### Requerimientos del Programa 4

Utilizando el **PSP 2.1**, escribe un programa que:

* Lea del teclado dos datos:
  + *x* (número real mayor o igual a cero)
  + *dof* (número entero mayor a cero)
* Calcule *p = t(x, dof)* integrando de 0 a *x* la “*distribución* *t”* con *dof* grados de libertad. Para calcular la integral se utilizará el método de Simpson.
* Escriba en pantalla estos dos valores leídos y el valor calculado, de acuerdo al siguiente formato:

x = x.xxxxx

dof = xx

p = x.xxxxx

NOTA: los valores de *x* y *p* se desplegarán con 5 decimales (redondeados hacia arriba en su último dígito, por ejemplo: 0.123455 se desplegará como 0.12346, mientras que 0.123454 se desplegará como 0.12345)

Otras características que ***debe*** cumplir el programa:

* No utilizará ningún GUI para operar (funcionará desde la consola)
* Debe estar construido con programación orientada a objetos
* Debe contar con al menos 3 clases “relevantes”
* El ***único*** código que puede ser reutilizado es el de tus programas 1 a 3
* Debe manejar apropiadamente ***todas*** las condiciones normales y anormales
* Debe pasar exitosamente ***todos*** los casos de prueba:
  + Los proporcionados por el profesor (sin agregar ni quitar nada)
  + Los diseñados por ti utilizando las técnicas de caja negra aprendidas en esta clase.