



Preguntas de análisis

- a) ¿Cuántas clases se están definiendo en este ejercicio?
- b) ¿Para qué sirve la línea de código `if __name__ == "__main__":`?
- c) ¿Qué sucede si retiro la línea de la pregunta anterior en nuestro código?, ¿Este sigue corriendo o hay error? Explique en ambos casos.
- d) ¿Cuántos objetos de la clase **Apostador** se están creando?
- e) ¿Cuáles objetos de la clase **Apostador** se están creando?
- f) ¿A quién está haciendo referencia la variable **self** de la línea 15 de la clase **Apostador** cuando se ejecuta el programa principal?
- g) ¿Cuántos objetos de la clase **Loteria** se están creando?
- En la línea 4 del **main.py** cambiar el `apostador1.deposit(500)` por `apostador1.deposit(300)`
- h) ¿Qué imprimiría el código por parte del **apostador1**?
- En la línea 10 del **main.py** cambiar el `apostador2.deposit(500)` por `apostador2.deposit(400)`
- i) ¿Qué imprimiría el código por parte del **apostador2**?
- j) ¿Cuáles atributos de la clase **Loteria** están haciendo referencia a objetos?
- k) ¿Cuáles atributos de la clase **Loteria** están haciendo referencia a tipos primitivos?
- l) ¿Complete las siguientes líneas para que en la clase **Loteria**, se implemente el método de clase `changeProbability`?
- ```
- def changeProbability(__, nprobability):
- ____.probability = nprobability
```
- m) ¿Cómo sería la línea de código para llamar el método `changeProbability`?
- n) ¿Es correcto si en el método `changeProbability` que se creó, cambiar lo siguiente?  
Explique:

- A) Se están creando 4 clases.
- B) Sirve para comparar si se cumple la condición.
- C) No existiría problema.
- D) Se están creando 2 objetos de la clase **apostador**
- E) Los objetos son **apostador1** y **apostador2**
- F) La variable **Self** está haciendo referencia al objeto y también permite acceder al atributo
- G) De la clase se están creando dos objetos
- H) Imprime 300
- I) Imprime 480
- J) **Apostador** hace referencia a objetos
- K) **Valor** y **probabilidad** hacen referencia a datos primitivos.
- L) `Cls.probability=nprobability`
- M) `Loteria.changeProbability`.
- N) Serían 5 métodos y con el nuevo podrían ser 6

- O) No sucede eso, no necesariamente deben ganar los dos.
- P) Si se decide cambiar el programa no correría
- Q) Retornan números y string.
- R) Se refiere a la instancia de lotería
- S) Value pasa por valor y self pasa por referencia.