

## Pile2.java

```
1
2 public class Pile2 {
3
4     public static void main(String[] args) {
5         // gioca con le pile e con le eccezioni
6
7         ArrayStack2 S = new ArrayStack2(4);
8         ArrayStack3 SSS = new ArrayStack3(2);
9
10        try {
11            S.push(5);
12            System.out.println(S.pop());
13            // System.out.println(S.pop()); //lancia l'eccezione
stack vuoto!
14            S.push(6);
15            S.push(7);
16            S.push(8);
17            S.push(9);
18            S.push(10);
19        } catch (FullStackException f) {
20            System.out.println("lo stack è pieno!");
21        } catch (EmptyStackException e) {
22            System.out.println("lo stack è vuoto!");
23        }
24
25        try { // qui si usa l'identificatore dell'eccezione
26            SSS.push(5);
27            SSS.push(6);
28            // SSS.push(7);
29        } catch (FullMaxStackException m) {
30            System.out.println("lo stack ha solo " + m.lung + "
posti!");
31        }
32
33        System.out.println("that's all, folks!");
34    }
35
36 }
37
```