1. 请定义一个 ChairMan 类，现要求保证该类在程序运行过程中只能够产生一个对象。请思考该如何进行设计。（单例模式）

2. 请定义一个 CircleWithFixedSize 类，该类描述一系列的圆，这些圆的半径是固定的，对象创建之后不能发生变化。现在希望在程序运行过程中能够创建一系列大小相同的圆。例如，以如下示例形式进行使用。请思考该如何进行设计。

CircleWithFixedSize c1 = CircleWithFixedSize(1, 1) //圆心的坐标为(1, 1), 半径为一个给定值（比如5）。

CircleWithFixedSize c2 = CircleWithFixedSize(2, 2) //圆心的坐标为(2, 2), 半径为一个给定值（比如5）。

// 进行一些操作，改变后续定义该类的对象的半径

CircleWithFixedSize c3 = CircleWithFixedSize(1, 3) //圆心的坐标为(1, 3), 半径为另一个给定值（比如10）。

CircleWithFixedSize c4 = CircleWithFixedSize(1, 3) //圆心的坐标为(1, 3), 半径为另一个给定值（比如10）。

// 进行一些操作，再次改变后续定义该类的对象的半径

CircleWithFixedSize c5 = CircleWithFixedSize(2, 3) //圆心的坐标为(2, 3), 半径为另一个给定值（比如15）。

//……