

14. Στοίβες

049. Βιβλιοθηκάριος

Γράψε πρόγραμμα που να υλοποιεί τη διαδικασία επιστροφής βιβλίων σε μια δανειστική βιβλιοθήκη. Η επιστροφή γίνεται ως εξής:

Υπάρχει ένα αυτόματο μηχάνημα που σου δίνει το εξής μενού επιλογών

1. Επιστροφή βιβλίου (αν είσαι πελάτης)
2. Τοποθέτηση βιβλίου στα ράφια (αν είσαι βιβλιοθηκάριος)
3. Κλείσιμο βιβλιοθήκης (αν είσαι βιβλιοθηκάριος)

Το αυτόματο μηχάνημα δέχεται βιβλία, διαβάζει το τίτλο και τοποθετεί το βιβλίο σε στοίβα 50 θέσεων.

Μετά το κλείσιμο της βιβλιοθήκης, θέλουμε το πρόγραμμα

- Να εμφανίζει τον αριθμό των βιβλίων που επιστράφηκαν
- Να εμφανίζει τον αριθμό των πελατών που ΔΕΝ εξυπηρετήθηκαν
- Να εμφανίζει τους τίτλους των βιβλίων που βρίσκονται ακόμα στη στοίβα.

050. Βαθμολόγηση γραπτών

Γράψε πρόγραμμα που να υλοποιεί τη διαδικασία βαθμολόγησης γραπτών ως εξής:

Υπάρχει το εξής μενού επιλογών

1. Τοποθέτηση γραπτού στη στοίβα προς βαθμολόγηση (θα ζητείται τό όνομα του μαθητή)
2. Βαθμολόγηση του γραπτού που είναι στην κορυφή της στοίβας. Θα ανακοινώνεται όνομα μαθητή και βαθμός.
3. Τέλος χρόνου. Οι μαθητές δεν μπορούν να βάλουν άλλα γραπτά στη στοίβα

Μετά το τέλος, ο εκπαιδευτικός βαθμολογεί τα γραπτά που βρίσκονται στη στοίβα και ανακοινώνει τους βαθμούς με τη σειρά LIFO.

Η στοίβα να υλοποιηθεί με πίνακα 50 θέσεων. Στο ξεκίνημα του προγράμματος η στοίβα θεωρούμε ότι είναι άδεια.