

As disputas para uma eleição de prefeitos e vereadores em uma cidade estavam muito acirradas, foi então que a imprensa local lançou a ideia de criar algumas urnas de pesquisa pela cidade para fazer uma pesquisa eleitoral sobre o panorama da votação. Você como funcionário de TI da imprensa responsável pela ideia foi designado para fazer um programa eleitoral em C para simular uma votação.

- Os vereadores que serão pesquisados são:

- 111 - Vereador Joao do Frete
- 222 - Vereador Maria da Pamonha
- 333 - Vereador Ze da Farmacia
- 444 - Voto Nulo

- Para prefeito:

- 11 - Prefeito Dr. Zureta
- 22 - Prefeito Senhor Gomes
- 44 - Voto Nulo

O programa deve apresentar um menu com 3 opções, são elas:

- 1 - Votar
- 2 - Apuração dos votos
- 3 - Sair

Na opção 1, os candidatos devem ser votados através do número, se o número digitado estiver fora dos números apontados, este voto deve ser invalidado.

Na opção 2, será mostrado a soma de todos os votos computados

Na opção 3, o programa se encerrará

A sua atividade deve ser entregue em um arquivo de código fonte para **linguagem C (extensão .c)**.

Algumas funções que serão úteis durante o desenvolvimento do programa:

- \* `system("pause")` – chamada de sistema que “pausa” o programa e o faz aguardar pelo usuário;
- \* `system("cls")` – chamada de sistema que limpa os caracteres que foram impressos na tela anteriormente;
- \* `fflush(stdin)` – limpar o buffer do teclado. Essa função deve sempre ser utilizada após ter utilizado alguma função de entrada de dados como o `scanf`, `gets`, etc. Isso se dá pois em algumas situações o buffer do teclado mantém “lixo de memória”, prejudicando a próxima operação de entrada do programa;
- \* A função `setlocale(LC_ALL, "Portuguese")` da biblioteca `locale.h` pode ser útil, caso você queira que os acentos e pontuações da língua portuguesa sejam impressos corretamente.