* Para la categoría se decide utilizar un enum ya que es un conjunto acotado y fijo que no tiene comportamiento asociado en esta primera instancia. Por una cuestión de simplicidad se descartan otras soluciones como utilizar herencia o interfaz y tener una clase por cada categoría.

También se descarga usar una clase Categoría con una descripción, ya que el enum provee más robustez.

* Para el tipo de prenda se decide usar una clase con una propiedad que sea descripción y otra la categoría del tipo de prenda.

Se descarta usar clases para modelar cada tipo debido a que es un conjunto que puede cambiar en el tiempo y agregarse nuevos tipos. La solución elegida presenta más flexibilidad y extensibilidad, aunque menos robustez.

Se decide que cada tipo de prenda tenga una categoría asociada para evitar que haya prendas cuyas categorías no se condigan con el tipo. En este caso, la categoría sería asociada al tipo en su creación. Esto provee más robustez a la solución.

* El color se modeló como una combinación de 3 enteros, que forman una combinación de rojo, verde y azul. Esta solución implica abstraer el color como un componente del sistema, con la flexibilidad suficiente para definir nuevos colores y a su vez proveer cierto nivel de robustez. Se descartan las opciones de tener colores en un enum o clases por cada color debido a la cantidad infinita de colores.