

Implemente a função `calc_calota`, que calcula o volume e a área da superfície de uma calota esférica de raio r e altura h . Essa função deve obedecer o protótipo

```
void calc_calota(float r, float h, float * area, float * volume);
```

Fórmulas:

$$V = \frac{1}{3}\pi h^2(3r - h)$$

$$A = 2\pi r h$$

$$\pi = 3.14159265$$