

## Ejercicio-2-Python - Preguntas de análisis

---

- ¿Cuántas clases se están definiendo en este ejercicio?
  - 3 clases Loteria, Apostador y ComisionJuegoEspectaculos
- ¿Para qué sirve la línea de código `if name == "main":`?
  - Esta línea de código se utiliza para ejecutar un código solo si el archivo fue ejecutado directamente, y no importado. Es decir, si el archivo es el principal y no un módulo, se ejecutará el código que se encuentre dentro de esta condición.
- ¿Qué sucede si retiro la línea de la pregunta anterior en nuestro código?, ¿Este sigue corriendo o hay error? Explique en ambos casos.
  - Si se elimina la línea de código, el programa seguirá funcionando, pero si se importa el archivo en otro, el código que - se encuentra dentro de la condición se ejecutará.
  - Si se ejecuta el archivo principal, el código que se encuentra dentro de la condición se ejecutará.
- ¿Cuántos objetos de la clase Apostador se están creando?
  - 2 objetos/instantancias
- ¿Cuáles objetos de la clase Apostador se están creando?
  - apostador1 y apostador2
- ¿A quién está haciendo referencia la variable self de la línea 15 de la clase Apostador cuando se ejecuta el programa principal?
  - Es una referencia a la instancia de la clase.
- ¿Cuántos objetos de la clase Loteria se están creando?
  - 1 objeto/instantancia en la línea 15 de Apostador.py
- En la línea 4 del main.py cambiar el `apostador1.deposit(500)` por `apostador1.deposit(300)` ¿Qué imprimiría el código por parte del apostador1?
  - 300 Necesitas poner mas dinero en tu wallet 300
- En la línea 10 del main.py cambiar el `apostador2.deposit(500)` por `apostador2.deposit(400)` ¿Qué imprimiría el código por parte del apostador2?
  - 400 Has ganado 720.0 720.0
- ¿Cuáles atributos de la clase Lotería están haciendo referencia a objetos?
  - El atributo apostador está haciendo referencia a un objeto de la clase Apostador.
- ¿Cuáles atributos de la clase Lotería están haciendo referencia a tipos primitivos?

- El atributo probability está haciendo referencia a un tipo primitivo.
- El atributo value está haciendo referencia a un tipo primitivo.
- ¿Complete las siguientes líneas para que en la clase Loteria, se implemente el método de clase changeProbability?

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

- ¿Cómo sería la línea de código para llamar el método changeProbability?
  - Estando dentro de la clase cls.changeProbability(0.5) o self.changeProbability(0.5)
  - Fuera de la clase Loteria.changeProbability(0.5).
- ¿Es correcto si en el método changeProbability que se creó, cambiar lo siguiente? Explique:
  - Línea Original
    - cls.probability = nprobability
  - Línea Nueva
    - Loteria.probability = nprobability
    - No es correcto, estando dentro de un método de la clase se debe utilizar cls.probability para hacer referencia a la variable de clase.