

Considerando a estrutura

```
struct Ponto {  
    int x;  
    int y;  
};
```

para representar um ponto em uma grade 2D, implemente uma função que indique se um ponto  $p$  está localizado dentro ou fora de um círculo. O círculo é definido por seu centro  $c$  e seu raio  $r$ . A função deve retornar 1 caso o ponto esteja localizado dentro do círculo e 0 caso contrário. Essa função deve obedecer o protótipo:

```
int dentroCirculo (struct Ponto* c, int raio, struct Ponto* p);
```