

```

float      x,          // coordenada x
           y;          // coordenada y
unsigned    diam;      // diametro (si es cero, no hay punto que mostrar)
char        *Color;    // color del círculo

```

Declare y desarrolle los métodos (constructores, sobrecargas de operadores, destructores, etc.), que considere necesarios y sean imprescindibles, para compilar y ejecutar apropiadamente la función `main` detallada más abajo .

```

void main(void)
{
    Circulo c1(10.5, 20.0, 1, "Rojo Intenso"),
            c2,
            c3;

    c2 = c1--;    // decrementa, si se puede, el diámetro

    c3 = c2++;    // incrementa, si se puede, el diámetro

    Circulo c4 = c3++;

    ...c4.CambiarColor("Amarillo patito flúo");

    cout << c1 << c2 << c3 << (c4 = c3) << endl;
}

```