

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. Las opciones 4 y 6 le pedirán una ruta en la cual se debe encontrar un archivo .json con la información de la galería. Si dicho archivo no existe, entonces elija la opción 5 que crea dicho archivo antes de elegir la opción 4 o 6.