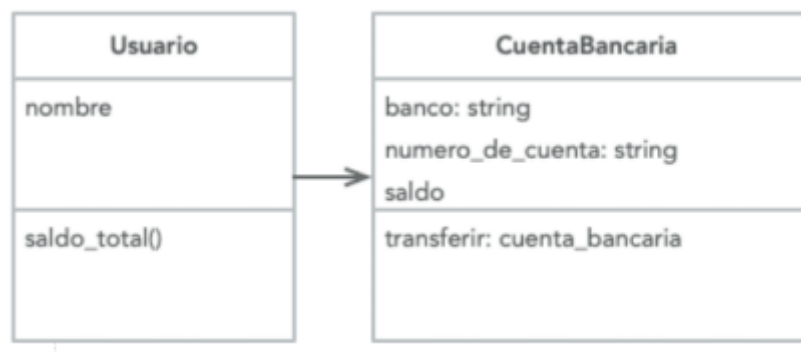


Desafío - Cuentas bancarias y baraja de cartas

- 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`.

Desafío 1

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



1. Crear las clases `Usuario` y `CuentaBancaria`.
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).
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.

- **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.

6. Crear el método saldo total que devuelva la suma de todos los saldos del usuario.

Desafío 2

Baraja de cartas

- Crear la clase carta con los atributos `numero` y `pinta`.
- 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'.
- 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.
- 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`.
- Crear el método repartir mano que devolverá un arreglo con las primeras 5 cartas de la baraja.