

- Requerimientos:
- Poder saber el tipo de una prenda
 - Poder saber el precio de una prenda
 - Manejar descuentos sobre el estado
 - Realizar un seguimiento por día de las ganancias
 - Aplicacion de recargo sobre una venta segun el medio de pago

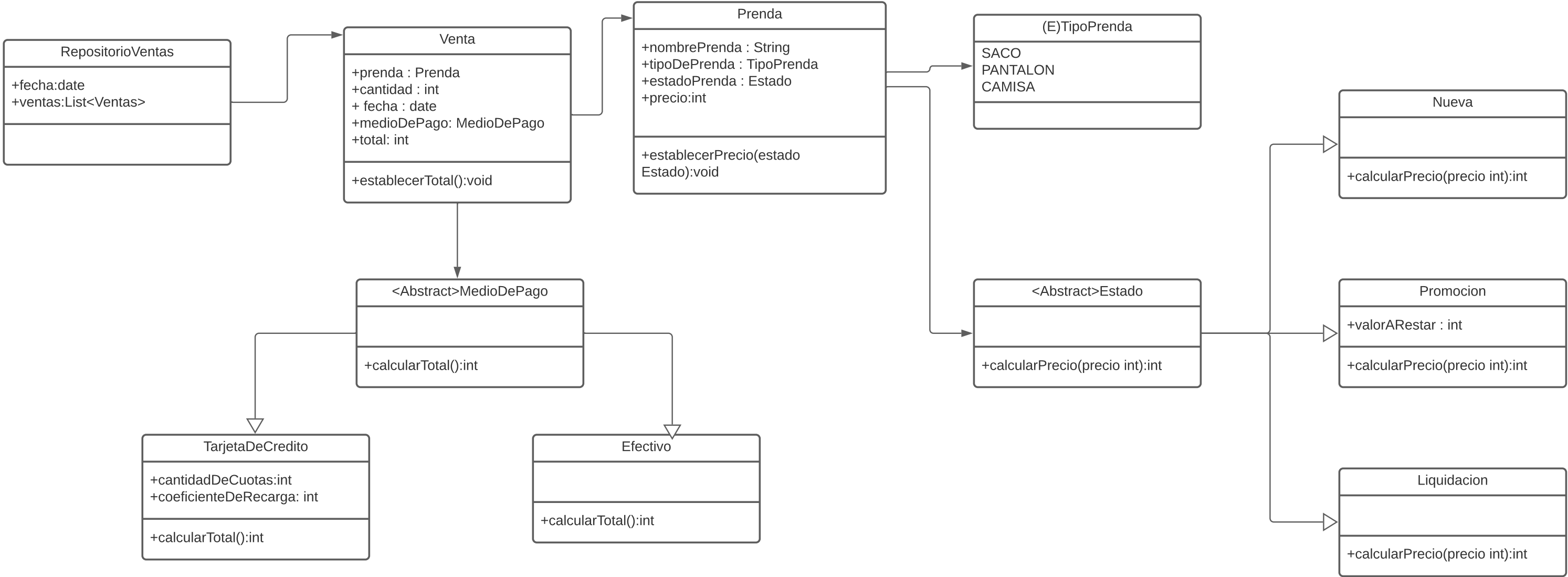
Tanto en venta como en prenda las funciones "establecer" llamaran al MedioDePago o estado para que realice el calculo necesario para dar el valor al atributo

Una aplicacion aproximada de Prenda o Venta en sus metodos seria:

```
establecerPrecio(estado Estado) {  
    precio = estado.calcularPrecio(precio);  
}
```

Se opto por tomar TipoPrenda como un Enum ya que dicho atributo no afecta directamente ningun atributo en el modelo planteado

Todos los getters y setters se consideran implicitos



En las tres instancias posibles para la creacion de una prenda mediante un constructor, se debera establecer el estado, procediendo asi a calcular el precio que llevara la prenda.

Una aplicacion aproximada de calcularPrecio seria:

```
calcularPrecio(int precio) {  
    precio = prenda.precio - this.valorARestar  
}
```

Al crear el objeto TarjetaDeCredito se requerira saber la cantidad de cuotas y coeficiente de recarga para justamente crear el objeto y calcular el total de la venta con los datos requeridos como atributos

Otra solucion posible habria sido manejar en MedioDePago o Estado en vez de como clases abstractas como Enums, lo cual nos habria llevado por el camino de manejar los calculos de precio mediante if's comprobando los estados en particular