

(aloc_04) Problema: Crie um programa que leia uma sequência de caracteres e os armazene em um vetor alocado dinamicamente. A especificação completa dessas operações pode ser encontrada no arquivo "utils_char2.h". É importante observar que o arquivo "utils_char2.h" não deve ser modificado, uma vez que ele define a especificação precisa do problema que deve ser resolvido.

Após, o programa irá ler a entrada padrão até que a tecla "enter" seja pressionada pelo usuário, armazenando todo o texto digitado em um vetor de caracteres alocado dinamicamente. Seu vetor deverá iniciar com espaço para uma string de 10 caracteres (além do caractere final '\0'). Caso necessário, utilize realocação de memória para ajustar o tamanho do vetor alocado dinamicamente (adicionando 10 novas posições cada vez), de forma que o programa armazene o texto corretamente e sem acessar nenhuma área de memória de forma indevida. Seja na criação ou no momento que precisar usar realocação de memória, as novas posições do vetor devem sempre ser preenchidas com o caractere '_', com exceção da última.

Definição dos formatos de entrada e saída:

Entrada: Seu programa deve receber uma sequência de caracteres de tamanho arbitrário, que finaliza com um "enter", e armazená-la.

Saída: O programa deve imprimir o vetor de caracteres que foi alocado dinamicamente. Lembre-se que seu vetor pode conter caracteres '_' após o texto no caso em que haja alguma posição que não preenchida na etapa de leitura da entrada padrão.

Ver exemplos de formato de entrada e saída nos arquivos fornecidos com a questão.

