**Эмиль Пост**

Он является основателем многозначной логики. Его основные работы посвящены математической логике. Имя ученого носит алгебра Поста, абстрактная вычислительная машина Поста и классы функций алгебры Поста.  В ХХ столетие господствовали работы таких известных математиков и аналитиков как Клини, Тьюринга, Черча. Но американский логик, независимо от них, впервые уточнил понятие алгоритма в компьютерной программе, как бы сказали современные ученые. Он вошел в пятерку ученых, которые осознали важность уточнения представления об алгоритмах. В своей диссертации на научную должность, которая была опубликована в 1921 год, он изложил свой метод оценивания пропозициональных формул при помощи истинностных таблиц. В ходе исследований им впервые были получены фундаментальные результаты по металогике для высказываний в классической логике — дедуктивная полнота, непротиворечивость, функциональная полнота и разрешимость.

**Алан Тьюринг**

Алан Матисон Тьюринг появился на свет в Лондоне 23 июня 1912 года в семье чиновника, находящегося на службе в Индии. Образование юноша получил в престижной, английской Шерборнской школе, проявив таланты в математике и химии. В 1931 году он поступает в колледж при Кембриджском университете. Защитив диссертацию в 1935 году, на тему  «Центральная предельная теорема теории вероятности», стал членом Научного общества Кингз‑колледжа.  В этот период начал заниматься исследованиями в математической логике. Спустя год Алан пишет работу «О вычислимых числах, с приложением к проблеме разрешимости», в которой ввел новое математическое понятие: «абстрактного эквивалента алгоритма» или «вычислимой функции». Позже оно получило другое название – «машина Тьюринга». Результат его исследований стал толчком к открытию дискуссии по теории автоматов и стал фундаментальной основой для цифровых компьютеров, появившихся в 40-ые годы ХХ века. Учебу Тьюринг продолжил уже в США, поступив в Принстонский университет. Здесь под руководством логика и математика Алонзо Черча получает степень доктора философии в 1938 году. Возвратившись в Великобританию, Тьюринг начинает сотрудничать с правительственной Школой кодов и шифров.

**Игра Баше**

Баше́ — [математическая игра](https://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=%D0%9C%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0&action=edit&redlink=1), в которой два [игрока](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%BA_%28%D1%82%D0%B5%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%29) из кучки, содержащей первоначально N предметов, по очереди берут не менее одного и не более М предметов. Проигравшим считается тот, кому нечего брать.

Классическая игра подразумевает N=15 и взятие не менее 1 и не более 3 предметов за раз. Оптимальная стратегия для первого игрока в этом случае заключается во взятии 3 предметов первым ходом и дополнении ходов противника до 4 в последующих ходах.

В обобщённой игре Баше — можно брать от 1 до M предметов — оптимальную стратегию можно выразить так:

Бери столько предметов, чтобы после твоего хода количество предметов было [кратно](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BC%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8C#.D0.9E.D0.B1.D0.BE.D0.B7.D0.BD.D0.B0.D1.87.D0.B5.D0.BD.D0.B8.D1.8F) (M+1).

Можно также рассмотреть мизерный вариант игры Баше: проигравшим считается тот, кто возьмет последний предмет.

Названа в честь французского поэта и математика [Баше де Мезириака](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D0%B0%D1%88%D0%B5_%D0%B4%D0%B5_%D0%9C%D0%B5%D0%B7%D0%B8%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BA), который предложил её в своей книге «Занимательные и приятные числовые задачи», вышедшей в 1612 г.; а туда она попала из сочинения [Леонарда Пизанского](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B5%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D1%80%D0%B4%D0%BE_%D0%9F%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9) (1202 г.).