

6) Faça um programa para armazenar um livro de receitas e:

- Crie um vetor de ponteiros para 5 receitas, que deve ter nome (máximo 25 letras), quantidade de ingredientes e vetor de ingredientes (máximo 10 ingredientes por receita). Cada ingrediente contém nome (máximo 20 letras) e quantidade (inteiro).

```
typedef struct ingrediente {  
    char nome[21];  
    int qtd;  
} Ingrediente;
```

```
typedef struct receita {  
    char nome[26];  
    int n;  
    Ingrediente v[10];  
} Receita;
```

- Para cada receita, preencha seu nome e a quantidade de ingredientes. Então crie e preencha o vetor de ingredientes.
- Procure uma receita por nome, mostrando seus ingredientes, se encontrar. Se não encontrar, informe ao usuário.
- Imprima o nome de todas as receitas que utilizem um determinado ingrediente. Se nenhuma receita utilizar tal ingrediente, informar ao usuário.