

## ***Ejercicio 2 Python***

**a.**

Se definen 3 clases.

**b.**

Para identificar al archivo que ejecutará todo, el archivo principal o main.

**d.**

Se crean 2 objetos.

**e.**

*apostador1* y *apostador2*.

**f.**

A los objetos *apostador1* y *apostador2*.

**g.**

Se crean 2 objetos.

**h.**

300

Necesitas poner mas dinero en tu wallet

300

i.

400

Has perdido lo que apostaste

0

j.

*apostador.*

k.

*value.*

l.

*@classmethod, cls, cls.*

m.

*Loteria.changeProbability(nprobability)*

n.

Es correcto, puesto que la variable de clase *probability* es accesible tanto desde un objeto como desde la clase.

o.

Tiene 4 métodos.

p.

No, puesto que el método *playGame* en la clase *Loteria* hace uso de una variable aleatoria.

**g.**

Se considera incorrecto, puesto que al ser una constante no se debe cambiar su valor.

**r.**

Primitivos / de tipo *float*.

**s.**

Al mismo objeto de tipo *Loteria* que se crea al momento de llamar al método *play* de la clase *Apostador*. No se puede omitir.

**t.**

*value* pasa por valor y *self* por referencia puesto que apunta al mismo objeto de tipo *Apostador* que ejecuta el método.