

Introdução:

Dragon Ball é uma série japonesa de grande sucesso no mundo criado por Akira Toriyama. A série é subdividida em várias temporadas e uma das características que todas as temporadas possuem é a busca pelas Esferas do Dragão (Dragon Balls), capazes de realizar qualquer desejo, sendo por isso procuradas e disputadas por pessoas de vários tipos, entre elas aquelas que querem fazer o bem e aquelas que querem alcançar seus objetivos maldosos.

Dragon Ball GT é a terceira temporada desta série. A temporada conta a história de Goku (o personagem mais popular de toda a série) que volta a ser criança e é forçado a viajar por toda a galáxia para recuperar as esferas do dragão.

Sabendo disso, foi convocado a criar um programa utilizando o conceito de hashing com a seguinte struct, fazendo as alterações necessárias:

struct **guerreiro**

```
{  
    char nome[10];  
    char Planeta[10];  
    int poder;  
};
```

E fazer as seguintes funções:

QUESTÃO 1 – Uma função que insira os dados em um vetor de struct de dez posições. Os dados a serem guardados são:

Guerreiros do bem:

- Goku: Personagem principal da série e o mais poderoso. Possui um nível de poder 100 (segundo o radar Gill) e nasceu no planeta Vegeta.
- Pan: Neta de Goku. Uma garotinha muito esperta, marrenta e louca por aventuras. Possui um nível de poder 60 e nasceu no planeta Terra.
- Trunks: Sobrinho de Goku. Além de ser um garoto muito poderoso, tem um conhecimento aprofundado em diferentes tipos de tecnologias. Possui um nível de poder 75 e também nasceu no planeta terra.

Guerreiros do mal:

- d) Baby: Primeiro vilão da série Dragon Ball GT. Possui nível de poder 90 e nasceu no planeta Tuffle.
- e) Freeza: Outro vilão da temporada Z que também aparece novamente. Possui nível de poder 80 e seu planeta se chama Freeza.

QUESTÃO 2 - Agora, crie uma função que faça uma busca nesse vetor pelo nome do personagem.

QUESTÃO 3 - Após inserir todos os elementos, mostre ao Akira, quantas colisões ocorreram.

QUESTÃO 4 - Crie uma função que liste todos os personagens, mostrando todos seus atributos.

QUESTÃO 5 - Crie uma função que delete o personagem pelo nome.



BOA SORTE!