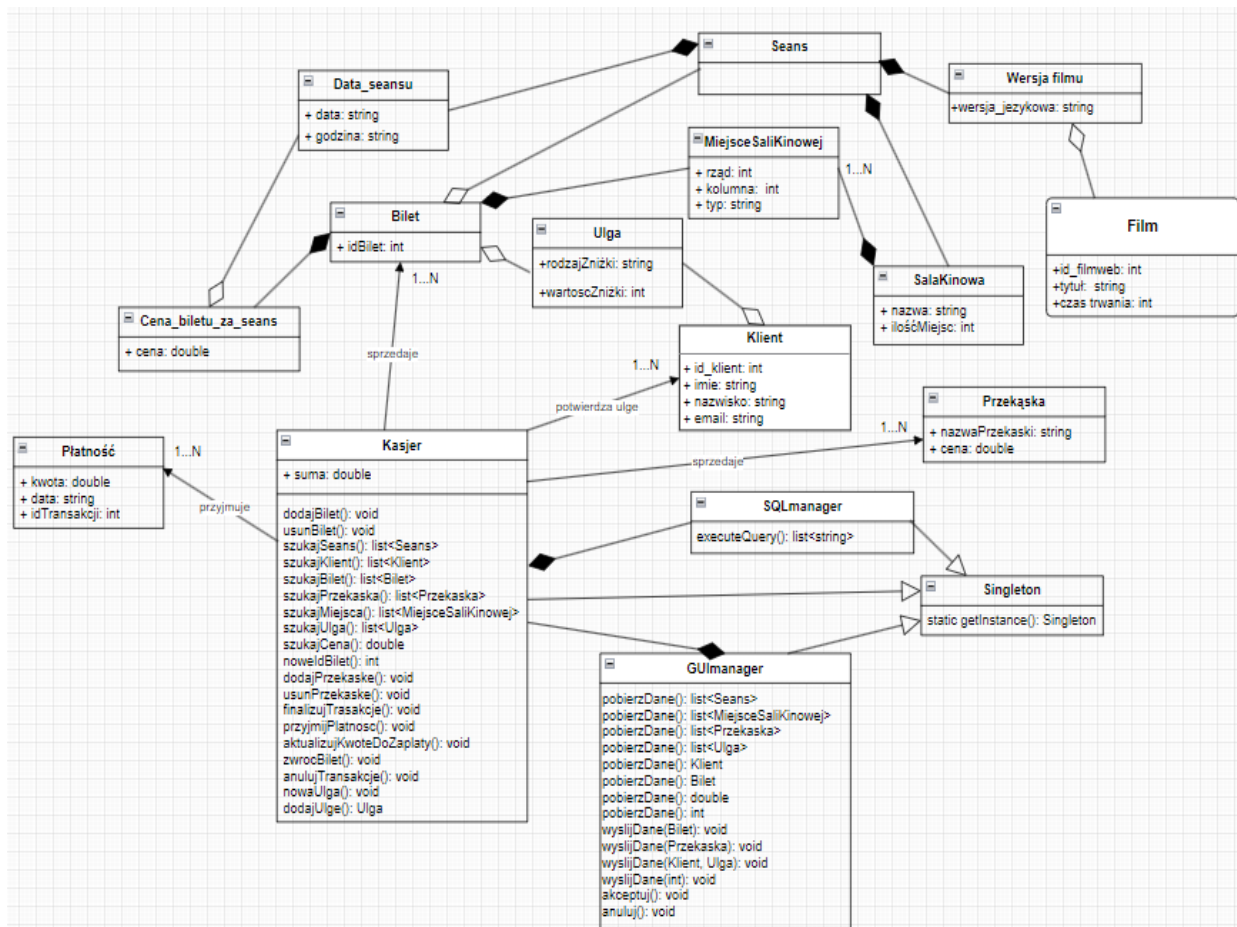
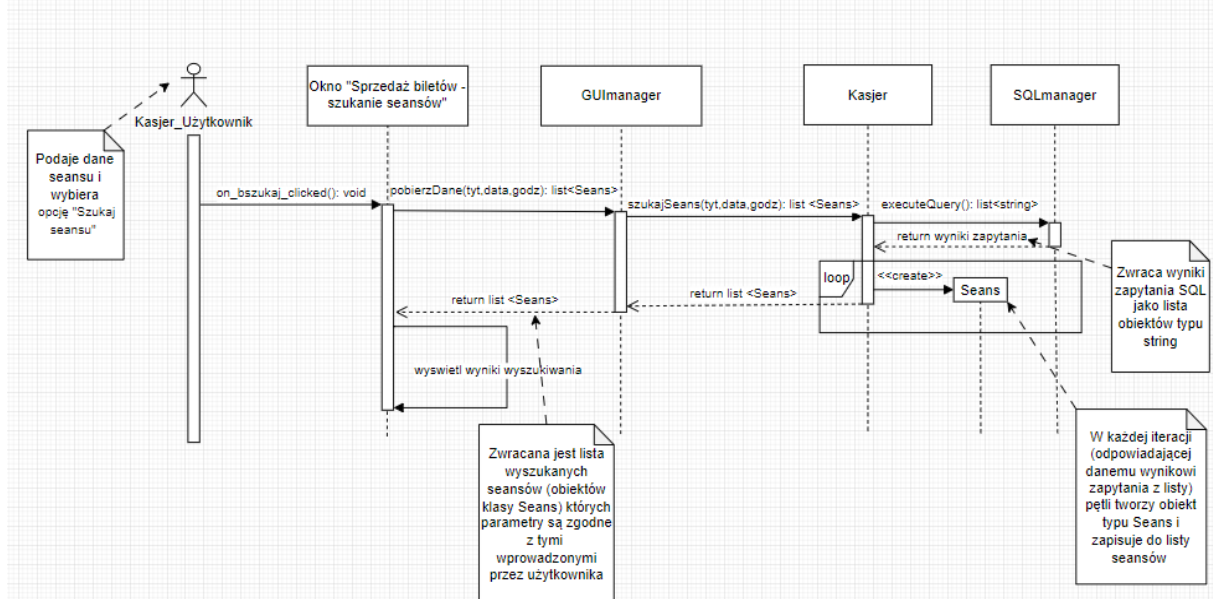


