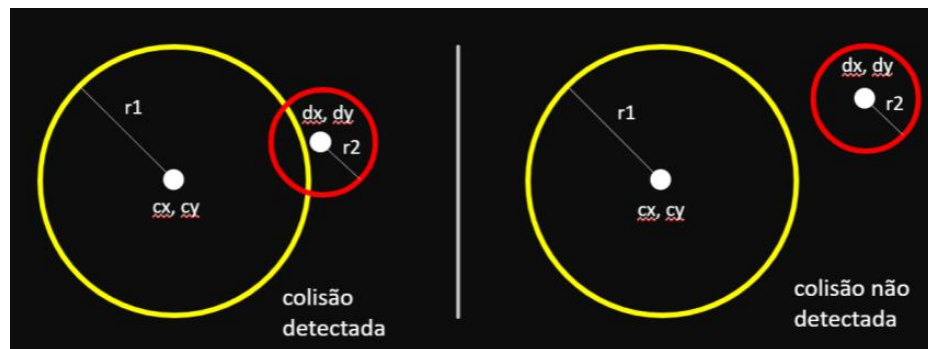


(REV_01) Problema: Suponha que você está desenvolvendo um jogo 2D de tiro ao alvo e você deseja verificar se um tiro acertou o alvo. Assuma que o tiro e o alvo são círculos e são conhecidas suas posições e raios.



Definição dos formatos de entrada e saída:

- Entrada: As coordenadas X e Y do alvo e seu raio R . Em seguida, as coordenadas e o raio do disparo.
- Saída: Seu programa deverá informar se o tiro acertou o alvo.

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