Solución ejercicios de análisis taller 2 python:

a) Tres clases.

b) Permite que el código que va después se ejecute solo si el archivo fue corrido desde sí mismo y no si fue importado desde otro módulo.

c) El código sigue corriendo, ya que el archivo main.py no es importado por otro modulo, así que funciona de la misma manera. En caso contrario, al ejecutar un modulo que importe a main, se correrán todos los procesos en main, lo que podría generar desde resultados inesperados en la consola hasta errores de ejecución.
d) Dos objetos de la clase Apostador
e) Los objetos son apostador1 y apostador2
f) Cuando se ejecuta main, hace referencia al objeto que está llamando al método play de la clase apostador, que en este caso es apostador1 en la línea 6 y apostador2 en la línea 12 de main.py.
g) Dos veces.
h) Imprime:
"300
Necesitas poner mas dinero en tu wallet
300"
i) Dos casos, puede imprimir:
"400
Has perdido lo que apostaste
0"
Ó
"400
Has ganado 720.0
720.0"

j) El atributo apostador hace referencia a un objeto de la clase Apostador
k) El atributo probability y el atributo value

l)
```
@classmethod
def changeProbability(cls, nprobability):
        cls.probability = nprobability
```

m) Podría ser de la forma:
Loteria.changeProbability(nuevaProbabilidad)
Con nuevaProbabilidad un numero entre 0 y 1

n) Si, ya que sigue funcionando correctamente, esto es porque usar cls se refiere a la clase que contiene el método, y Lotería es el nombre del método en sí, así que cumplen la misma función en este caso.

o) Cuatro métodos.

p) No, esto es por el método playGame de la clase Lotería, ya que cada vez que un apostador juega, el programa escoge un numero aleatorio para determinar si gana o pierde, visto en la línea 16 de la clase Library. Esto añadido a que cada apostador llama el método por sí mismo

q) Funcionaria bien pero no se consideraría correcto, ya que se espera que las constantes se manejen sin cambiarse, que sean iguales siempre. Esto es meramente cuestión de etiqueta, ya que las constantes no existen en Python.

r) Ambos pueden ser tanto de tipo entero como tipo float.

s) Hace referencia al objeto lotería que está ejecutando el método, no puede omitirse el uso de esta variable, ya que el objeto que estamos intentando crear necesita de un atributo de tipo objeto para funcionar

t) Value pasa por valor, ya que es un tipo primitivo, mientras que self pasa por referencia, ya que es la referencia del objeto que invoca al método