



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

- a) Tres clases: Apostador, ComisionJuegoEspectaculos, y Loteria.
- b) La línea `if __name__ == "__main__":` verifica si el archivo se está ejecutando directamente y no importado como módulo.
- c) Sin esta línea, el código no se ejecutaría solo al importar el archivo, lo que generaría un error si se ejecuta en otro contexto. Si está presente, se ejecuta solo si el archivo es el principal.
- d) Dos objetos de la clase Apostador se crean.
- e) Los objetos creados de Apostador son los que representan a los apostadores, como `apostador1` y `apostador2`.
- f) `self` en la línea 15 de la clase Apostador hace referencia al objeto de la clase Apostador que está siendo instanciado en ese momento (un apostador específico).
- g) Un objeto de la clase Loteria se crea, dentro del método `play()` de Apostador.
- h) Imprimiría "Has ganado [total]" o "Has perdido lo que apostaste", dependiendo de si gana o pierde.
- i) Lo mismo que para el `apostador1`, dependiendo de si gana o pierde.
- j) El atributo `apostador` de la clase Loteria hace referencia a un objeto de tipo Apostador.
- k) El atributo `value` de la clase Loteria es un tipo primitivo (número).
- l)

```
def changeProbability(cls, nprobability):  
    cls.probability = nprobability
```
- m) Llamar al método sería:

`Loteria.changeProbability(0.6)`
- n) No es correcto. `Loteria.probability` no es el uso adecuado dentro del contexto de un método de clase, ya que debe usarse `cls.probability`.
- o) Cuatro métodos después de agregar `changeProbability`.
- p) No, si `apostador1` gana, `apostador2` no gana automáticamente. La lógica es independiente para cada apostador.
- q) Si `probability` se convierte en constante, el uso de `changeProbability` ya no sería apropiado, ya que se espera que no cambie.
- r) Los métodos `gain()` y `commission()` retornan un número (probablemente `float` o `int`).



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS - UNALMED 2024 -2

s) self en la línea 18 de Loteria hace referencia al objeto de la clase Loteria que está siendo instanciado. No se podría omitir, ya que se necesita para acceder a los atributos del objeto.

t) value se pasa por valor (es un número) y self se pasa por referencia, ya que se refiere a la instancia de la clase.