### Tirar el dado

Antes de crear una visualización basada en la clase Die, vamos a lanzar un D6, imprimir los resultados y comprobar que los resultados parecen razonables:

**die\_visual.py**

from die import Die  
  
# Create a D6.  
❶ die = Die()  
  
# Make some rolls, and store results in a list.  
results = []  
❷ for roll\_num in range(100):  
 result = die.roll()  
 results.append(result)  
  
print(results)

Creamos una instancia de Die con los seis lados por defecto ❶. A continuación, lanzamos el dado 100 veces ❷ y almacenamos el resultado de cada tirada en la lista results. Aquí tienes un ejemplo de resultados:

[4, 6, 5, 6, 1, 5, 6, 3, 5, 3, 5, 3, 2, 2, 1, 3, 1, 5, 3, 6, 3, 6, 5, 4, 1, 1, 4, 2, 3, 6, 4, 2, 6, 4, 1, 3, 2, 5, 6, 3, 6, 2, 1, 1, 3, 4, 1, 4, 3, 5, 1, 4, 5, 5, 2, 3, 3, 1, 2, 3, 5, 6, 2, 5, 6, 1, 3, 2, 1, 1, 1, 6, 5, 5, 2, 2, 6, 4, 1, 4, 5, 1, 1, 1, 4, 5, 3, 3, 1, 3, 5, 4, 5, 6, 5, 4, 1, 5, 1, 2]

Un examen rápido de estos resultados muestra que la clase Die parece funcionar. Vemos los valores 1 y 6, por lo que sabemos que se están devolviendo los valores más pequeño y más grande posibles, y como no vemos 0 ni 7, sabemos que todos los resultados están en el rango apropiado. También vemos cada número del 1 al 6, lo que indica que están representados todos los resultados posibles. Determinemos exactamente cuántas veces aparece cada número.

[anterior](c15_25.html)[Subtema 26 de 35: (Ver todo)](c15.html)[siguiente](c15_27.html)