

1. Используя очередь или стек (считать уже описанными их типы и операции над ними), опишите на Си тип *бинарное дерево* (считая, что все элементы имеют некоторый простой тип) и реализуйте в виде процедуры или функции одну из перечисленных ниже операций над бинарным деревом.

