1. Weryfikacja wieku przy kupowaniu alkoholu
   1. Na starcie prefabu losuja się przedmioty zeskanowane, tak zeby waga boczna kasy nie była pusta
   2. Rzeczy zeskanowane spawnią się na wadze bocznej, alkohol tak samo
   3. Na ekranie jest napis „Sprawdź wiek” i pod nim dwa przyciski „zatwierdź” i „odrzuć” (tekst tak samo jak i przyciski mogą być imagami, ważne zeby dało sie je kliknąc (ale to chyba wystarczy, że skrypt przyczepiony do nich musi inheritować po IPointerClickHandler))
   4. Automatycznie w części ekwipunku wpierdalany jest obiekt kartyID customera, gracz może na nią popatrzeć aby sprawdzić date
   5. Zeby weryfikacje skonczyc, gracz musi zrobić 2 rzeczy
      1. Kliknąc na „zatwierdz” bądź „odrzuć” (wybór ten jest wynikiem interakcji)
      2. Oddać customerowi karte ID drag i dropując ją na jego morde
   6. Po skończeniu interakcji sprawdzane jest czy gracz dokonał dobrego wyboru (no chyba ze tego nie trackuje)
2. Problem z wagą towaru (klient debil, źle zwarzył warzywa/owoce)
   1. Na starcie losuje się przedmioty dobrze zeskanowane, pojawiają się na bocznej wadze
   2. Produkt ze złą wagą również spawnuje się na bocznej wadze
   3. Na ekraniku jest napis $”Błędna waga produktu: {pruductName}, proszę ponowić ważenie”
   4. Pod napisem jest napis zważ
   5. Klikniecie przycisku w momencie gdy na wadze nie ma produktu odpowiedniego wypierdala błąd (source image, obiektu image Canvasu zmieniamy na sprite błędu :>)
   6. Jesli produkt bedzie na wadze, i klikniemy zważ, zmieniamy source image na zdj „ważenie w toku”, po sekundzie/dwóch zmieniamy na zdj „zważono poprawnie”
   7. Interakcja kończy się jak gracz drag and dropnie produkt na boczną kase
3. Problem z wagą towaru, ale to zjebała waga (produkt, którego się nie waży ma złą wage w bocznej wadze (ma przykład mleko, które powinno ważyć litr, waży 970g) )
   1. Na starcie losuje się przedmioty dobrze zeskanowane, pojawiają się na bocznej wadze
   2. Produkt ze złą wagą również spawnuje się na bocznej wadze
   3. Na ekranie jest napis $”Błędna waga produktu: {pruductName}, proszę potwierdzić zawartość wagi”
   4. Pod nim masz dwa klikalne opcje
      1. Potwierdź zawartość
      2. Brak produktu
   5. Po Potwierdzeniu zawartości, okno się zamyka i sprawdzana jest poprawność odpowiedzi
   6. Po kliknieciu Brak produktu wyskakuje opcja „usun produkt”, po kliknieciu tej opcji interakcja się konczy
4. Problem z promką
   1. Mozna dodać ze każdego dnia gdzies na mapie bedzie napis jaka promka dzis obowiązuje (na przykład na mleko), tego dnia za każdym razem jak kasa przelatuje przez produktu customera i zobaczy mleko to rolluje na to czy zeskanowanie się uda, jak nie to:
   2. W dialogu z klientem pojawi się opcja „poproszę kartę stałego klienta”
   3. Po kliknieciu NPC sprawdzany jest stan pola loyaltyCard
      1. Jeśli Null, to NPC mówi „nie posiadam karty”, w tej sytuacji graczowi pojawia się dialog „bez karty niestety nie ma promocji”, po kliknieciu NPC mówi „szkoda” i interakcja się kończy
      2. Jeśli jest, to gracz ją dostaje tak jak karte ID w sprawdzaniu wieku do alko.
   4. Jak gracz dostanie tą karte, musi ją przenieśc na pole skanera, aby ją zeskanować
   5. jak to zrobi to jakoś trzeba to zasygnalizaować (albo efekt dźwiękowy, albo coś na ekranie wyskoczy ze karta zeskanowana pomyślnie)
   6. Po zeskanowaniu karty gracz, oddaje karte klientowi drag and dropując mu ją na morde i interakcja się kończy

Niżej taka notatka dla mnie jak ma działać

Kasa przy podejsciu customera przelatuje przez każdy produkt, dla każdego z nich, jeśli coś się z nim może spierdolić (np. Z jabłkami cos sie moze skurwić, z alko tak samo) to robi rollke czy cos sie spierdoliło (rolluje inta 0-100