

## Respuestas

- a) Se están definiendo 3 clases
- b) Sirve para controlar si un bloque de código debe ejecutarse cuando el archivo es ejecutado directamente o cuando es importado como modulo dentro de otro archivo.
- c) Si sigue corriendo normalmente, ya que el programa se ejecuta desde el main.py mas no desde los otros archivos
- d) Se están creando 2 objetos
- e) El primer objeto es el apostador1 y el otro es el apostador2
- f) El self esta haciendo referencia al objeto que se pasa como parámetro, en este caso sería apostador1 primero y apostador2 después.
- g) Se están creando 2 objetos de clase loteria, uno que se crea cuando la función se ejecuta con el apostador1 y el otro cuando se ejecuta con apostador2.
- h) Por parte del apostador1 el código imprimiría: “Necesitas poner mas dinero en tu wallet”
- i) El código por parte del apostador2 se ejecutaria normal, y entraría a ejecutar el juego de la lotería, mostrando si gano o perdió lo que aposto.
- j) El self.apostador = apostador es el atributo de la clase loteria que hace referencia a un objeto de clase apostador.
- k) El atributo self.value = value hace referencia a un tipo de dato primitivo
- l) 

```
@classmethod  
def changeProbability(cls, nprobability):  
    cls.probability = nprobability
```
- m) La línea de código seria:  

```
Loteria.changeProbability(nprobability)
```
- n) Si es correcto, ya que el cls, indica la clase misma, por lo que al usar Loteria, el código se ejecutaría de igual forma
- o) Tiene 4 métodos en total
- p) No necesariamente ganan los 2, ya que el juego de la lotería depende de la variable a que almacena un valor aleatorio, el cual cambia cada vez que se ejecuta la función, es decir que no es la misma variable para el apostador1 que para el apostador2
- q) Como en Python no existen las constantes y nosotros como programadores las identificamos en mayúsculas sostenidas, por tanto no cambiaria nada en el programa, como consecuencia el uso del método changeProbability no seria correcto.

- r) Tanto el método gain como el método commission devuelven valores de tipo flotante (float)
- s) El self hace referencia al objeto de clase Loteria, que se pasa a la otra clase.
- t) Value es el parámetro que se pasa por valor ya que es de tipo primitivo y es entero, mientras que self se pasa por referencia ya que este es de tipo objeto.