Diagram klas

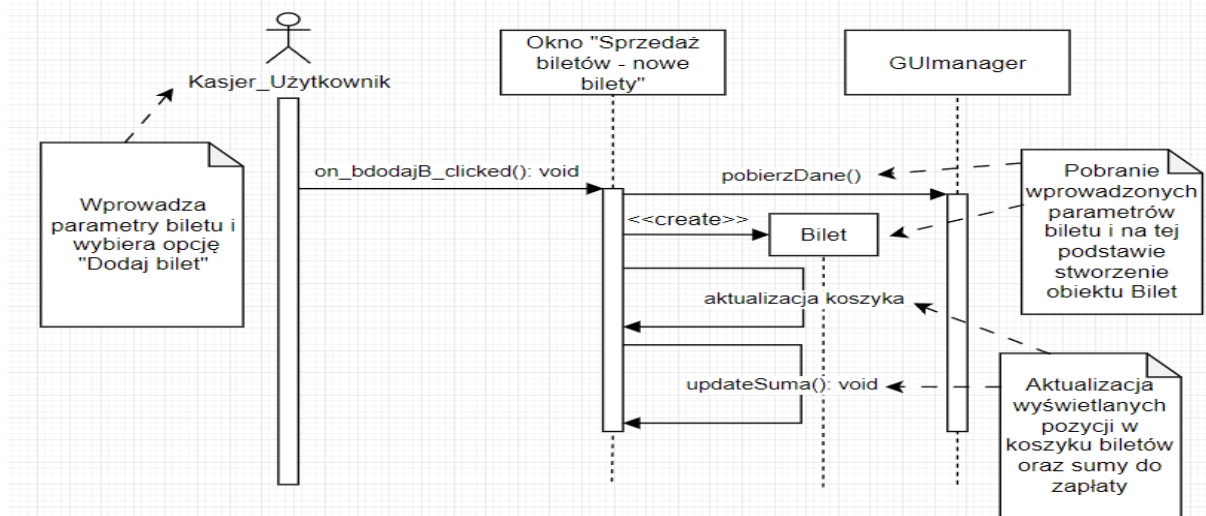


Diagramy sekwencji

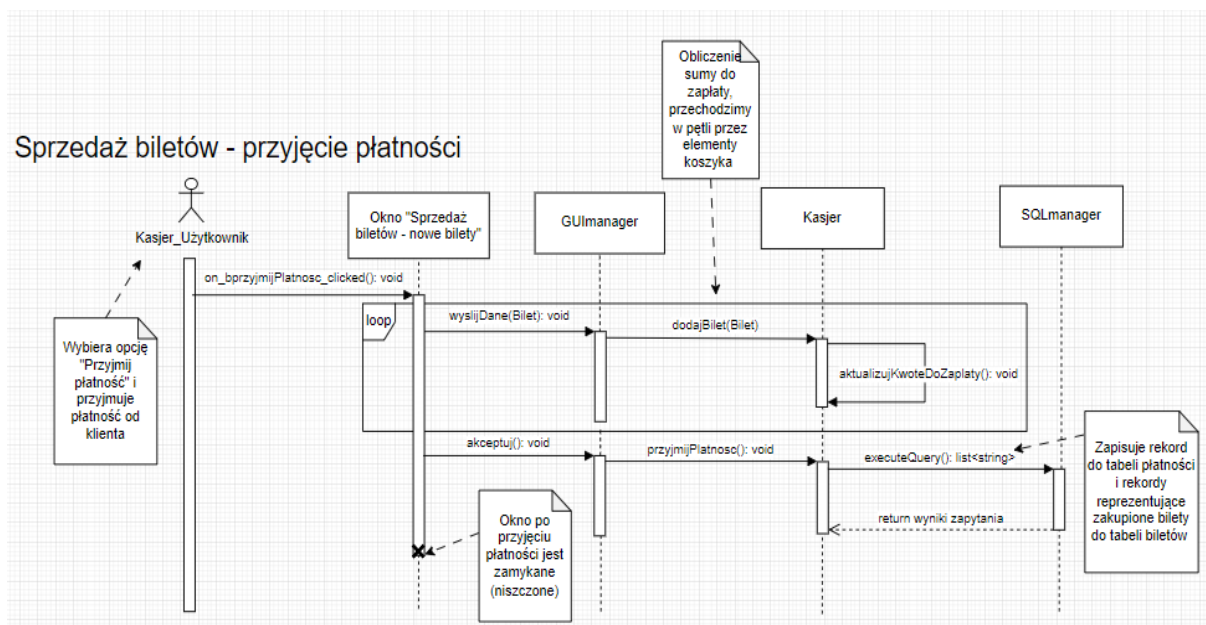
Sprzedaż biletów - Wyszukiwanie seansów i wyświetlenie wyników wyszukiwania



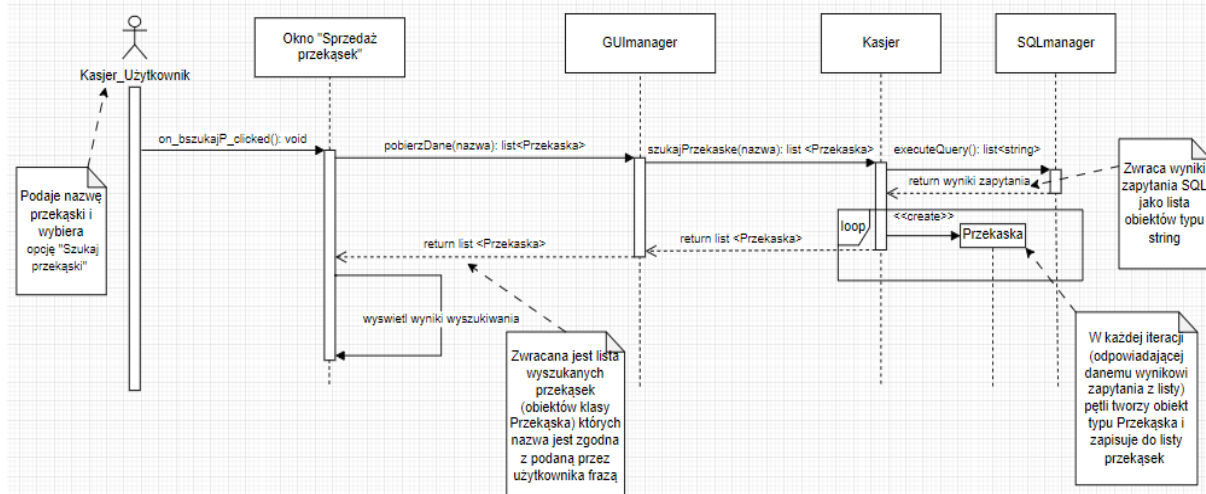
Sprzedaż biletów - Dodawanie nowego biletu



