

- Como usuaria de QuéMePongo, quiero especificar qué trama tiene la tela de una prenda (lisa, rayada, con lunares, a cuadros o un estampado).

**El material se refactoriza por una clase que incluye dos objetos: tela y trama**

Debido a que nos solicitan que el material tenga una trama, ya no alcanza con definirlo como un enum, sino que ese enum pasará a ser llamado material y será una de las características de una tela. Los tipos de trama son 5, por lo tanto estos también son enunciados como enum. Se elige un enum ya que nos da robustez, debido a que limita los valores que se pueden ingresar (introduciendo error si no se escriben uno de los valores correctos) y consistencia ya que se trata de una categoría de pocos elementos.

- Como usuaria de QuéMePongo, quiero crear una prenda especificando primero de qué tipo es.

**El constructor solo pasa como parámetro a TipoPrenda**

Ya que el usuario quiere especificar primero de qué tipo de prenda es, solo se pasa por parámetro una instancia de TipoPrenda en el constructor de la clase Prenda.

- Como usuaria de QuéMePongo, quiero crear una prenda especificando en segundo lugar los aspectos relacionados a su material (colores, material, trama, etc) para evitar elegir materiales inconsistentes con el tipo de prenda.

- **Se crea una lista del tipo Color y una del tipo Material en TipoPrenda y la funcion cargarMateriales dentro de la prenda**

Ya que se debe ser consistente con el tipo de prenda, al momento de agregar una instancia de TipoPrenda se debe elegir cuales son los materiales y colores admisibles para esa prenda. De esta manera, cuando se quiera crear una prenda solo se permitirá agregar colores y materiales que son permitidos en ese TipoPrenda. Al generar una nueva Prenda el usuario llama a la función cargarMateriales, en la cual se carga el material (tela y trama) y el color. El tipoPrenda resuelve esta validación.

- Como usuaria de QuéMePongo, quiero guardar un borrador de la última prenda que empecé a cargar para continuar después.
- Como usuaria de QuéMePongo, quiero poder no indicar ninguna trama para una tela, y que por defecto ésta sea lisa.

- **Se crean dos constructores. Uno en el que se pueda elegir tela y otro en el que la tela no se pase por parámetro y se elija la lisa.**

Esta solución de diseño trae acoplamiento. A futuro se podría crear una clase tela para que pueda resolver cual es la elegida por defecto. Como nos piden que por defecto se elija lisa, y tratándose tela de un enum, por simplicidad se opta por esta opción

- Como usuaria de QuéMePongo, quiero poder guardar una prenda solamente si esta es válida.
  - Agregar la función guardarPrenda, la cual le pasa la prenda a tipoPrenda para que valide si es correcto (en este caso se valida color y materiales). Esto da desacoplamiento ya que la prenda no sabe cuales son las validaciones que tiene que hacer, sino que las resuelve tipoPrenda que es quien tiene las listas de materiales y colores