**Задание 1.**

* Н. Винер - Кибернетика
* Б. Гейтс - Microsoft
* Герон - SQRT(p(p-a)(p-b)(p-c))
* Евклид - Алгоритм нахождения НОД двух чисел.
* С. Морзе - Телеграфный код.
* П. Нортон - Norton Commander
* Пифагор - c2=a2+b2
* Фибоначчи - 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,
* Н. Вирт - ЯП Паскаль.
* Дж. Непер - Счетные палочки
* Microsoft – Windows

**Задание 2.**

Сын

**Задание 3**

3

**Задание 4**

**Задание 5**

* Брак
* Арфа
* Воля
* Нива
* Рис
* Патрон
* Бусы
* Смак
* Злак
* Угроза

**Задание 6**

Джон является лжецом?

**Задание 7**

~~188~~

**Задание 8**

Многие учились грамоте специально для того, чтобы прочесть эту книгу

**Задание 9**

Тариф

**Задание 10**

Потому что они лучше видят замаскированные объекты.

**Задание 11**

* Топка
* Сопка
* Тяпка
* Шапка
* Кепка
* Щепка
* Папка
* Кнопка
* Тряпка
* Шлюпка
* Скрепка
* Покупка

**Задание 12**

Собака

**Задание 13**

История первого смайла начинается довольно просто. Первая эмоция, которая была передана в 1979 году электронным путем принадлежит Кевину Макензи. Она была не очень похожа на лицо и выглядела так «-)», поэтому спустя три года Скотт Фэхлман создал “ : – ) ” . Смайл, который стал нормой.

**Задание 14**

Ньютон

**Задание 15**

Изобретатель компьютерной мыши Дуглас Энгельбарт в поясняющих чертежах изображал экранный курсор как стрелку, направленную вертикально вверх. Такой вариант выделения казался наиболее логичным, однако когда дело дошло до реализации курсора в графическом интерфейсе операционной системы компании Xerox, выяснилось, что из-за низкого разрешения мониторов невозможно нарисовать из пикселов хорошо выглядящюю маленькую стрелку вверх. Инженеры решили наклонить курсор, чтобы одна грань была вертикальной, а другая под углом 45° к ней. В таком виде курсор вошёл во все другие операционные системы, даже после появления мониторов более высокого разрешения.