

Dada a seguinte estrutura

```
typedef struct livro{  
    int cod;  
    char titulo[45];  
    float preco;  
    int n_paginas;  
}LIVRO;
```

Escrever um programa em C que apresenta um menu com as seguintes opções:

```
Entre com sua opção:  
1 - Cadastro de livro  
2 - Consulta de livro  
3 - Preço médio dos livros  
4 - Imprime biblioteca  
5 - Fim
```

O número máximo de livros a ser cadastrado é 5 (faça consistência). Você deverá implementar as seguintes funções:

```
// Le informações e cadastra um livro  
LIVRO cadastraLivro();  
  
// imprime as informações de um determinado livro na tela. Esta função deverá ser  
usada para a impressão de toda a biblioteca  
void print_livro(LIVRO liv);  
  
// calcula o preço médio de todos os livros cadastrados  
float calcMediaPreco(LIVRO livros[], int nlvs);  
  
// Procura um livro com o código fornecido entre todos os cadastrados. Caso não  
exista o livro, retorna -1 no campo cod do livro retornado  
LIVRO procuraLivro(LIVRO livros[], int nlvs, int cod);
```

Tipos e funções devem ser definidos num arquivo `biblioteca.h`. No programa principal, arquivo `biblioteca.c`, ficará apenas a função `main`. Para que as funções do `.h` sejam acessíveis, deve ser feito:

```
#include "biblioteca.h"
```

O uso de " " ao invés de <> indica que o arquivo está na mesma pasta do que o incluiu. Se o programador quiser usar <> é preciso setar as opções de diretórios do Code::Blocks.

Extra: caso sobre tempo **após ter apresentado o trabalho** ao professor, faça também uma função `altera_preco` que receberá um livro por referência e solicitará um novo preço, alterando esta informação. Inclua uma nova opção no menu para acionar esta função.