# Movimento Retilíneo Uniforme

1. Crie uma Struct que represente um carrinho, com pelo menos, uma posição x e uma velocidade v.

2. Crie uma função chamada "carrinho\_calcularNovaPosicao" que recebe um carrinho e um tempo t e deve mudar o atributo x do carrinho para a nova posição. (use movimento retilíneo uniforme)

3. Crie uma função chamada "carrinho\_acelerar" que recebe um carrinho e deve aumentar sua velocidade v em 1.

4. Crie uma função chamada "carrinho\_freiar" que recebe um carrinho e deve diminuir sua velocidade v em 1.

5. Crie uma função para destruir um carrinho.