

Circle2

```
package by.riit.chapter4;
```

```
/**
 *
 */
public class Circle2 {
    /** Радиус окружности */
    double radius;

    /** Количество созданных объектов */
    static int numberOfObjects = 0;

    /** Конструируем окружность с радиусом 1 */
    Circle2() {
        radius = 1.0;
        numberOfObjects++;
    }

    /** Конструируем окружность с заданным радиусом */
    Circle2(double newRadius) {
        radius = newRadius;
        numberOfObjects++;
    }

    /** Возвращаем numberOfObjects */
    static int getNumberOfObjects() {
        return numberOfObjects;
    }

    /** Возвращаем площадь, ограниченную этой окружностью */
    double getArea() {
        return radius * radius * Math.PI;
    }
}
```

TestCircle2

```
package by.riit.chapter4;
```

```
/**
 *
 */
public class TestCircle2 {
    /** Main method */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("До создания объектов");
        System.out.println("Количество Circle объектов = " +
            Circle2.numberOfObjects);

        // Создаем c1
        Circle2 c1 = new Circle2();

        // Показываем c1 ПЕРЕД созданием c2
        System.out.println("\nПосле создания c1");
        System.out.println("c1: радиус (" + c1.radius +
            ") и количество Circle объектов (" +
            c1.numberOfObjects + ")");

        // Создаем c2
        Circle2 c2 = new Circle2(5);

        // Модифицируем c1
        c1.radius = 9;

        // Показываем c1 и c2 ПОСЛЕ создания c2
        System.out.println("\nПосле создания c2 и модификации c1");
        System.out.println("c1: радиус (" + c1.radius +
            ") и количество Circle объектов (" +
            c1.numberOfObjects + ")");
        System.out.println("c2: радиус (" + c2.radius +
            ") и количество Circle объектов (" +
            c2.numberOfObjects + ")");
    }
}
```