

David Fernando Cerón Quintero

Tarea 2 Programación Orientada a Objetos.

Python

- a) 3.
- b) Para asegurarse que se está ejecutando el programa principal y no que está siendo ejecutado al ser importado.
- c) Sigue ejecutándose de igual manera, sin afectar el funcionamiento.
- d) 2.
- e) Los referenciados por apostador1 y apostador2.
- f) Al objeto que esté invocando el método play. En este caso, al objeto referenciado por apostador1 en la línea 6 y al objeto referenciado por apostador2 en la línea 12.
- g) 2, los que se crean en el método play usado en las líneas 6 y 12.
- h) En la línea 6, al tener que $400 > 300$, el código imprimiría "Necesitas poner más dinero en tu wallet".
- i) No mostraría ningún cambio en lo que se imprime.
Las siguientes dos respuestas no tendrían un valor determinado, ya que las clases en Python son peculiares. Sin embargo, por cómo está escrito el código, es deducible.
- j) Solo el atributo apostador.
- k) Solo el atributo value.
- l)
 - @classmethod
 - cls
 - cls
- m) Loteria.changeProbability(valor), donde valor es un float.
- n) Sí, ya que el atributo probability es de clase.
- o) 4, payMoney, recieveMoney, playGame y changeProbability.
- p) No, incluso cada vez que se hace un "nuevo juego" no se obtendría el mismo resultado, esto debido a que el método play genera de manera aleatoria un real en cada ejecución.
- q) No debería ser cambiable dicho atributo. No sería correcto, ya que las constantes son objetos inmutables.
- r) No tendría un tipo concreto por la manera en que está diseñado Python, sin embargo, este debería devolver float según la manera en que se estructura el código.

s) Al objeto que esté invocando al método playGame. No podría omitirse, ya que en la línea 19 al hacer uso del método comisión se hace uso del atributo value del parámetro entregado (El cual es el referenciado por self).

t) La respuesta no está bien definida, porque las clases en Python son peculiares. Sin embargo, por la sintaxis se diría que el parámetro value es primitivo y el parámetro self es por referencia. Esto es debido a que value es un float y self está referenciando a un objeto de clase Apostador.