Sprzedaż biletów - przyjęcie płatności



Sprzedaż przekąsek - Wyszukiwanie przekąsek i wyświetlenie wyników wyszukiwania



Sprzedaż przekąsek - Dodawanie nowej przekąski

```

sequenceDiagram
    actor User as Kasjer_Uzytkownik
    participant Window as Okno "Sprzedaż przekąsek"
    Note left of User: Zaznacza konkretną przekąskę z listy wyszukanych pozycji i wybiera opcję "Dodaj"
    User->>Window: on_bdodajP_clicked(): void
    Window->>Window: getElem(): Przekaska
    Window->>Window: aktualizacja koszyka
    Window->>Window: updateSuma()
    Note right of Window: Aktualizacja wyświetlanych pozycji w koszyku przekąsek oraz sumy do zapłaty
  
```

Sprzedaż przekąsek - przyjęcie płatności

```

sequenceDiagram
    actor U as Kasjer_Użytkownik
    participant W as Wybiera opcję "Przyjmij płatność" i przyjmuje płatność od klienta
    participant O as Okno "Sprzedaż przekąsek"
    participant G as GUImanager
    participant K as Kasjer
    participant S as SQLmanager
    participant Z as Zapisuje rekord do tabeli płatności

    U->>O: on_bprzyjmijPlatnosc_clicked(): void
    activate O
    O->>G: wyslijDane(Przekaska): void
    activate G
    G->>K: dodajPrzekaske(Przekaska)
    activate K
    K->>O: aktualizujKwoteDoZaplaty(): void
    deactivate K
    O->>G: akceptuj(): void
    activate G
    G->>K: przyjmijPlatnosc(): void
    activate K
    K->>S: executeQuery(): list<string>
    activate S
    S-->>K: return wyniki zapytania
    deactivate S
    K->>Z: Zapisuje rekord do tabeli płatności
    activate Z
    Z-->>S: 
    deactivate Z
    O->>U: Okno po przyjęciu płatności jest zamykane (niszczone)
    deactivate O
    
```

The diagram illustrates the payment acceptance process for snack sales. It involves the following components and interactions:

- Actors:** Kasjer_Użytkownik (Cashier User).
- Participants:** Okno "Sprzedaż przekąsek" (Snack Sale Window), GUImanager, Kasjer (Cashier), SQLmanager, and Zapisuje rekord do tabeli płatności (Records payment to table).
- Sequence of Interactions:**
 - The **Kasjer_Użytkownik** triggers the **on_bprzyjmijPlatnosc_clicked(): void** event in the **Okno "Sprzedaż przekąsek"**.
 - The **Okno "Sprzedaż przekąsek"** sends **wyslijDane(Przekaska): void** to the **GUImanager**.
 - The **GUImanager** sends **dodajPrzekaske(Przekaska)** to the **Kasjer**.
 - The **Kasjer** sends **aktualizujKwoteDoZaplaty(): void** back to the **Okno "Sprzedaż przekąsek"**.
 - The **Okno "Sprzedaż przekąsek"** sends **akceptuj(): void** to the **GUImanager**.
 - The **GUImanager** sends **przyjmijPlatnosc(): void** to the **Kasjer**.
 - The **Kasjer** sends **executeQuery(): list<string>** to the **SQLmanager**.
 - The **SQLmanager** returns **return wyniki zapytania** to the **Kasjer**.
 - The **Kasjer** sends **Zapisuje rekord do tabeli płatności** to the **Zapisuje rekord do tabeli płatności** participant.
 - The **Okno "Sprzedaż przekąsek"** sends **Okno po przyjęciu płatności jest zamykane (niszczone)** to the **Kasjer_Użytkownik**.
- Notes:**
 - Wybiera opcję "Przyjmij płatność" i przyjmuje płatność od klienta** (Selects "Accept payment" option and receives payment from the client).
 - Obliczenie sumy do zapłaty, przechodzimy w pętli przez elementy koszyka** (Calculation of the amount to be paid, we go through the elements of the basket in a loop).
 - Zapisuje rekord do tabeli płatności** (Records payment to table).

