**28.03.22**

* 1. Исследовать короткий и длинный переходы
  2. Косвенный переход.
  3. Необходимо разработать программное обеспечение для карманной электронной игрушки, умеющей отгадывать календарные даты (дни рождения). Человек загадывает календарную дату, умножает число (номер дня в месяце = X) на 12, прибавляет номер месяца (Y) и результат сообщает отгадчику. Отгадчик должен действовать по следующему алгоритму: определить остаток R от деления результата на 12, и тогда при R=0 имеем Y=12, в противном случае Y=R. Теперь, зная Y, уже легко найти X: из сообщённого результата вычитаем Y и то, что получилось, делим на 12.

Написать программу, работающую в качестве отгадчика. Человек вводит результат своих подсчётов, программа выдаёт отгаданную дату XX:YY

* 1. Содержит ли введенное число цифру 5? Байт, число без знака ( или – слово без знака, количество цифр числа неизвестно).
  2. T время в секундах от начала суток, переменной k присвоить значение: T+1. (часы всегда <24) и выдать на печать в виде чч:мм:сек.
  3. Найти 10-е число Фибоначчи
  4. Определить помещается ли произведение в размер, отведенный для сомножителей