

Considerando a estrutura

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

para representar um vetor no R^3 , implemente uma função que calcule o produto escalar de dois vetores. Essa função deve obedecer o protótipo:

```
float dot (struct Vetor* v1, struct Vetor* v2);
```

onde os parâmetros $v1$ e $v2$ são ponteiros para os vetores a serem multiplicados, e o resultado da operação $v1 \cdot v2$ deve ser retornado.