Problema 1

UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

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

NumeroAleatorio
real suma entero cantidad
real obtenNumero() muestraEstadistica()

- `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 numero 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

UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

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