

- a) Se estan creando cuatro clases
- b) Para comparar si se cumple la condición
- c) No hay problema
- d) Se están creando dos objetos
- e) Son apostador1 y apostador2
- f) La variable self esta haciendo referencia al objeto y permite acceder al atributo
- g) Dos objetos
- h) Imprime 300
- i) Imprime 480
- j) Apostador hace referencia a objetos
- k) Valor y probabilidad hacen referencia a tipos primitivo
- l) `cls.probability=n.probability`
- m) `loteria.changeProbability`
- n) Cinco métodos y con el nuevo seis
- o) No necesariamente deben ganar los dos
- p) No correría el programa
- q) Retornan números y String
- r) Se refiere a la instancia de loteria
- s) value pasa por valor y self por referencia