



1. Dada la siguiente clase:

```
public class Circulo
{
    private double radio;

    public Circulo()
    {
    }

    public Circulo(double radio)
    {
        this.radio = radio;
    }

    public double getRadio()
    {
        return radio;
    }

    public void setRadio(double radio)
    {
        this.radio = radio;
    }

    public double area()
    {
        return Math.PI * Math.pow(radio, 2);
    }

    public double longitud()
    {
        return 2 * Math.PI * radio;
    }
}
```

- a. Crear un objeto de la clase Circulo que se llame c1 utilizando el constructor por defecto
- b. Crear un objeto de la clase Circulo que se llame c2 inicializando el radio a 10
- c. Crear un objeto de la clase Circulo que se llame c3 inicializando el radio a un valor que hayamos solicitado al usuario por teclado.
- d. Cambia el valor del radio del objeto c1 a 5
- e. Muestra por pantalla el nuevo valor de c1
- f. Muestra por pantalla el valor del radio de c3
- g. Muestra por pantalla el área de c2
- h. Muestra por pantalla el área y longitud de c3