

ΟΥΡΑ

FIRST IN
FIRST OUT



Α. ΤΣΙΑΤΟΥΧΑΣ

ΜΙΑ ΟΥΡΑ ΓΕΜΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ



ΑΔΕΙΑΣΜΑ ΜΙΑΣ ΟΥΡΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ



ΓΕΜΙΣΜΑ ΜΙΑΣ ΟΥΡΑΣ ΜΕ ΒΑΘΜΟΥΣ

<pre>A=[] for x in range(5): V=input("Dose Vathmo") A.append(V) print A</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Για 5 επαναλήψεις</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε βαθμό</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από το τέλος με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p>
--	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[18]

[18, 16]

[18, 16, 20]

[18, 16, 20, 15]

[18, 16, 20, 15, 19]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **γεμίζει από το τέλος** δηλαδή πρώτα μπήκε το 18, μετά το 16, μετά το 20, μετά το 15 και τελευταίο το 19

Η λίστα A είναι μια ουρά που γεμίζει από το τέλος.

ΑΔΕΙΑΣΜΑ ΤΗΣ ΟΥΡΑΣ

<pre>while A != [] : A.pop(0) print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (<i>δηλαδή όσο είναι γεμάτη</i>)</p> <p>θα διαγράψουμε από την αρχή το πρώτο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[18, 16, 20, 15, 19]

[16, 20, 15, 19]

[20, 15, 19]

[15, 19]

[19]

[]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **αδειάζει από την αρχή** δηλαδή πρώτα θα φύγει το 18, μετά το 16, μετά το 20, μετά το 15 και τελευταίο το 19.

Η λίστα A είναι μια ουρά που αδειάζει από την αρχή.

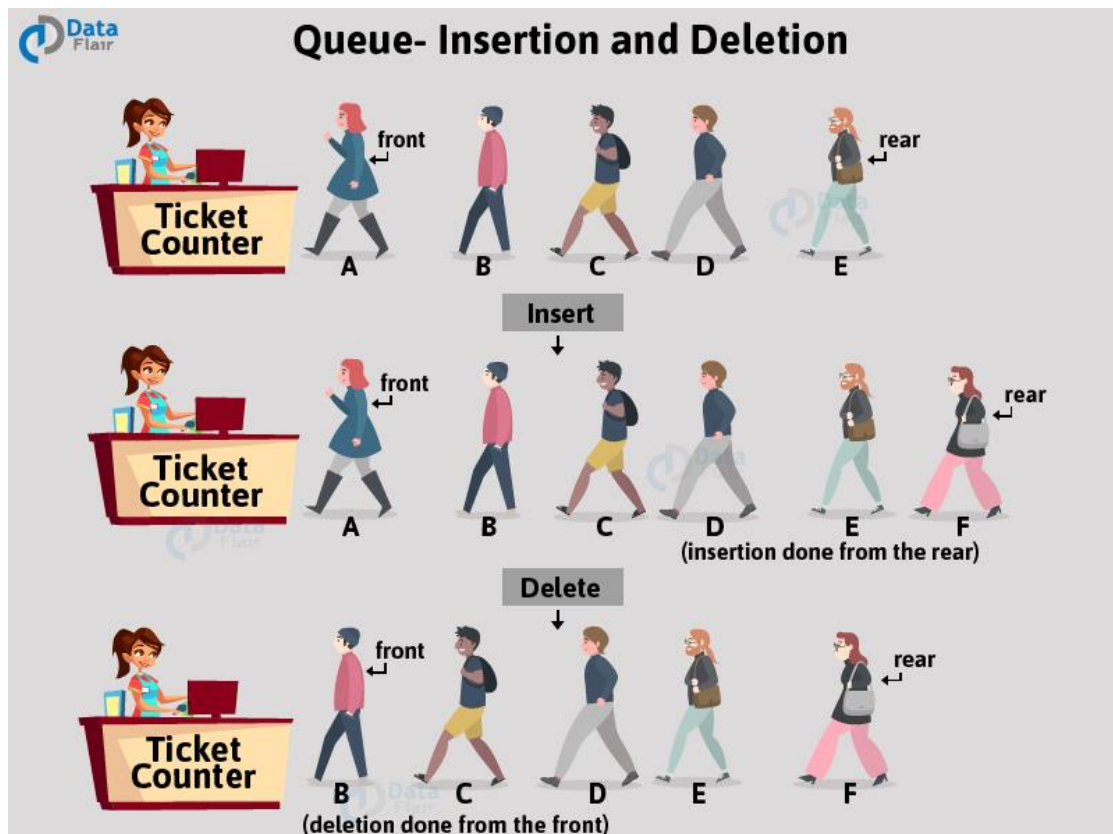
Γεμίζουμε μια ουρά με βαθμούς μέχρι να πληκτρολογήσουμε βαθμό ίσο με μηδέν (0)

