

1. Piles

Pour rappel, la liste des actions pouvant être réalisées sur une pile.

Actions	Instructions
Créer une pile P vide	<code>L = creer_pile_vide()</code>
Tester si la pile P est vide	<code>pile_vide(P)</code>
Empiler un nouvel élément x sur la pile P	<code>empile(x, P)</code>
Dépiler l'élément au sommet de la pile P et le récupérer	<code>depile(P)</code>
Récupérer l'élément au sommet de la pile P sans le supprimer	<code>sommet(P)</code>
Compter le nombre d'éléments de la pile P	<code>taille(P)</code>

2. Implémentation suivant le paradigme impératif

✍ Implémenter les fonctions correspondant aux actions réalisables sur une pile, en respectant le paradigme impératif.

3. Implémentation suivant le paradigme objet

✍ Compléter l'implémentation des fonctions correspondant aux actions réalisables sur une pile, en respectant le paradigme objet. Inclure dans la classe `Pile`, une méthode permettant d'afficher la pile (`get_pile()`).

4. Implémentation suivant le paradigme fonctionnel

✍ Implémenter les fonctions correspondant aux actions réalisables sur une pile, en respectant le paradigme fonctionnel.