

# Pilhas - remoção de elementos

Numa pilha, a remoção de elementos é chamada **desempilhamento**. Sua tarefa nesse exercício é implementar essa operação usando *vetores*. Para tanto, você deve submeter a função

```
int desempilha (pilha *p, int *y);
```

que deve

- remover um elemento da pilha *p* e salvá-lo em *y* e
- retornar 1 se a remoção foi bem sucedida, e 0 caso contrário.

Espera-se que *pilha* seja uma `struct` da forma

```
typedef struct pilha {  
    int *dados;  
    int N, topo;  
} pilha;
```

de tal forma que `topo` indica a **primeira posição livre** da pilha (ou seja, na inicialização vale 0 e quanto a pilha estiver cheia, vale N).

O arquivo a ser submetido deve incluir apenas

1. os `#include` necessários para a execução do seu código,
2. a declaração da estrutura necessária e
3. a função solicitada.

*Author: John L. Gardenghi*