

- A. Se estan definiendo 3 clases
- B. Ya que solo se ejecutará el código si este es el "main", es decir si esta hecho para ejecutarse a el inicio y no cuando se pueda importar
- C. No, ya que estamos guardando a el archivo como "main.py" y además se esta importando los archivos necesarios, el programa se ejecutara efectivamente
- D. Se están creando 2
- E. Se esta creando apostador1 y apostador2
- F. El self hace referencia a la instancia que se esta requiriendo
- G. Se crean 2 objetos de la clase lotería
- H. No podrá jugar ya que no tiene fondos suficientes; imprimiría que no tiene fondos suficientes y el saldo que nunca gasto
- I. Si podría jugar ya que esta es la cantidad exacta que necesita para jugar; imprimiría exactamente lo mismo, menos la diferencia de 100u que no tenia al inicio
- J. Solo un atributo hace referencia a objetos
- K. Tiene 2 atributos, uno es probability y el otro value
- L. @classmethod
 Def changeProbability(cls,nprobability):
 cls.probability=nprobability
- M. Seria que llamas a la clase , en este caso loteria, asi: loteria.changeProbability(), pasando el parámetro que se requiera en los paréntesis
- N. Si ya que este es un metodo de clase y se puede acceder llamando directamente a la clase
- O. Tendria 4 metodos
- P. Apostador1 y apostador 2 son objetos diferentes, por ende no tiene conexión el uno con el otro ,todo depende de las condiciones que se les presenten a cada uno
- Q. Si se pone el atributo probability como una constante, luego el método changeProbability no podrá cambiarlo, generando así un error
- R. Los métodos gain() y comisión() trabajan con numero, asi que podemos esperar que retornen un float
- S. El self estaría haciendo referencia a el objeto de la clase loteria y no podría eliminarse
- T. Value pasaría por valor ya que es de tipo primitivo, y self pasaría como referencia ya que es una instancia de clase