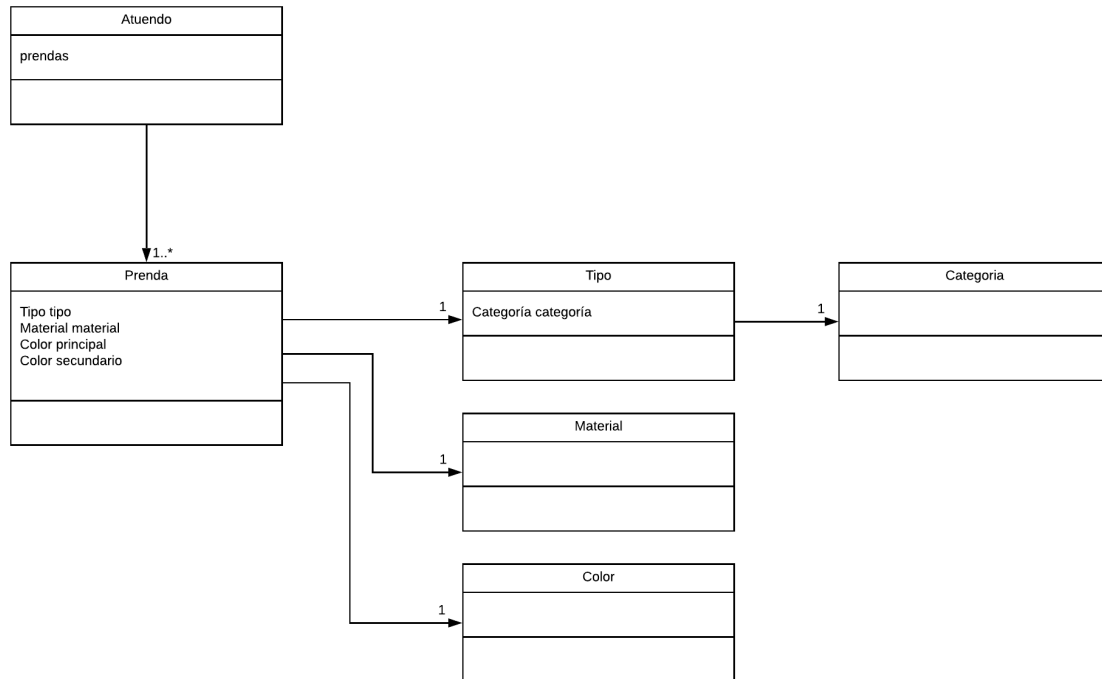


TP Qué Me Pongo

Diagrama de clases:



Notas: Ya que en la especificación no se menciona ninguna de las funcionalidades que debe cumplir cada objeto, únicamente sus atributos, se optó por un diseño basado en objetos, que permita agregar funcionalidades específicas de acuerdo al tipo, color, material y categoría.

Pseudocódigo:

```
class Atuendo{
    Prenda[ ] prendas;
    void ingresarPrenda(Prenda prendaNueva){
        prendas.add(prendaNueva)
    }
}

class Prenda{
    Tipo tipo;
    Material material;
    Color colorPrincipal;
    Color colorSecundario;
    Prenda(Tipo tipo, Material material, Color colorPrincipal){
        this.tipo = tipo;
        this.material = material;
        this.colorPrincipal = colorPrincipal;
    }
    void agregarColorSecundario(Color colorSecundario){
        this.colorSecundario = colorSecundario;
    }
}

class Tipo{
    Categoria categoria;
    Tipo(Categoria categoria){
        this.categoria = categoria;
    }
}

class Categoria{
}

class Material{
}

class Color{
}
```