**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, ColorArrowUI, ItemRenderer oraz ItemEditor. 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. W tej metodzie znajdują się pliki graficzne, które pojawiają się na pierwszym planie ekranu startowego.