



# Taller 2 - Python

<input checked="" type="checkbox"/> Completado	<input type="checkbox"/>
Cursos	<u>POO</u>

## Respuestas Taller 2 - Python

- Jerónimo Rúa Herrera
- Grupo 1
- CC 1038358638
- jeruah@unal.edu.co

- 
- a. Se están refiriendo 3 clases, Apostador, CasaJuegosEspectaculos y Lotería.
  - b. Es una forma de ejecutar el código únicamente si este se corre desde su mismo archivo, es una forma de preguntar ¿Estoy ejecutando desde mi mismo archivo? si es así name=main y el código empezará.
  - c. No no va a haber error alguno, pero si por ejemplo, tengo varios imports para definir una clase abstracta, y lo estoy llamando desde otro archivo para ejecutarlo, al no ser el archivo con los correspondientes imports puede generar conflicto, básicamente impedimos que se trate de iniciar el programa, si el programa se intenta iniciar desde otro documentos que no es el encargado para tal tarea.
  - d. 2.
  - e. apostador1 y apostador2.
  - f. A la instancia de tipo Apostador que haya sido creada y haya usado el método play.
  - g. 2.
  - h. imprime lo siguiente.

```
300
Necesitas poner mas dinero en tu wallet
300
```

- i. imprime lo siguiente (cuidado es un juego de azar, la ganancia y la wallet nueva esta sujeta a cambios, todas las veces dará diferente).

```
400
Has ganado 720.0
720.0
```

- j. 1 el atributo apostador linea 7.

- k. 1 el atributo.

- **cuidado, en python es dinámico el asignamiento de variables por lo que esta conclusión sale de observar el uso que se le da al objeto.**

- l. Este es el código:

```
@classmethod new *
def changeProbability(self, nprobability):
    self.probability = nprobability
```

- m. Este es el código:

```
from Loteria import Loteria
Loteria.changeProbability(0.6)
```

- n. Falso, mi método de clase nada mas recibe la nueva probabilidad no recibe en ningún momento una referencia de clase "cls".

- o. 4 métodos en total, **no cuento init**.

- p.

- q. Python lo permite, pero como buen desarrolladores que somos primero lo definimos en MAYUSCULAS y segundo tener en cuenta que una constante esta hecha para NO cambiar de valor, osea para efectos de el interprete esta bien

pero para efectos de practicas de programación estaría fatal decir que mi probabilidad es constante para luego cambiar la misma.

r. si no me equivoco por lo que puedo ver retornan valores numéricos, creo que más específicamente float.

s. no, en el flujo de la aplicación para cada apostador se crea una instancia nueva de Loteria, que define su aleatoriamente si gana o pierde, no hay relación alguna entre estas variables aleatorias por lo tanto no hay relación que diga que si gana el primero, gana el segundo u otras opciones...

t. Value pasa por valor (en efectos prácticos se usa value para ingresar un primitivo), mientras self pasa por referencia, ¿Referencia a quien? A la instancia creada.