**EILYN PARADA-1014323**

1. Se importa el módulo random para generar números aleatorios y se define una clase llamada NumerosFlotantes que contendrá los métodos y atributos necesarios para trabajar con dos números de punto flotante.
2. En la clase NumerosFlotantes, se define un constructor \_\_init\_\_ que inicializa dos atributos (numero1 y numero2) con el valor 0.0. Estos atributos se utilizan para almacenar los números ingresados por el usuario.
3. Se definen cuatro métodos en la clase:

* insertar\_numero1 y insertar\_numero2 permiten asignar valores a los atributos numero1 y numero2, respectivamente.
* obtener\_suma retorna la suma de numero1 y numero2.
* obtener\_resta retorna la resta de numero1 y numero2.
* obtener\_multiplicacion retorna el resultado de multiplicar numero1 y numero2.

1. Se crea una instancia de la clase NumerosFlotantes llamada numeros. Esto es como crear una "caja" que contendrá dos números.
2. Se solicita al usuario que ingrese dos números, utilizando la función input. Los números ingresados se convierten a punto flotante (float) y se asignan a numero1 y numero2 utilizando los métodos insertar\_numero1 e insertar\_numero2 de la instancia numeros.
3. Luego, se crea un menú de opciones usando un bucle while que se repetirá hasta que el usuario elija la opción "Salir" (opción 5).
4. En el menú, el usuario puede seleccionar una de las siguientes opciones:

* Sumar
* Restar
* Multiplicar
* Dividir
* Salir

1. Cuando el usuario elige una opción, se realiza la operación correspondiente utilizando los métodos de la instancia numeros y se muestra el resultado en pantalla.
2. El programa continúa en el bucle del menú hasta que el usuario seleccione la opción "Salir" (opción 5).
3. Finalmente, después de salir del bucle del menú, se muestra en pantalla los números ingresados por el usuario. Estos números son los que se utilizaron para realizar las operaciones en el programa.