

Escreva um programa que coloque na tela o seguinte menu de opções:

```
Opções:

    1 - para calcular a área de um círculo

    2 - para calcular a área de um retângulo

    3 - para sair

Digite a opção desejada =>
```

- i. Caso o usuário digite a opção “1”, deverá ser exibida uma mensagem solicitando o raio do círculo. O programa deverá obter esse raio e calcular a área correspondente exibindo uma mensagem na tela.
- ii. Caso o usuário digite a opção “2”, deverá ser exibida uma mensagem solicitando os lados do retângulo. O programa deverá obter os valores e calcular a área correspondente exibindo uma mensagem na tela.
- iii. Caso o usuário digite uma opção diferente das três previstas, o programa deverá exibir uma mensagem informando tratar-se de opção inválida.

Em todos os três casos, após a exibição do resultado ou mensagem, o programa deverá voltar a exibir o menu inicial a espera de uma nova opção. O programa só terminará quando o usuário digitar a opção “3”.

O programa deverá definir e utilizar três funções auxiliares:

```
float area_circ (float raio)
/* calcula área do circulo e retorna seu valor para o programa
principal */

float area_ret (float lado_a, float lado_b)
/* calcula área do retangulo e retorna seu valor para o programa
principal */

int obtem_opcao (void)
/* coloca menu na tela, obtem a opção digitada pelo usuário e
retorna seu valor */
```

O programa principal deverá chamar as funções acima e exibir as mensagens ou resultados a partir delas. Note que as funções de cálculo da área não devem exibir qualquer informação na tela; apenas retornam os valores calculados.