Spis treści:

1. Klasy do obsługi bazy danych.

**Klasy do obsługi bazy danych.**

W projekcie istnieją następujące klasy, których celem jest obsługa bazy danych. Są to: **Database** oraz **DatabaseEditor**.

Klasa Databasde, jest to interfejs, którego zadaniem jest połączenie się z wybraną bazą danych. W konstruktorze pobiera on takie parametry jak: Ip serwera, na którym znajduje się baza danych, login i hasło potrzebne do uzyskania dostępu do zasobów, jak i nazwę właściwej bazy danych. Jest wyposażona w następujące metody:

**SelectDatabase**() – Pozwalająca wybrać bazę danych, na której chcemy pracować.

**CloseDatabase**() – Za pomocą, której zamykamy połączenie z bazą danych.

Klasa DatabaseEditor, jest to klasa abstrakcyjna, która wymusza implementacje metod potrzebnych do podstawowych działań na bazie danych. Takich jak Dodawanie, edytowanie i usuwanie rekordów. W tym celu zadeklarowane ma trzy metody abstrakcje **Add**(), **Edit**() oraz **Delete**(). Po tej klasie dziedziczą odpowiednie klasy zarządzające, które posiadają już właściwą implementacje wyżej wymienianych metod.

Po klasie DatabaseEditor dziedziczą takie klasy jak: **UsersMenager** oraz **NewsMenager**. Klasa UserMenager zawiera metody pozwalające na kontrolę tabeli przechowującej użytkowników, natomiast NewsMenager ma odpowiadać, za tablicę przechowującą nowości na stronie.