**Програма “онлайн магазин”, щось на зразок Розетки чи Амазону.**

**Реєструємось, входимо як клієнт чи управляючий, хешуємо паролі, зберігаємо їх. Клієн додає товари в корзину, при потребі редагує товари в корзині і звичайно оплачує. Все відбувається на клієнт – серверному з`єднанні.**

**For client.**

**class** Client :

only main method is here

* Create Connection to server (server Port, ip address, checking socket)
* Create little menu to chose what we need
* Using if else statement, which was created specially for event what we need we manage our application

In this program we import :

import java.net.\*;

import java.util.Scanner;

import java.io.\*;

Also we use :

//For get information from keyboard

Scanner sc = new Scanner(System.in);

// to connect to server

InetAddress ipAddress = InetAddress.getByName(address);

Socket socket = new Socket(ipAddress, serverPort);

//for sends and gets information

InputStream sin = socket.getInputStream();

OutputStream sout = socket.getOutputStream();

//Convert flows for better manage text massage

DataInputStream in = new DataInputStream(sin);

DataOutputStream out = new DataOutputStream(sout);

**For server.**

We got two interfaces :

1. interface DataBaseClient

* void registrationClient()
* void signInClient()
* void connection()
* void viewItemsInBasket()
* void addToBasket()
* void delFromBasket()
* void buy()
* void pay()

1. interface DataBaseItems

* void addItem()
* void sort()
* void print()
* void printSorted()

and three classes :

* DataBaseItemsRealiz **implements** DataBaseItems
* DataBaseClientRealiz **extends** DataBaseItemsRealiz **implements** DataBaseClient

* **Class** Menu **extends** DataBaseClientRealiz //Start our program