

Teniendo en cuenta las siguientes estructuras:

```
typedef struct
{
    char nombrePlaneta [20];
    char estrella [20];
    int cantidadSatelites;
    float masa; //(se mide en relación a la Tierra, por ejemplo
    Neptuno es 17,14 Tierras)
    int tempMax;
    int tempMin;
}planeta;

typedef struct
{
    char nombreGalaxia [20];
    char tipoGalaxia [20]; ///elíptica, lenticular, espiral,
    irregular, etc
    char descubiertoPor [20];
    planeta listaPlanetas[20];
    int valPlanetas;
}galaxia;
```

- 1- **20 pts** Realizar las funciones necesarias para poder cargar un arreglo de galaxias, con sus respectivos arreglos de planetas. Modularizar, la carga de planetas en una función aparte.
- 2- **15 pts** Generar una función que muestre todas las galaxias con sus planetas, pero solo si son del tipo de galaxia recibido por parámetro.
- 3- **30 pts** Hacer una función recursiva que me permita contar la cantidad total de satélites en un arreglo de planetas. Luego usar esa función para contar el total de satélites del arreglo de galaxias. **MODULARIZAR.**
- 4- **15 pts** Escribir una función que guarde un arreglo de planetas en un archivo, pero sólo si tienen una masa mayor a la que recibimos.
- 5- **20 pts** Del archivo, traer los datos a un arreglo dinámico de planetas.
- 6- Armar un main que permita verificar que todo funciona correctamente, muestre resultados, y tenga instrucciones claras. **(-5 sino está)**