

## BINGOOOO!!!

Desenvolva um programa para gerenciar um jogo de bingo. Considere os seguintes aspectos:

- O jogo terá três participantes, identificados por seu nome. Caso existam jogadores com mesmo nome, solicitar um codinome, que deve ser anexado ao nome do jogador;
- Cada cartela deve ter 15 números aleatórios de 1 a 60, distribuídos em 3 linhas;
- A cada rodada, um número aleatório é sorteado e o programa deve verificar se ele aparece nas cartelas dos jogadores. Os números sorteados devem ser marcados nas cartelas;
- O jogador que conseguir completar toda a cartela grita “**BINGO!**” e é o vencedor.
- Todo jogo deve acontecer de forma automática, ou seja, sem entradas explícitas do usuário. Utilize funções como `getchar()` e `system("cls")` para facilitar o entendimento do que acontece;
- Utilize uma biblioteca para desenvolver as funções do jogo.

Casos omissos devem ser tratados pelo desenvolvedor e fazem parte da avaliação.

### Considerações:

- O trabalho deverá ser entregue pelo moodle (enviar apenas o código, sem o arquivo executável);
- Pode ser realizado em grupos de até 2 alunos;
- Os exercícios devem ser resolvidos na Linguagem C;
- Cópias terão nota zero;
- Utilizar comentários para explicar o código;
- **Crie uma única biblioteca com todas as funções necessárias.**