Implemente a função *calc\_cilindro*, que calcula o volume e a área da superfície de um cilindro de raio **r** e altura **h**. Essa função deve obedecer ao protótipo

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

**Fórmulas:**

V = πr2h

A = 2πrh + 2πr2

π = 3.14159265

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