### Creación de la clase troquel

Crearemos la siguiente clase Die para simular la tirada de un dado:

**die.py**

from random import randint  
  
class Die:  
 """A class representing a single die."""  
  
❶ def \_\_init\_\_(self, num\_sides=6):  
 """Assume a six-sided die."""  
 self.num\_sides = num\_sides  
  
 def roll(self):  
 """"Return a random value between 1 and number of sides."""  
❷ return randint(1, self.num\_sides)

El método \_\_init\_\_() toma un argumento opcional ❶. Con la clase Die, cuando se cree una instancia de nuestro dado, el número de caras será seis si no se incluye ningún argumento. Si se incluye un argumento *is*, ese valor fijará el número de caras del dado. (Los dados se nombran por su número de caras: un dado de seis caras es un D6, un dado de ocho caras es un D8, etc.)

El método roll() utiliza la función randint() para devolver un número aleatorio entre 1 y el número de caras ❷. Esta función puede devolver el valor inicial (1), el valor final (num\_sides), o cualquier número entero entre ambos.

[anterior](c15_24.html)[Subtema 25 de 35: (Ver todo)](c15.html)[siguiente](c15_26.html)