

## Lekcija 8 – Vektorski proizvod

Napisati funkciju

```
Vektor3d vektorski_proizvod (Vektor3d v1, Vektor3d v2)
```

koja vraća vektorski proizvod v1 i v2 vektora. Struktura Vektor3d je definisana na sljedeći način:

```
typedef struct {  
    double x, y, z;  
} Vektor3d;
```

Podsjetimo, ako su vektori v1 i v2 zadani kao v1=(x1,y1,z1), v2=(x2,y2,z2), njihov vektorski proizvod je jednak:

$$\mathbf{v}_1 \times \mathbf{v}_2 = \begin{vmatrix} \vec{i} & \vec{j} & \vec{k} \\ x_1 & y_1 & z_1 \\ x_2 & y_2 & z_2 \end{vmatrix} = \vec{i}(y_1 z_2 - z_1 y_2) + \vec{j}(z_1 x_2 - x_1 z_2) + \vec{k}(x_1 y_2 - y_1 x_2)$$