

- a) 3 clases: Apostador, ComisionJuegosEspectaculos y Loteria
- b) Para correr la function principal del programa
- c) Si se corre el archivo en si no habrá diferencia, si el archivo es importado apostador1 y apostador2 se correrán automáticamente
- d) 2
- e) apostador1 y apostador2
- f) self hace referencia a la instancia que utiliza el método
- g) 1, en el método play
- h) 300, "Necesitas poner más dinero en tu wallet"
- i) 400,0
- j) self.apostador
- k) probability
- l) -@classmethod
 - def changeProbability(cls, nprobability):
 - cls .probability = nprobability
- m) Loteria.changeProbability
- n) Si porque hace referencia a la clase, que en este caso es loteria, ya que es un método de clase
- o) 4
- p) No porque son eventos aleatorios y por lo tanto son independientes
- q) No porque siempre se perdería o siempre se ganaría si fuera una constante
- r) Ambos son float
- s) Hace referencia a la instancia de Loteria y no se podría omitir
- t) Values se pasa por valor y self por referencia