

(BIBLI_01) Problema: Crie uma biblioteca que armazene funções para calcular a área e o volume de uma esfera. A especificação completa dessas operações pode ser encontrada no arquivo "esfera_utils.h". É importante observar que o arquivo "esfera_utils.h" não deve ser modificado, uma vez que ele define a especificação precisa do problema que deve ser resolvido.

Uma vez concluída a biblioteca, você deve criar um programa que calcule a área e o volume a partir do raio da esfera.

Definição dos formatos de entrada e saída:

Entrada: Seu programa deve receber um valor R que representa o raio da esfera.

Saída: Área e volume da esfera.

Ver exemplos de formato de entrada e saída nos arquivos fornecidos com a questão.