

Considerando a estrutura

```
struct Vetor {  
    float x;  
    float y;  
    float z;  
};
```

para representar um vetor no R^3 , implemente uma função que multiplique os componentes de um vetor por um número escalar. Essa função deve obedecer o protótipo:

```
void mult (struct Vetor* v, float escalar);
```

onde o parâmetro v é um ponteiro para o vetor a ser multiplicado e $escalar$ é o valor pelo qual os componentes do vetor devem ser multiplicados. Observe que o vetor apontado pelo ponteiro v tem seu conteúdo alterado por essa função.