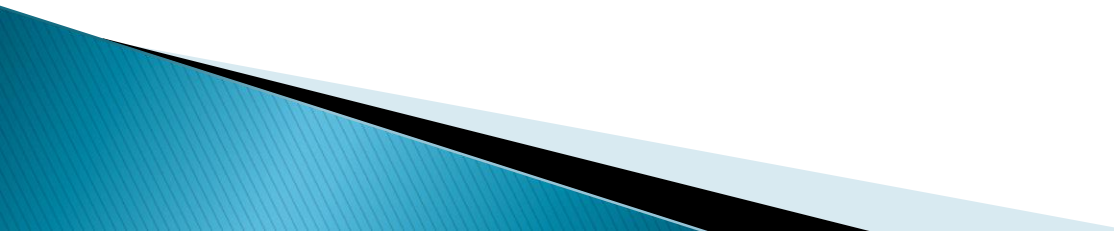


S05 – SD

Alin Zamfiroiu

alin.zamfiroiu@csie.ase.ro

S05 – Continut

- ▶ Structura disc și structura avion
 - ▶ Stivă
 - ▶ Coadă
- 

S05 – Disc și Avion

```
struct disc
{
    float greutate;
    int diametru;
};
```



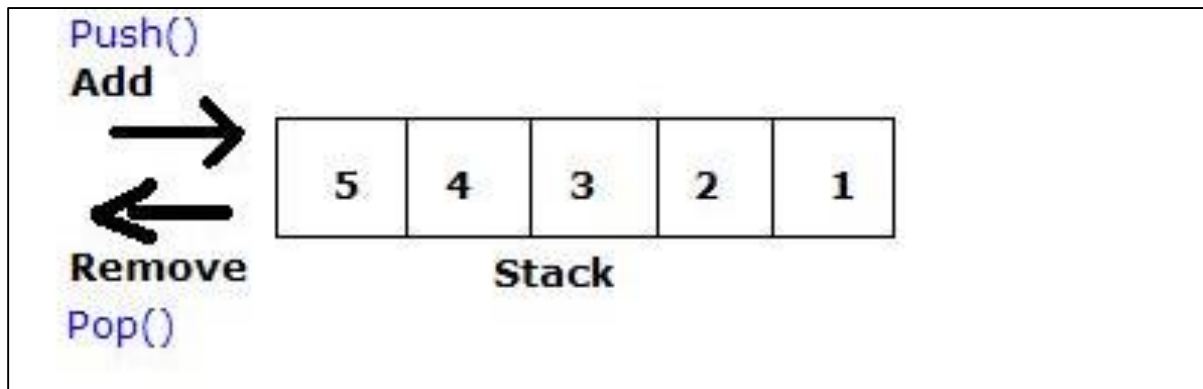
<http://www.sportaddict.ro/>

```
struct avion
{
    char *model;
    int lungime;
    int nr_locuri;
};
```



www.boletosdeavioneconomicos.com/

S05 – Stivã



<http://www.c-sharpcorner.com/>

S05 - Stivă



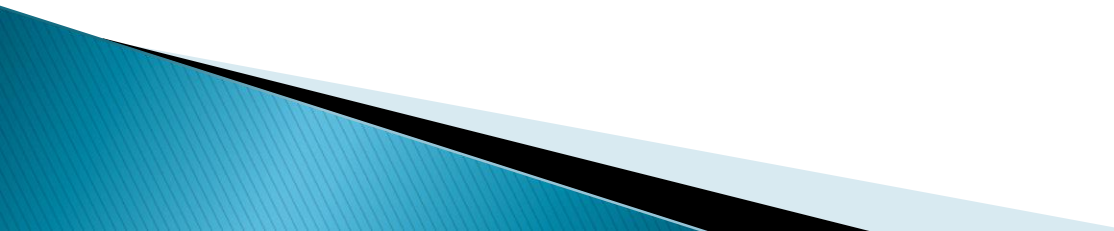
S05 - Stivă

Pentru reprezentarea stivei se operează la un singur capăt al structurii folosite.



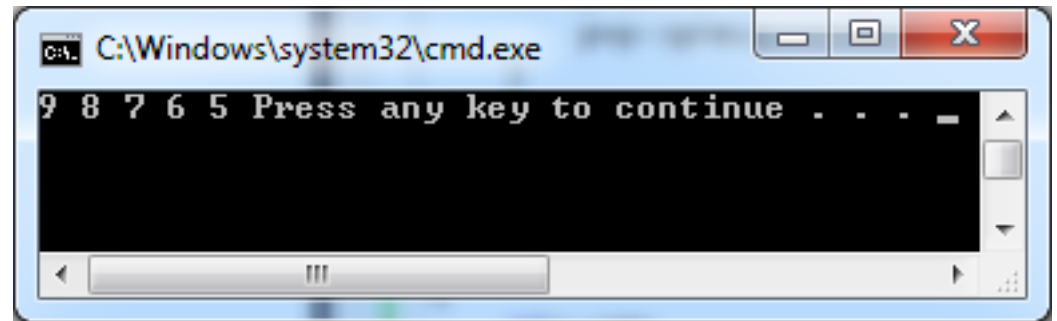
<http://olx.ro/>

S05 – Stivă

- ▶ Să se scrie metodele pentru lucru cu o listă simplu înlănțuită de discuri, astfel încât să se respecte principiul de stivă.
 - ▶ Să se folosească un vector.
 - ▶ Să se folosească o listă dublă.
- 

