Implemente a função *calc\_circulo*, que calcula a área e a circunferência de um círculo de raio **r**. Essa função deve obedecer ao protótipo

void calc\_circulo(float r, float \* circunferencia, float \* area);

**Fórmulas:**

A = π r2

c = 2 π r

π = 3.14159265

**Observação**: deve usar a constante **M\_PI** definida em *math.h*.