Potwierdzenie ulgi - Wyszukanie klienta i wyświetlenie jego danych

```

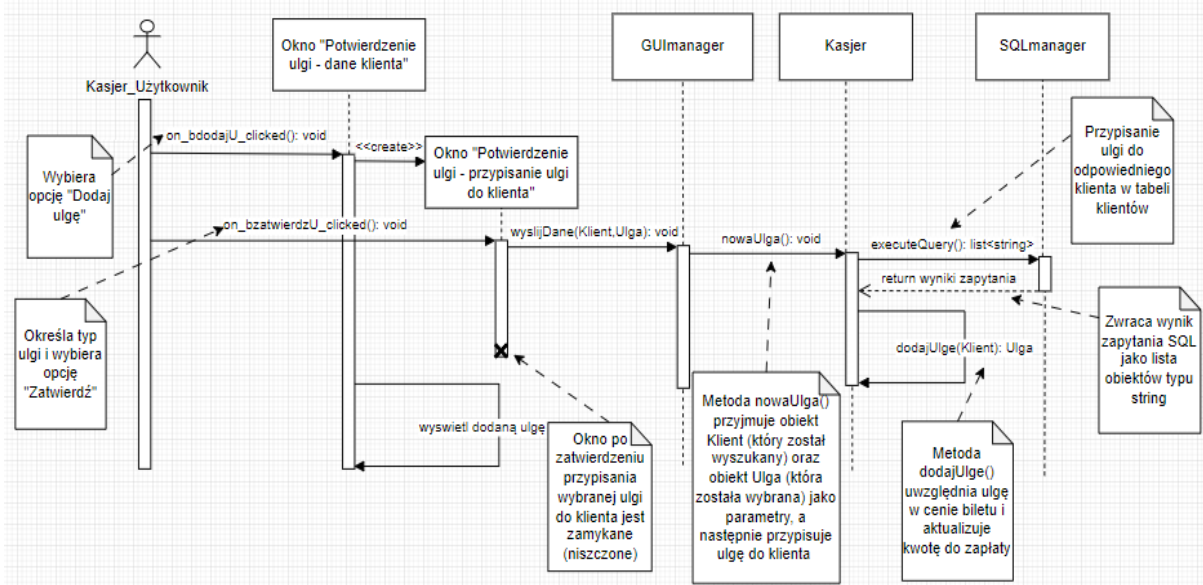
sequenceDiagram
    actor U as Kasjer_Uzytkownik
    participant W as Okno "Potwierdzenie ulgi - szukanie klienta"
    participant G as GULmanager
    participant K as Kasjer
    participant S as SQLmanager
    participant Kl as Klient

    Note left of U: Podaje ID klienta i wybiera opcję "Szukaj"
    U->>W: on_bszukaj(K_clicked): void
    activate W
    W->>G: pobierzDane(ID_klient): Klient
    activate G
    G->>K: szukajKlient(ID_klient): list<Klient>
    activate K
    K->>S: executeQuery(): list<string>
    activate S
    S-->>K: return wyniki zapytania
    deactivate S
    K-->>G: <<create>> Klient
    activate Kl
    K-->>W: return list<Klient>
    deactivate K
    G-->>W: return Klient
    deactivate G
    W->>W: <<create>>
    activate W
    W->>W: Wyświetlenie danych wyszukanego klienta
    deactivate W
    Kl-->>W: Na podstawie otrzymanego wyniku zapytania tworzy obiekt typu Klient
    deactivate Kl
  
