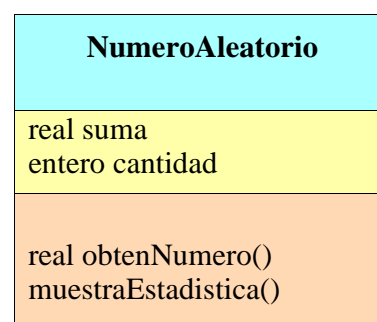


Problema 1

Hacer una clase para obtener números aleatorios con el siguiente diagrama de clases

- **suma** guarda la suma de todos los números obtenidos
- **cantidad** guarda la cantidad de ellos



Los métodos hacen lo siguiente:

- **obtenNumero**: obtiene un número aleatorio entre 0 y 1, actualiza **suma** y **cantidad**, pone en pantalla un mensaje que indica si el número es mayor que 0.5 o no, y retorna el número obtenido
- **muestraEstadistica**: muestra en pantalla la cantidad de números obtenidos y su valor medio

Problema 1

Escribir también un programa principal que cree un objeto de la clase **NumeroAleatorio** e invoque a sus métodos.

