

## Árvore Binária – Cópia

Considere a existência de um tipo abstrato *Árvore* de números reais, cuja interface está definida no arquivo *Arvore.h* da seguinte forma:

```
typedef struct noArv NoArv;

NoArv* arv_criavazia (void);
NoArv* arv_cria (float i, NoArv* e, NoArv* d);
NoArv* arv_libera (NoArv* a);
int arv_vazia (NoArv* a);
int arv_pertence (NoArv* a, float i);
void arv_imprime (NoArv* a);
```

onde:

```
struct noArv
{
    float info;
    struct noArv* esq;
    struct noArv* dir;
};
```

Usando funções declaradas no arquivo *Arvore.h*, implemente uma função que crie uma cópia de uma árvore binária. Essa função tem o seguinte protótipo:

```
NoArv* copia (NoArv* a);
```