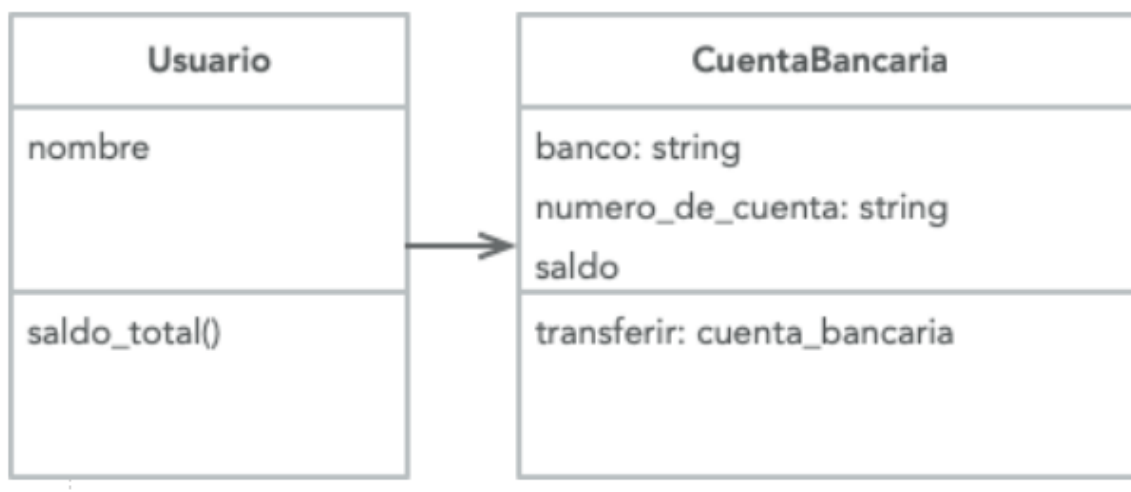


Desafío - Cuentas bancarias y baraja de cartas

- Para realizar este desafío debes haber estudiado previamente todo el material disponibilizado en la sesión online correspondiente a la unidad.
- Una vez terminado el desafío, comprime la carpeta y sube el `.zip`

Ejercicio 1

Dado el siguiente Diagrama UML, se pide en un proyecto desde cero:



1. Crear las clases Usuario y CuentaBancaria (**1punto**)
2. Crear el constructor de la clase CuentaBancaria que reciba el nombre del banco, el número de cuenta y el saldo (el saldo por defecto será cero). (**1punto**)
3. Crear el método

```
transferir
```

en la clase Cuenta que reciba un monto y otra cuenta. Este método restará del saldo actual el monto y aumentará el saldo de la otra cuenta en el mismo monto (**1punto**)

- Tip: es necesario que exista el `attr_writer` o `attr_accessor` del saldo para acceder al saldo de la otra cuenta
4. Probar creando dos cuentas cada una con un saldo de 5000 y transferir el total de una cuenta a la otra.

5. Crear el constructor de Usuario que reciba el nombre del usuario y un arreglo con al menos 1 cuenta bancaria. **(1punto)**
6. Crear el método saldo total que devuelva la suma de todos los saldos del usuario. **(1punto)**

Ejercicio 2

Baraja de cartas

- Crear la clase carta con los atributos `numero` y `pinta` **(1punto)**
- Agregar los getters y setters a ambos atributos
- 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' **(1punto)**
- Utilizar el ejercicio Carta creado en la primera parte y dejarlo en el archivo carta.rb
- Crear la clase baraja en el archivo barajas.rb con el atributo cartas, el cual será un arreglo. **(1punto)**
- Al crear una baraja (constructor) se deben generar todas las combinaciones de números y pinta y guardarse dentro del arreglo cartas.
- Crear el método barajar que debe desordenar el arreglo de cartas Tip: Utilizar `.shuffle`
- Crear el método sacar que permita retirar la primera carta de la baraja Tip: Utilizar `.pop` **(1punto)**
- Crear el método repartir mano que devolverá un arreglo con las primeras 5 cartas de la baraja. **(1punto)**