

Para ajudar a construção de uma praça, uma comunidade resolveu criar um bingo beneficente. Você como membro ativo da comunidade e profissional de tecnologia se propôs a criar um programa em C no qual gere de forma aleatória as cartelas do bingo.

- Crie uma opção para digitar a quantidade de cartelas a serem criadas
- Cada cartela do bingo deve ser armazenada em um vetor de tamanho 10.
- Os números da cartela devem ser de 0 a 99
- A cartela não pode ter números repetidos, deve ser feita uma conferência
- Dica:
- Para gerarmos números aleatórios em C, podemos utilizar o comando "rand" e "srand"

Tenha como base o seguinte código:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>

int main()
{
    int i;

    //comando utilizado para criação de números aleatório
    srand( time(NULL) );

    for(i=1 ; i <= 10 ; i++){
        //imprime um número aleatório de 1 a 99
        printf("Numero %d: %d\n",i, rand() % 99);
    }
}
```

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.