



## Prática 1 - Circle

Nessa atividade prática, deverás criar uma subclasse de `TwoDShape` com o nome `Circle`.

Deverás incluir um método `area()` que calcule a área de um círculo e um construtor que utilize `super` para inicializar a parte `TwoDShape`.

Poderás seguir esses passos para a realização da atividade:

Classe `TwoDShape`:

- Cria uma classe `TwoDShape` com dois atributos (base, altura);

Classe `Circle`:

- Cria uma classe `Circle` que estende do `TwoDShape` (em que vai ter como atributo "r" e uma constante "Pi")
- Cria um método `area()` no `Circle` que calcule a área do círculo.
- Cria um construtor do `circle` usando o `super()`.