S05 – Stivă – Recursivitate

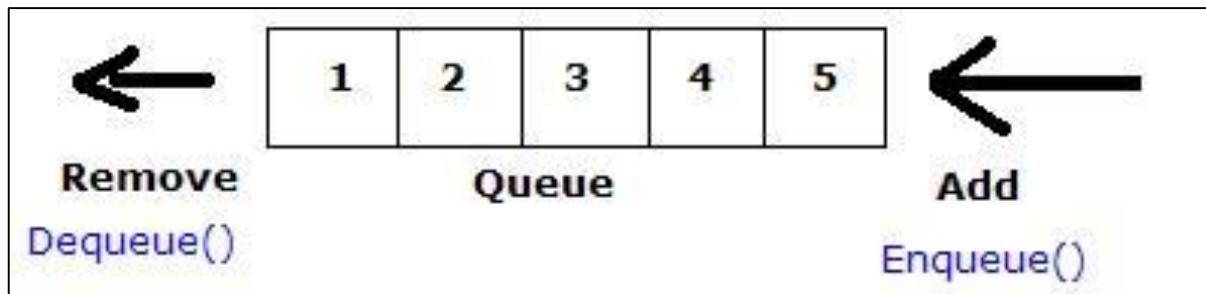
```
void metoda(int x)
{
    if(x<10)
    {
        metoda(x+1);
        printf("%d ",x);
    }
}
```



A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the path 'C:\Windows\system32\cmd.exe'. The command prompt displays the output of the recursive function: '9 8 7 6 5 Press any key to continue . . .'. The numbers 9, 8, 7, 6, and 5 are printed in reverse order, demonstrating the stack's behavior. The prompt is waiting for a key press to continue.

Apelul: metoda(5);

S05 - Coadă

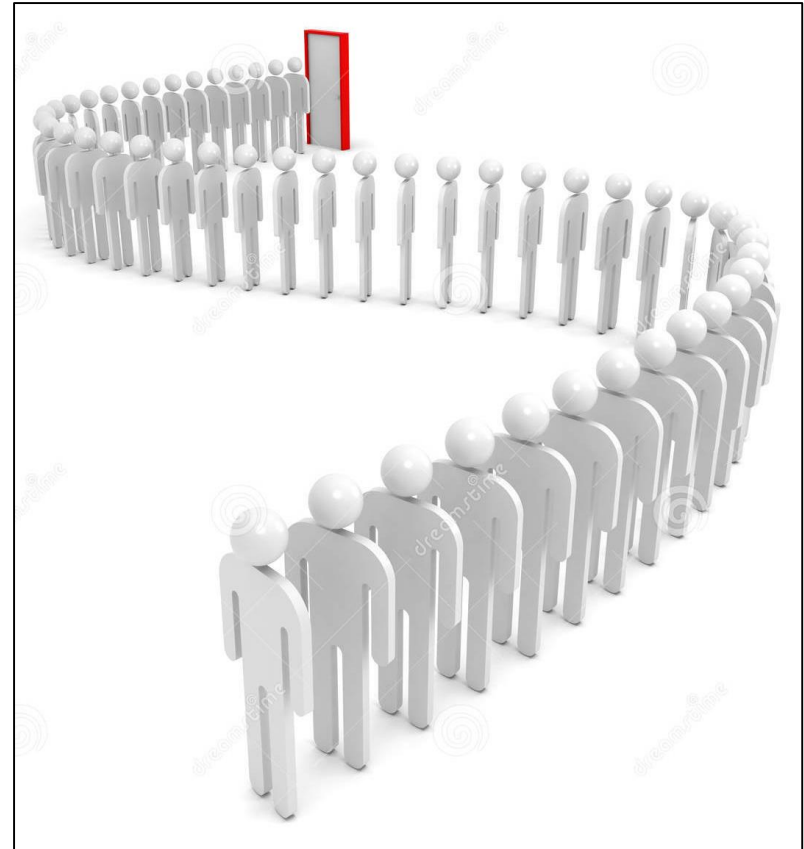


<http://www.c-sharpcorner.com/>

S05 – Coadă

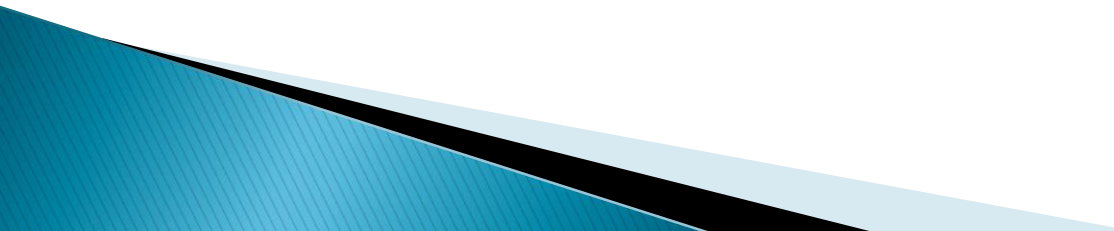


<http://www.theguardian.com/>



<http://www.dreamstime.com/>

S05 – Coadă

- ▶ Să se scrie metodele pentru lucru cu o listă simplu înlănțuită de avioane, astfel încât să se respecte principiul de coadă.
 - ▶ Să se folosească un vector.
 - ▶ Să se folosească o listă dublă.
- 

Temă

- ▶ La citirea coordonatelor de la utilizator, se salvează acestea mai întâi într-o coadă și apoi se extrag din coadă și se salvează în lista liniară simplu înlănțuită.
 - ▶ Unde se poate folosi stiva în cadrul acestui joc?
 - ▶ Realizați scenariul și implementați.
- 