

## Respuestas de análisis

- a) Se están definiendo 3 clases: Lotería, Apostador y ComisionJuegoEspectaculos.
- b) Sirve para que se ejecute el código solo desde el mismo módulo o script y no desde otro módulo a partir de una importación.
- c) Si se quita la línea, sigue corriendo el programa de la misma forma, ya que en main solo se importa Apostador, y además Apostador no tiene prints o variables sueltas que influyan en el código principal.
- d) Se están creando 2 objetos de la clase Apostador.
- e) Los dos objetos tienen por nombre: apostador1 y apostador2.
- f) A sí mismo, al objeto apostador de forma independiente.
- g) Se crean 1 objeto de la clase Lotería, dentro del método play de la clase apostador, y como se crean 2 objetos de este, y en ambos se usa tal método, se crean 2 objetos lotería.
- h) Además de la cantidad depositada y la resultante, aparece el mensaje: "Necesitas poner mas dinero en tu wallet", ya que el depósito es menor que el valor de la apuesta dada por el método play.
- i) En este caso, al ser la misma cifra de apuesta que de depósito, puede perderlo todo y arrojar 0, o ganar y tener una ganancia.
- j) Los atributos self.apostador y commi hacen referencia a los objetos apostador y ComisionJuegoEspectaculos respectivamente.
- k) value, gain, a y total son del tipo primitivo.
- l) 

```
@classmethod  
def changeProbability(self , nprobability):  
    self.probability = nprobability
```
- m) Sería el siguiente:  
-Loteria.changeProbability(num)
- n) Daría el mismo resultado, pero estaría sin uso el parámetro cls.
- o) Lotería tiene 5 métodos en total.
- p) Dado que se cambie la posibilidad, ambos ganarían o perderían, por el método de clase changeProbability, de lo contrario es indeterminado.
- q) No, dado que si quiero usar el atributo probability como constante, no debe ser modificado, siendo del tipo primitivo.
- r) Ambos métodos retornan un número de tipo float.
- s) El self de la línea 18 hace referencia al mismo objeto Loteria, es decir, a sí mismo. No se puede omitir, ya que lotería aparece como atributo en el constructor de ComisionJuegoEspectaculos.
- t) Value pasa por valor, por ser del tipo inmutable, ya que el parámetro es del tipo primitivo. self, pasa por referencia, ya que el parámetro self que hace referencia al objeto Lotería, la cual por consiguiente es del tipo mutable.