ATIVIDADE PONTUADA 1

**Sistema de Gerenciamento de Atletas**

Crie um programa em C que gerencie o tempo de treino de atletas. Cada atleta possui:

* **Nome** (alocado dinamicamente)
* **Matrícula** (identificação numérica)
* **Tempo de treino** (em minutos)

O programa deve oferecer um menu com as seguintes opções:

1️⃣ **Incluir atletas**:

* O usuário informa quantos atletas deseja cadastrar.
* Para cada atleta, o programa solicita nome, matrícula e tempo de treino.
* Os dados são armazenados em um vetor de structs chamado vAtletas.

2️⃣ **Exibir atletas na ordem de inclusão**:

* Exibe todos os atletas na mesma sequência em que foram cadastrados.
* O tempo de treino deve ser mostrado no formato hh:mm.

3️⃣ **Exibir atletas ordenados por nome**:

* Cria um vetor de ponteiros para os atletas (vOrdenado).
* Os atletas são ordenados alfabeticamente pelo nome.
* Se houver nomes iguais, desempatar pela matrícula (ordem crescente).
* Exibir os atletas ordenados.

4️⃣ **Exibir ranking por tempo de treino**:

* Cria um vetor de ponteiros para os atletas (vRanking).
* Os atletas são ordenados do maior para o menor tempo de treino.
* Se houver tempos iguais, desempatar pela matrícula.
* Exibir os atletas classificados pelo tempo.

5️⃣ **Filtrar atletas com tempo superior a um limite**:

* O usuário informa um tempo limite em minutos.
* O programa cria um novo vetor de ponteiros (vPiores) apenas com atletas cujo tempo seja maior que o limite.
* Exibe esses atletas no formato hh:mm.

O programa deve garantir a alocação dinâmica da memória para os nomes e os vetores de ponteiros necessários.