**Глосарій проєкту**

**Server** - це програма, яка слухає певний порт і чекає підключень від клієнтів. Вона обробляє вхідні повідомлення від клієнтів і відправляє їх іншим клієнтам.

**Client** - це програма, яка підключається до сервера за допомогою сокета. Клієнт відправляє повідомлення серверу і отримує відповіді.

**Socket** - це програмний механізм, який дозволяє обмінюватися даними між програмами, які працюють на одному комп'ютері або в мережі через мережеві канали. Сокети дозволяють встановлювати з'єднання між клієнтом і сервером, а також передавати дані між ними. У Python для створення сокетів використовується модуль socket.

**Connection** - це встановлене з'єднання між клієнтом і сервером. Після успішного підключення клієнт може відправляти і отримувати дані через це з'єднання.

**User**  - користувач програми.

**Login** - процес аутентифікації користувача в системі, зазвичай шляхом введення ідентифікаційних даних, таких як ім'я користувача або електронна пошта, разом із паролем чи іншими методами перевірки. Після успішного входу користувач має доступ до свого облікового запису та пов'язаних з ним можливостей.

**Sign up** - процес створення нового облікового запису в системі. Під час реєстрації користувач надає необхідні ідентифікаційні дані, такі як ім'я, електронна пошта та пароль.

**Message** – це дані, які передаються між клієнтом і сервером. У чат-програмі повідомлення може містити текст, який користувач хоче відправити іншій групі користувачів.