

```
using System;
//1.- agregar la referencia collections
using System.Collections;
namespace pilacsharp
{
    /// <summary>
    /// Descripción breve de Class1.
    /// </summary>
    class Class1
    {
        /// <summary>
        /// Punto de entrada principal de la aplicación.
        /// </summary>
        [STAThread]
        static void Main(string[] args)
        {
            // mensaje
            Console.WriteLine("\nEsta es una Pila:\n");
            // creando la pila
            Class1.Pila();
            Console.Read();

            //
            // TODO: agregar aquí código para iniciar la aplicación
            //
        }

        static void Pila()
        {
            Stack pila = new Stack();
            // en una sola linea quedaría asi: foreach (int number in new int[4]{9,3,7,2})
            // en dos lineas es como sigue..
            int[] arreglo = new int[4] { 9,3,7,2};
            foreach (int number in arreglo)
            {
                // Insertar el numero en la pila mediante el método Push heredado de la
                // clase Stack()
                pila.Push(number);
                // Mensaje correspondiente que se insertó un elemento
                Console.WriteLine("Se insertó en la pila el:"+number);
            }
            // Desplegando el contenido de la pila
            Console.WriteLine("\n---PILA---");
            foreach(int number in pila)
            {
                Console.WriteLine(number);
            }
            // sacando elementos de la pila con el metodo heredado Pop
            while (pila.Count !=0)
            {
                // El numero sacado queda almacenado en number
                int number = (int)pila.Pop();
                // Desplegar que se ha retirado un elemento
                Console.WriteLine(number+" se ha quitado de la pila");
            }
            // salida de la funcion
            return;
        }
    }
}
```