

Klasa „GUI”

Jest to klasa uruchomieniowa, odpowiedzialna za wygląd poszczególnych okien, a także obsługuje sprawdzanie poprawności wprowadzonych danych w formularzach. Klasa „GUI” łączy się z poszczególnymi klasami: ComboBox oraz ColorArrowUI. Do jej głównych zadań należy wyświetlenie oprawy graficznej, a dokładniej wszystkich przycisków oraz kontrolek, potrzebnych do dodawania pizzy do zamówienia, anulowania zamówienia lub zatwierdzenia zamówienia. W klasie tej znajdują się metody: `utworzPanelGorny()`, `utworzPanelDolny()`, `utworzEkranStartowy()`, `utworzEkranDostawy()`, `utworzCennik()`.

Metoda „utworzEkranStartowy()”

Jest to metoda, odpowiadająca za utworzenie ekranu startowego, który pojawia się na starcie aplikacji. Metoda wyświetla przyciski, odpowiadające za wybór ścieżki zamówienia oraz zwraca panel.