**Taller 2 - Aplicación de escritorio utilizando conceptos de Programación orientada a objetos (POO)**

1. (10%) Explique con sus propias palabras que significan los siguientes conceptos:

* Método de instancia y método de clase
* Parámetros opcionales y parámetros nominales
* Clase abstracta e interfaz

1. (90%) De acuerdo con la siguiente descripción de una tienda de ropa; realice los puntos definidos utilizando **el enfoque de POO** en una aplicación de Windows Forms de acuerdo con los conceptos vistos en clase:

En una TIENDA de ropa se manejan la información correspondiente a las prendas, tal como el tipo de prenda (juvenil, deportiva, elegante, casual), el color, la marca, la talla y el precio. Se debe realizar la aplicación teniendo en cuenta lo siguiente:

1. Manejar como variables de instancia: **TipoPrenda** (string), **Color** (string, puede ser un listado desplegable), **Marca** (string, puede ser un listado desplegable), **Talla** (int) y **Precio** (decimal). Recuerde que deben ser de tipo privado
2. Manejar una variable estática denominada **CantidadDePrendas** que permita contar la cantidad de prendas creadas
3. Tener un constructor por defecto que cree un objeto Prenda sin parámetros
4. Tener un constructor que cree un objeto Prenda con los 5 parámetros asociados a las variables de la clase
5. Tener los métodos de acceso correspondiente
6. Tener los métodos modificadores correspondientes

Crea una interfaz gráfica a su gusto en la que se ingresen los valores y que muestre el uso de todos los métodos de la clase y donde se utilice un método estático para contar la cantidad de prendas.

Nota: Se puede realizar otro tipo de aplicación con una clase que tenga la misma cantidad de atributos y donde se realicen los puntos del B al punto F. Ejemplo: Una tienda de mascotas, una tienda de celulares, una farmacia, una aplicación para registrar citas, etc. O utilizar el proyecto que venían trabajando en equipos.