***Пояснение к решению прогой:***

***Номер 19:***

1)Заводим функцию **vut1**. Она принимает параметры: **x** – количество кирпичей выложено, **p**-позиция игры.

2)Дальше описываем победу. Если x>=29 и позиция равна 3 (1 Ход Вутинга), то возвращаем True, что означает победу.

3)Если, позиция уже равна 3, но камней меньше, чем должно быть для победы, то возвращаем False (проигрыш).

4)Третье условие. Если кто-то выиграл, но на первых двух условиях мы не вышли из функции, то, значит, выиграл не тот, кто нам нужен, следовательно, возвращаем False.

5)Если мы не вышли на первых трёх условиях, то, значит, продолжаем прокручивать ходы, рекурсивно запускаем функцию **vut1**.

6)Для нечётных **p** (это ходы Вутинга), возвращаем разные ходы через **and**, т.к. он должен побеждать в любом случае. При этом увеличиваем на 1 значение **p**.

7)Для чётных **p** (это ходы Путинга), возвращаем ходы через **or**.

8)В конце перебираем все возможные значения для **s** через цикл **for**, ищём те значения, которые подходят по условию задачи.

***Номер 20:***

1)Алгоритм тот же, что и в **19** номере, только теперь обязательно должен побежать Путинг на своём втором ходу (p=4), при любой игре Вутинга.

***Номер 21:***

1)Небольшое отличие:здесь Вутинг должен выигрывать либо на первом своём ходе (p=3), либо на втором своём ходе (p=5).