



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;  
    }  
}
```

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