

## Proyecto 1: Cilindro

Crea un proyecto con dos paquetes:

- `geometria`
- `inicio`

Dentro del paquete *geometria*, crea una clase `Cilindro`.

Dentro del paquete *inicio*, crea una clase `Inicio` (que contendrá un método *main*).

Las características de la clase `Cilindro` son:

<b>Cilindro</b>
- int altura - int radio - double PI = 3.141592
+ Cilindro () + Cilindro (int altura, int radio)  + int getAltura () + setAltura (int altura ) + int getRadio () + setRadio (int radio)  + double getArea () + double getVolumen () + String toString ()

La variable `PI` deberá ser estática y constante (no vale usar *Math.PI*).

El método *toString* () deberá devolver una cadena con el valor de los atributos del cilindro.

En el método *main*:

- Se pedirá al usuario los datos del primer cilindro y se creará un objeto del tipo `Cilindro` usando el constructor por defecto.
- Se mostrará el área y el volumen de ese cilindro.
- Se pedirá al usuario los datos del segundo cilindro y se creará un objeto del tipo `Cilindro` usando el constructor con parámetros.
- Se mostrará el área y el volumen de ese cilindro.
- Por último se mostrará un mensaje al usuario con los datos del segundo cilindro (altura y radio) usando el método *toString* ()