

## Desafío - Cuenta bancaria

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponible correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta que contiene el desarrollo de los requerimientos solicitados, con la siguiente estructura,

```
|— carta.rb  
|— cuenta_bancaria.rb
```

y sube el .zip en el LMS.

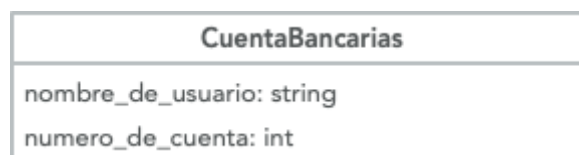
- Puntaje total: **10 puntos**.
- Desarrollo desafío:
  - El desafío se debe desarrollar de manera Individual.

### Ejercicio 1

- Crear la clase carta con los atributos `numero` y `pinta`. **(1 Punto)**
- Agregar los getters y setters a ambos atributos. **(1 Punto)**
- Crear el constructor de la clase carta que le permita recibir un número del 1 al 13 y la pinta que está indicada por una sola letra. Puede ser Corazón: 'C', Diamante: 'D', Espada: 'E' o Trébol: 'T'. **(2 Puntos)**
  - Tip 1: Para escoger un número al azar ocupar `Random.rand(rango_inferior, rango_superior)`.
  - Tip 2: Agregar las pintas posibles en un arreglo y ocupar el método `.sample`.
- Probar la clase creando un arreglo con 5 cartas. **(1 Punto)**

### Ejercicio 2

Dado el siguiente código UML



- Crear la clase con el nombre CuentaBancaria **(1 Punto)**
- Los métodos getter y setter para el atributo `nombre_de_usuario` **(1 Punto)**
- Crear el constructor que reciba el `nombre_usuario` y `numero_de_cuenta` y lo asigne a los atributos. **(1 Punto)**

- Levantar una excepción del tipo `RangeError` si el atributo `numero_de_cuenta` tiene un número de dígitos distinto a 8.  
(se puede ocupar el método `.digits` para obtener los dígitos y `.count` para contarlos)  
**(1 Punto)**
- Agregar un tercer parámetro opcional al constructor que permita establecer si una cuenta es VIP (1pto), este valor puede ser 1 o 0. Por defecto será 0.
- Crear un método llamado `numero_de_cuenta` que devuelva con el número de cuenta con un prefijo '1-' si es vip y '0-' si no lo es.  
Ejemplo: si la cuenta es VIP y el número 00112233, el método debería devolver '1-00112233'. **(1 Punto)**