί κατά σειρά οι αριθμοί : 24, 7, 11, 13, 65, 39, 5.

- α) Να σχεδιάσετε την παραπάνω δομή.
- β) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη της παραπάνω στοίβας;
- γ) Αν θέλετε να τοποθετήσετε τον αριθμό 25 στην στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;
- δ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά την λειτουργία αυτή;
- ε) Αν θέλετε να εξαγάγετε τον αριθμό 65 από τη στοίβα, ποια λειτουργία θα χρησιμοποιήσετε;
- στ) Ποια θα είναι η τιμή του δείκτη μετά τη λειτουργία αυτή;

Απάντηση



γ) Ώθηση δ) top=8
β) top=7

στ) top=4

top

ε) Απώθηση (Θα εκτελεστεί η λειτουργία της απώθησης τρεις φορές από την αρχική στοίβα).

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε τ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

Σ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα»
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπα



1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Εάν στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».



1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1. Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
2. Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
3. Σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Εάν στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας
και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει πρώτο

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LISTO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

Σ



2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο. Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο. Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται δύο μεταβλητές-δείκτες για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

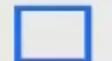
διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

~~βγαίνει τελευταίο~~

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στ Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορεί στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

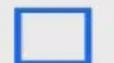
δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση).

Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση).

Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο

στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο

στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή **δεν εκτελείται (υπερχείλιση)**. Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.
Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο

στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή **δεν εκτελείται (υπερχείλιση)**. Η σωστή πρόταση είναι:

«Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο **βγαίνει πρώτο**

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας. Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».

6. Η ώθηση στοιχείου γίνεται στην κορυφή της στοίβας.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας.

Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».

6. Η ώθηση στοιχείου γίνεται στην κορυφή της στοίβας.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας. Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».

6. Η ώθηση στοιχείου γίνεται στην κορυφή της στοίβας.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

1. Για την υλοποίηση μιας στοίβας μπορεί να χρησιμοποιηθεί ένας πίνακας..

βγαίνει τελευταίο

2. Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο ~~βγαίνει πρώτο~~

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας (που «μπήκε» τελευταίο) «λαμβάνεται» πρώτο, ενώ αυτό που «μπήκε» πρώτο, βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας και λαμβάνεται τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στη στοίβα το στοιχείο που μπαίνει πρώτο βγαίνει τελευταίο».

3. Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζονται ~~δύο μεταβλητές-δείκτες~~ **μία μεταβλητή-δείκτης** για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σε αυτή.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της. Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας χρειάζεται μία μεταβλητή-δείκτης για την υλοποίηση των δύο βασικών λειτουργιών που εκτελούνται σ' αυτή».

4. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια άδεια στοίβα.

δεν

5. Η λειτουργία της ώθησης μπορεί να εκτελεστεί και σε μια γεμάτη στοίβα.

διότι ώθηση σημαίνει εισαγωγή νέου στοιχείου σε κενή θέση στην κορυφή της στοίβας. Σε μια γεμάτη στοίβα δεν υπάρχει κενή θέση στην κορυφή της και έτσι δεν μπορούμε να εισαγάγουμε νέο στοιχείο, άρα η ώθηση στην περίπτωση αυτή δεν εκτελείται (υπερχείλιση). Η σωστή πρόταση είναι: «Η λειτουργία της ώθησης δεν μπορεί να εκτελεστεί σε μια γεμάτη στοίβα».

6. Η ώθηση στοιχείου γίνεται στην κορυφή της στοίβας.



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

Σ

Λ

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούν

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

Σ

Λ

1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται δύο δείκτες, ο εμπρός και ο πίσω.

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας απαιτούνται ~~δύο δείκτες; τα ξεμπρόξ και το πύραυλο;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; τα ξεμπρόξ και το πύξαι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης,

ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κερφόρς και η πύααι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης,

ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κεφαλή και το πύξια;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης,

ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κεφαλή και το πέρασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης,

ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κερφόρς και το πύσσα;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.

Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης,

ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κεραιός και το πύλα;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κεραιός και το πύλα;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κερφόρ; και το πύραυ;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η κεραιός και το πύλα;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

Σ



Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη

κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη

κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες: ο κεντρικός και ο επίσας.~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες: ο κεντρικός και ο επίσας.~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες: ο κεντρικός και ο επίσας.~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες: ο κεντρικός και ο επίσας!~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες: η μετρητής και το πύλακι.~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.

Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.

Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



1.1 Στοίβα

Δυναμικές
Δομές δεδομένων.

LIFO

1.1.2 Ερωτήσεις - Ασκήσεις

Ε.3: Χαρακτηρίστε τις παρακάτω προτάσεις ως Σωστές ή Λάθος.
Στην περίπτωση που πιστεύετε ότι είναι λανθασμένες δικαιολογήστε την επιλογή σας και σκεφτείτε ποια θα μπορούσε να είναι η αντίστοιχη σωστή πρόταση.

απαιτείται ένας δείκτης

7. Στη δομή της στοίβας ~~απαιτείται δύο δείκτες; η μετριάς και η επίβασι;~~

διότι οι δύο λειτουργίες της στοίβας υλοποιούνται με μία μεταβλητή-δείκτη, με κατάλληλη μεταβολή των τιμών της.
Η σωστή πρόταση είναι: «Στην υλοποίηση της στοίβας απαιτείται ένας δείκτης, ο οποίος δείχνει το στοιχείο που τοποθετήθηκε τελευταίο στη κορυφή της στοίβας».

8. Υπερχείλιση έχουμε όταν εισάγουμε ένα στοιχείο σε μια ήδη γεμάτη στοίβα.

9. Η μέθοδος LIFO περιγράφει τη διαδικασία εκείνη κατά την οποία το στοιχείο που τοποθετείται τελευταίο εξάγεται πρώτο.

10. Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται πρώτο.

διότι σύμφωνα με τον ορισμό της στοίβας, το στοιχείο που βρίσκεται στην κορυφή της στοίβας «βγαίνει» πρώτο ενώ αυτό που βρίσκεται στον «πυθμένα» της στοίβας «βγαίνει» τελευταίο.
Η σωστή πρόταση είναι: «Κάθε στοιχείο που εισάγεται πρώτο σε μια στοίβα είναι αυτό που εξάγεται τελευταίο»

Σ

Λ



ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ

 Σπύρος Γ. Ζυγούρης
Καθηγητής Πληροφορικής

 **spzygouris@gmail.com**

You **Tube**



spyros georgios zygouris



 YouTube

SUBSCRIBED

