## Grupo.o 2 — Diseño y programación orientado a objetos

Alejandra Fruto - 202311287 / José Romero - 202222606

Nicolás Bobadilla - 202310324



Para probar el proyecto diríjase a la clase Galeria donde hay un main que permite probar y ejecutar las funciones de la aplicación. Corra el programa desde esa clase y en consola se le mostrarán las opciones. Para interactuar con el programa escriba en consola los números de cada opción y se imprimirá el funcionamiento del programa.