

Exercícios com pilhas

1 – Utilizando estruturas do tipo pilhas crie um programa que leia elementos do teclado e os insira em uma pilha; após lidos, peça ao usuário que digite um valor e o busque na pilha, apresentando qual foi a posição da pilha onde este elemento foi encontrado caso exista, e caso não exista na pilha, apresente esta informação ao usuário. (1,0 ponto)

2 – Utilizando o exercício acima como base, caso o elemento seja encontrado remova-o da pilha e apresente todo o conteúdo da pilha. (1,0 ponto)