```

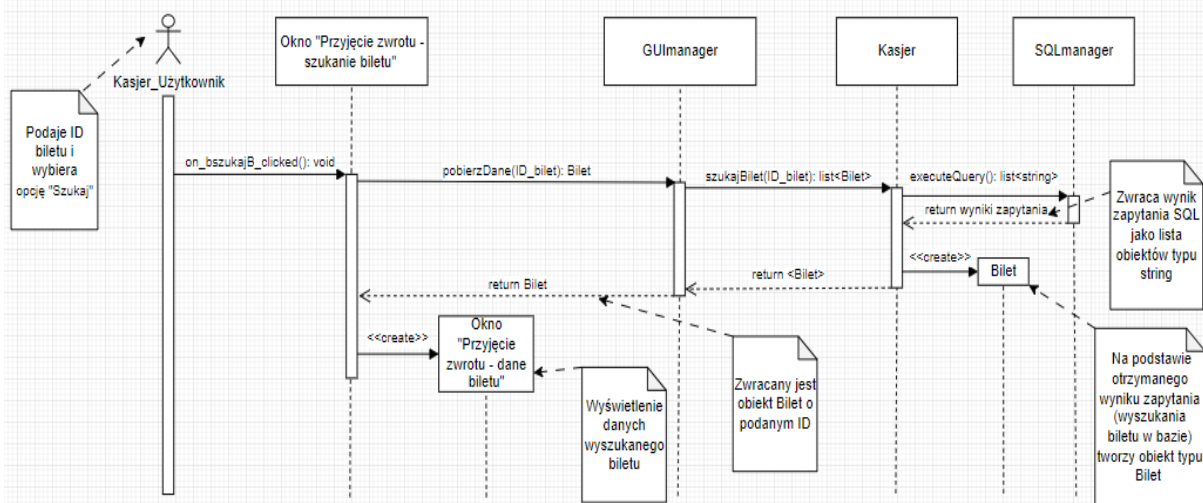
The diagram illustrates the process of searching for a client and displaying their data. It involves the following components and interactions:

- Actors:** Kasjer_Uzytkownik (Cashier User).
- Participants:** Okno "Potwierdzenie ulgi - szukanie klienta" (Confirmation window - search for client), GULmanager, Kasjer (Cashier), SQLmanager, and Klient (Client).
- Sequence of Interactions:**
 - The **Kasjer_Uzytkownik** provides the client ID and selects the "Szukaj" (Search) option, triggering the `on_bszukaj(K_clicked): void` event.
 - The **Okno "Potwierdzenie ulgi - szukanie klienta"** sends a `pobierzDane(ID_klient): Klient` message to the **GULmanager**.
 - The **GULmanager** sends a `szukajKlient(ID_klient): list<Klient>` message to the **Kasjer**.
 - The **Kasjer** sends an `executeQuery(): list<string>` message to the **SQLmanager**.
 - The **SQLmanager** returns `return wyniki zapytania` to the **Kasjer**.
 - The **Kasjer** creates a **Klient** object (indicated by `<<create>>`) and returns `return list<Klient>` to the **GULmanager**.
 - The **GULmanager** returns `return Klient` to the **Okno "Potwierdzenie ulgi - szukanie klienta"**.
 - The **Okno "Potwierdzenie ulgi - szukanie klienta"** creates a new instance (indicated by `<<create>>`) and displays the data of the searched client.
 - The **Klient** object is created based on the query result, as noted in the final note: "Na podstawie otrzymanego wyniku zapytania tworzy obiekt typu Klient".

Potwierdzenie ulgi - Przypisanie ulgi do klienta



Przyjęcie zwrotu - Wyszukanie biletu i wyświetlenie jego danych



Przyjęcie zwrotu - dokonanie zwrotu biletu

