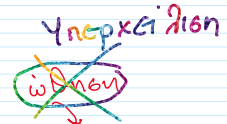


Top: Δείχνει τη θέση του τελευταίου στοιχείου που ωθήθηκε. (Δίνει το πλήθος των στοιχείων της στοιβάς).

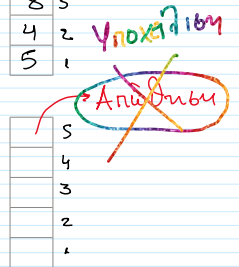
Στοιβά άδεια: Top = 0

2 πιθανά λάθη:

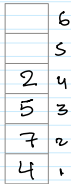
• Υπερχειρίσιμη: Όταν σε **ΓΕΜΑΤΗ** στοιβά, προσπαθώ να κάνω ώθηση.



• Υποχειρίσιμη: Όταν σε **ΑΔΕΙΑ** στοιβά, προσπαθώ να κάνω απώθηση.



Δίνεται η στοιβά:

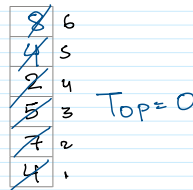
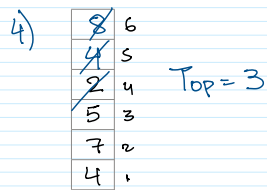
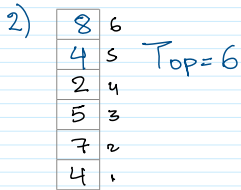


1. Top = ;
2. Κάνω ώθηση το 4 και ώθηση το 8. Top = ;
3. Τι θα συμβεί αν κάνω ώθηση το 5;
4. Κάνω 3 απωθήσεις. Top = ;
5. Κάνω άλλες τρεις απωθήσεις. Top = ;
6. Τι θα συμβεί αν κάνω μία απώθηση;

1) Top = 4

3) Υπερχειρίσιμη

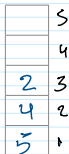
5)



6) Υποχειρίσιμη

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Δίνεται η στοιβά:

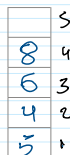


Αν Top=2,

1. Πόσα στοιχεία έχει η στοιβά
2. Να σχεδιάσετε τη στοιβά αν γίνει ώθηση των 6 και 8. Top = ;

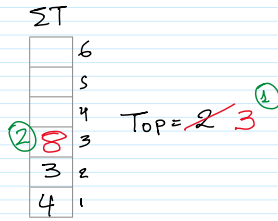
1) Έχει 2 στοιχεία

2)



Ώθηση ενός στοιχείου

```
AN Top < 6 ΤΟΤΕ
  Top <-- Top + 1
  ΔΙΑΒΑΣΕ ΣΤ[Top]
ΑΛΛΙΩΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Στοίβα γεμάτη'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

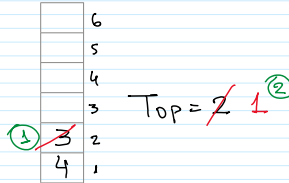


Γέμισμα της στοίβας

```
AN Top < 6 ΤΟΤΕ
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  Top <-- Top + 1
  ΔΙΑΒΑΣΕ ΣΤ[Top]
  ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ Top = 6
ΑΛΛΙΩΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Στοίβα γεμάτη'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```

Απόθηση ενός στοιχείου

```
AN Top > 0 ΤΟΤΕ
  ΓΡΑΨΕ ΣΤ[Top]
  Top <-- Top - 1
ΑΛΛΙΩΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Στοίβα άδεια'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```



Άδειασμα της στοίβας

```
AN Top > 0 ΤΟΤΕ
  ΑΡΧΗ_ΕΠΑΝΑΛΗΨΗΣ
  ΓΡΑΨΕ ΣΤ[Top]
  Top <-- Top - 1
  ΜΕΧΡΙΣ_ΟΤΟΥ Top = 0
ΑΛΛΙΩΣ
  ΓΡΑΨΕ 'Στοίβα άδεια'
ΤΕΛΟΣ_ΑΝ
```