<pre>A=[] V=input("Dose Vathmo") while V != 0: A.append(V) print A V=input("Dose Vathmo")</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Πληκτρολογούμε έναν βαθμό</p> <p>Όσο ο βαθμός είναι διαφορετικός από 0</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από το τέλος με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε έναν ΝΕΟ βαθμό</p>
--	--

Αδειάζουμε την ουρά

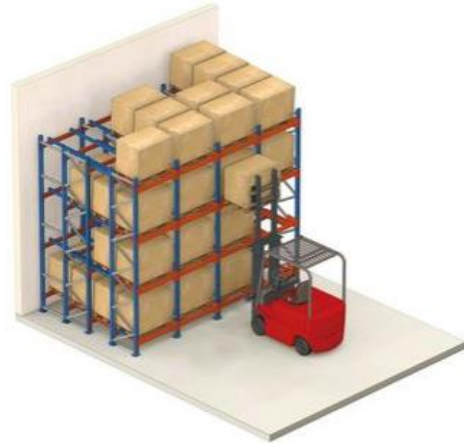
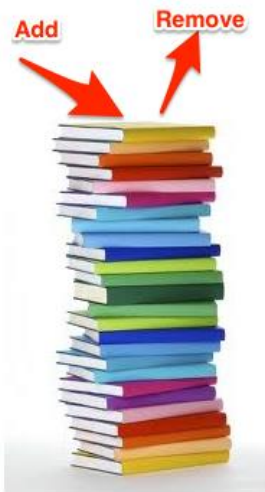
<pre>while A != [] : A.pop(0) print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (δηλαδή όσο είναι γεμάτη)</p> <p>θα διαγράψουμε από την αρχή το πρώτο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	---

Μια ουρά γεμίζει πάντα από το ΤΕΛΟΣ και αδειάζει πάντα από την ΑΡΧΗ



ΣΤΟΙΒΕΣ

LAST IN FIRST OUT



Γεμίζω την Στοίβα



Αδειάζω την Στοίβα



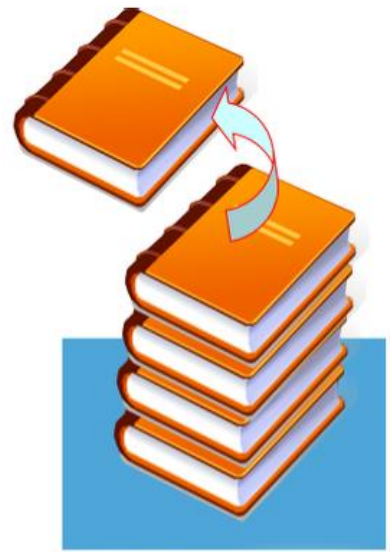
Κορυφή της στοίβας
(Επικοινωνεί)



