**AccountController:**

Поскольку в классе *Startup* были добавлены сервисы *Identity*, то здесь в контроллере через конструктор мы можем их получить. В данном случае мы получаем сервис по управлению пользователями - *UserManager* и сервис *SignInManager*, который позволяет аутентифицировать пользователя и устанавливать или удалять его куки.

С помощью метода *userManager*. *CreateAsync*пользователь добавляется в базу данных. В качестве параметра передается сам пользователь и его пароль.

Данный метод возвращает объект *IdentityResult*, с помощью которого можно узнать успешность выполненной операции. Вполне возможно, что переданные значения не удовлетворяют требованиям, и тогда пользователь не будет добавлен в базу данных. В случае удачного добавления с помощью метода *signInManager*. *SignInAsync*() устанавливаем аутентификационные куки для добавленного пользователя. В этот метод передаётся объект пользователя, который аутентифицируется, и логическое значение, указывающее, надо ли сохранять куки в течение продолжительного времени. И далее выполняем переадресацию на главную страницу приложения.

Если добавление прошло неудачно, то добавляем к состоянию модели с помощью метода *ModelState* все возникшие при добавлении ошибки, и отправленная модель возвращается в представление.