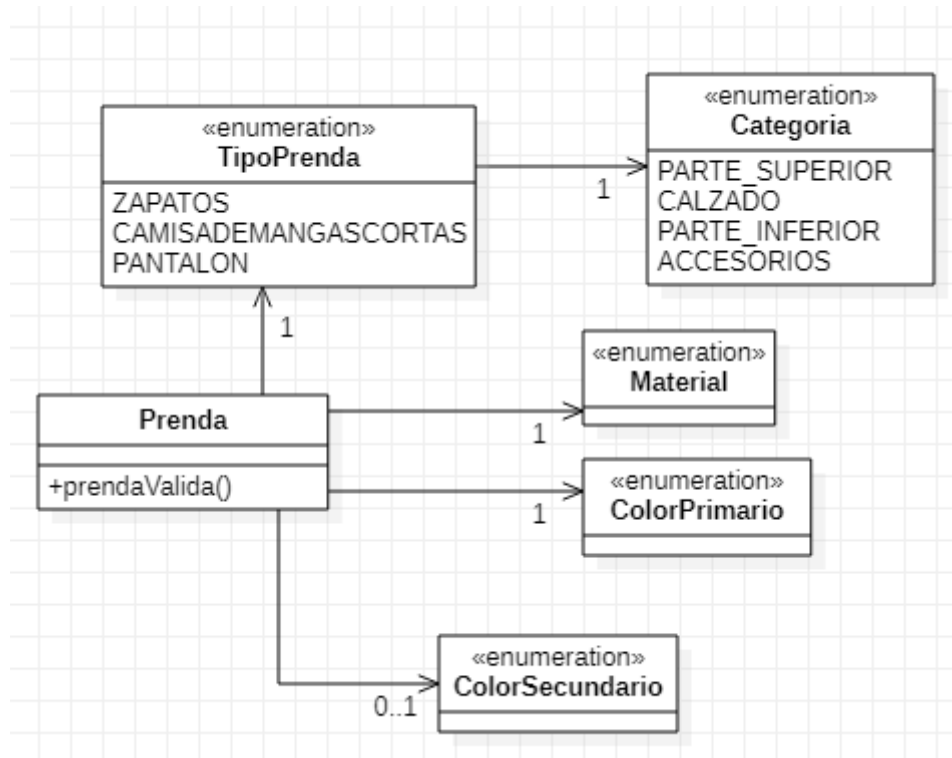


Diagrama de Clase



Decisiones

- Por el momento, **ColorPrimario**, **ColorSecundario**, **Materia**, los instancio como enums debido a que presupongo que son valores finitos, predecibles y que no pueden variar de una manera tan extremada o no tiene sentido que fuera así (tener 200 colores distintos es contraproducente, con los materiales quizá sea el mismo caso, etc.). No los declaro como Strings, porque el enum es más fácil de corroborar y no ocurrirían los casos de Case Sensitive, etc.
- La prenda se da como válida dentro del constructor **Prenda()**
- Del apunte de Java, aprendí que los enum pueden tener comportamiento, cosa que no sabía. Esto me sirve a la hora de definir e inicializar el enum **TipoPrenda**, además de que ya estoy corroborando que el tipo y la categoría va a ser el correcto, porque yo soy el que lo instancia "hardcodeado" digamos. Otra razón, dicha en clase y que no había pensado, es que es muy difícil que se creen o existan nuevos tipos de prenda, lo que hace que un enum sea todavía más indicado
- Validar que "no haya prendas cuya categoría no se condiga con su tipo", como mencioné en el párrafo anterior, lo hago a la hora de instanciar un Tipo Prenda pasándole la Categoría por el constructor