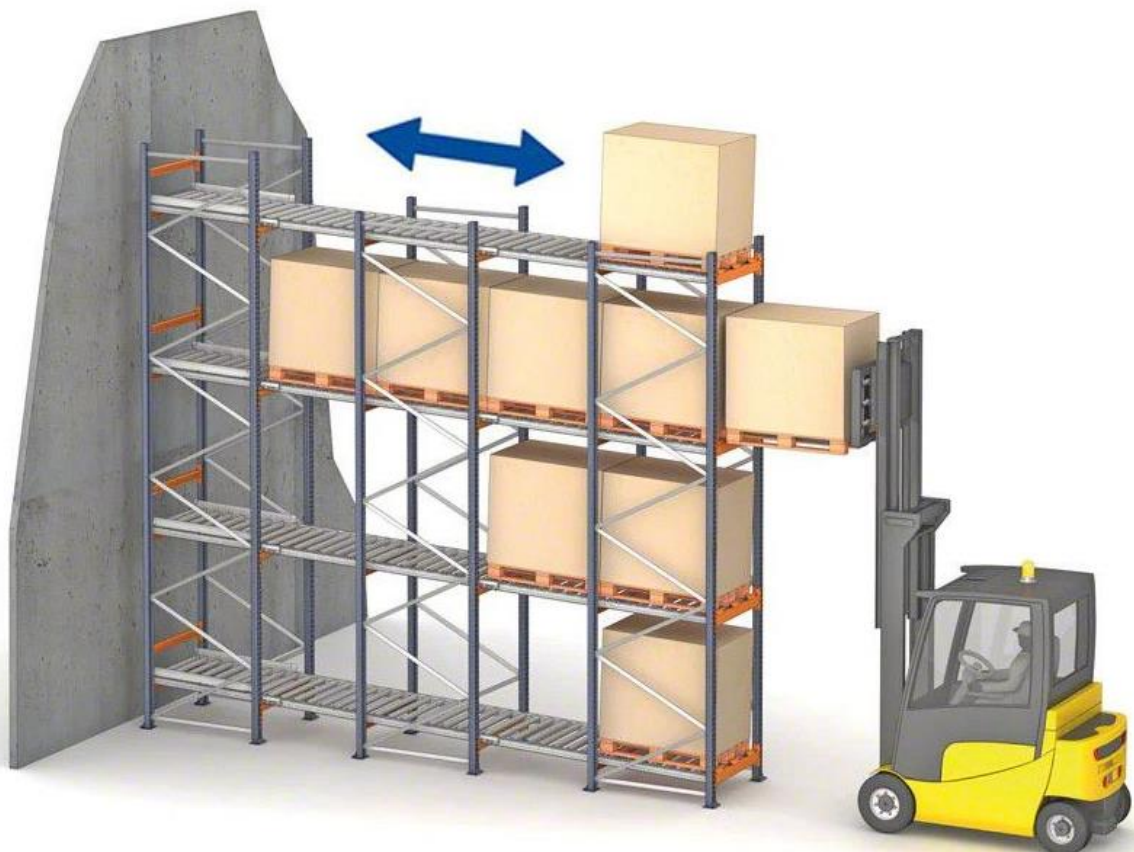
Βάση της στοίβας
(ΔΕΝ Επικοινωνεί)



Τοποθέτηση ΝΕΟΥ
βιβλίου στην
κορυφή της Στοίβα



Απομάκρυνση
βιβλίου από την
κορυφή της Στοίβα



ΓΕΜΙΣΜΑ ΜΙΑΣ ΣΤΟΙΒΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

<pre>A=[] for x in range(5): V=input("Dose Vathmo") A.append(V) print A</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Για 5 επαναλήψεις</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε βαθμό</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από το τέλος με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p>
--	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[18]

[18, 16]

[18, 16, 20]

[18, 16, 20, 15]

[18, 16, 20, 15, 19]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **γεμίζει από το τέλος** δηλαδή πρώτα μπήκε το 18, μετά το 16, μετά το 20, μετά το 15 και τελευταίο το 19

Η λίστα A είναι μια στοίβα που γεμίζει από το τέλος.

ΑΔΕΙΑΣΜΑ ΤΗΣ ΣΤΟΙΒΑΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

<pre>while A != [] : A.pop() print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (<i>δηλαδή όσο είναι γεμάτη</i>)</p> <p>θα διαγράψουμε από το τέλος το τελευταίο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[18, 16, 20, 15, 19]

[18, 16, 20, 15]

[18, 16, 20]

[18, 16]

[18]

[]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **αδειάζει από το τέλος** δηλαδή πρώτα θα φύγει το 19, μετά το 15, μετά το 20, μετά το 16 και τελευταίο το 18.

