# Geometria

1. Crie uma Struct que represente um ponto em um espaço bidimensional (usar a lib math.h).

2. Crie uma função chamada "pontos\_calcularDistancia" que recebe dois pontos e retorna o valor da distância entre eles.

3. Crie uma função chamada "pontos\_calcularPontoMedio" que recebe dois pontos e retorna um ponto que representa o ponto médio dos dois.

4. Crie uma função chamada "pontos\_calcularBaricentro" que recebe três pontos e retorna um ponto que representa o baricentro do três.

5. Use novamente a função chamada "pontos\_calcularBaricentro", mas um dos pontos passados deve ser o baricentro calculado anteriormente.

6. Crie uma função para destruir um ponto.