Implemente a função *calc\_esfera*, que calcula o volume e a área da superfície de uma esfera de raio **r**. Essa função deve obedecer ao protótipo:

void calc\_esfera(float r, float \* area, float \* volume);

**Fórmulas:**

V = 4/3πr3

A = 4πr2

π = 3.14159265

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