Η λίστα A είναι μια στοίβα που αδειάζει από το τέλος. **ΜΙΑ ΣΤΟΙΒΑ ΑΝ ΓΕΜΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΘΑ ΑΔΕΙΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ**

ΓΕΜΙΣΜΑ ΜΙΑΣ ΣΤΟΙΒΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ

<pre>A=[] for x in range(5): V=input("Dose Vathmo") A.insert(0, V) print A</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Για 5 επαναλήψεις</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε βαθμό</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από την αρχή με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p>
--	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[18]

[16, 18]

[20, 16, 18]

[15, 20, 16, 18]

[19, 15, 20, 16, 18]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **γεμίζει από την αρχή** δηλαδή πρώτα μπήκε το 18, μετά το 16, μετά το 20, μετά το 15 και τελευταίο το 19

Η λίστα A είναι μια στοίβα που γεμίζει από την αρχή.

ΑΔΕΙΑΣΜΑ ΤΗΣ ΣΤΟΙΒΑΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ

<pre>while A != [] : A.pop(0) print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (<i>δηλαδή όσο είναι γεμάτη</i>)</p> <p>θα διαγράψουμε από την αρχή το πρώτο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	--

Αποτέλεσμα εκτέλεσης του κώδικα:

[19, 15, 20, 16, 18]

[15, 20, 16, 18]

[20, 16, 18]

[16, 18]

[18]

[]

Βλέπουμε ότι η λίστα A **αδειάζει από την αρχή** δηλαδή πρώτα θα φύγει το 19, μετά το 15, μετά το 20, μετά το 16 και τελευταίο το 18.

Η λίστα A είναι μια στοίβα που αδειάζει από την αρχή. **ΜΙΑ ΣΤΟΙΒΑ ΑΝ ΓΕΜΙΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ ΘΑ ΑΔΕΙΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΡΧΗ**

Γεμίζουμε μια **ΣΤΟΙΒΑ** από το **ΤΕΛΟΣ** με βαθμούς μέχρι να πληκτρολογήσουμε βαθμό ίσο με μηδέν (0)

<pre>A=[] V=input("Dose Vathmo") while V != 0: A.append(V) print A V=input("Dose Vathmo")</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Πληκτρολογούμε έναν βαθμό</p> <p>Όσο ο βαθμός είναι διαφορετικός από 0</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από το τέλος με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε έναν ΝΕΟ βαθμό</p>
--	--

Αδειάζουμε την στοίβα

<pre>while A != [] : A.pop() print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (δηλαδή όσο είναι γεμάτη)</p> <p>θα διαγράψουμε από το τέλος το τελευταίο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	---

Γεμίζουμε μια **ΣΤΟΙΒΑ** από την **ΑΡΧΗ** με βαθμούς μέχρι να πληκτρολογήσουμε βαθμό ίσο με μηδέν (0)

<pre>A=[] V=input("Dose Vathmo") while V != 0: A.insert(0, V) print A V=input("Dose Vathmo")</pre>	<p>Δημιουργούμε μια αδειανή λίστα A</p> <p>Πληκτρολογούμε έναν βαθμό</p> <p>Όσο ο βαθμός είναι διαφορετικός από 0</p> <p>θα γεμίσουμε την λίστα A από την αρχή με τους βαθμούς</p> <p>θα τυπώσουμε την λίστα A</p> <p>θα πληκτρολογήσουμε έναν ΝΕΟ βαθμό</p>
---	--

Αδειάζουμε την στοίβα

<pre>while A != [] : A.pop(0) print A</pre>	<p>Όσο η λίστα A δεν είναι αδειανή (δηλαδή όσο είναι γεμάτη)</p> <p>θα διαγράψουμε από την αρχή το πρώτο στοιχείο της</p> <p>θα τυπώνουμε την λίστα</p>
---	---