

Implemente a função `raizes`, que calcula as raízes de uma equação do segundo grau, do tipo $ax^2 + bx + c = 0$. Essa função deve obedecer ao seguinte protótipo:

```
int raizes (float a, float b, float c, float* x1, float* x2);
```

onde `a`, `b` e `c` representam os coeficientes da equação, e `x1` e `x2` são ponteiros para as variáveis onde devem ser armazenadas as raízes da equação. A função deve retornar o número de raízes reais distintas da equação (0, 1 ou 2). No caso de duas raízes distintas, em `x1` deve-se guardar a raiz de valor menor e, em `x2`, a de valor maior. No caso de apenas uma raiz, o valor deve ser armazenado em `x1`. As raízes de uma equação do segundo grau ($ax^2 + bx + c = 0$) são dadas por:

$$\frac{-b \pm \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$

Escreva também um programa completo que leia do teclado os valores dos três coeficientes de uma equação do segundo grau e, usando a função do item `raizes`, imprima na tela os valores das duas raízes da equação.