

Respuesta preguntas

- a) Son tres clases: Apostador, ComisionJuegoEspectaculo y Loteria.
- b) Para incluir un bloque de código que solo se ejecuta sobre este módulo y no tendrá efecto cuando el módulo sea importado en un módulo diferente.
- c) Se ejecuta igual, lo que le está diciendo a python es que ese bloque de código es el principal del programa.
- d) Dos objetos.
- e) apostador1 y apostador2.
- f) Al objeto de la clase Apostador que llama el método.
- g) Dos objetos de la clase Loteria.
 - Si hacemos ese cambio, nos dirá que no tiene dinero suficiente para jugar, y solo se crearía un objeto de la clase Loteria
- h) Por parte del apostador1 el código imprime 500 y luego según el número aleatorio generado, ganará o perderá.
 - Haciendo el cambio el código continúa funcionando, solo que el apostador2 pone en juego todo lo que tiene en su billetera.
- i) Imprime 500
- j) El atributo apostador hace referencia a un objeto.
- k) El atributo value hace referencia a un primitivo.

l) Los espacios en blanco deben llenarse con: `@classmethod`, `cls`, y `cls`

m) `Loteria.changeProbability(nuevaProbabilidad)`

n) Cambiando esa línea, el resultado no cambia, al fin y al cabo con `cls` referenciamos la clase.

o) Cuatro métodos.

p) No, es cuestión del número arrojado por la librería `random`, puede ganar uno de los dos, ambos o ninguno.

q) Si queremos una constante es contradictorio tener un método para cambiar su valor, no es correcto pero igual se ejecuta porque en python no existen las constantes.

r) Ambos métodos retornan un tipo primitivo inmutable, que es un `float`.

s) Hace referencia al objeto de tipo `Loteria` que llama al método, no puede omitirse porque en esa línea se está creando un objeto que recibe como parámetro un objeto de tipo `lotería`.

t) `value` pasa por valor y `self` por referencia, `value` es el dinero apostado y `self` el objeto que apuesta.