**Hệ Thống Quản Lý Đơn Hàng và Bán Hàng**

1. **Yêu Cầu:**
   * Xây dựng các Thực thể (Entities):
   * Customer: Thông tin về khách hàng.
   * Order: Thông tin về đơn hàng, bao gồm thông tin đơn hàng và chi tiết đơn hàng.
   * OrderDetail: Chi tiết về mỗi sản phẩm trong đơn hàng.
   * Product: Thông tin về sản phẩm.

1. **Sử dụng kiến trúc MVC Design Pattern để xây dựng hệ thống.**
   * Model: Đại diện cho các lớp dữ liệu (Entities).
   * View: Đại diện cho giao diện người dùng trên console.
   * Controller: Đại diện cho các lớp xử lý logic.
2. **Chức Năng:**
   * Thêm, sửa, xóa khách hàng.
   * Thêm, sửa, xóa sản phẩm.
   * Tạo, chỉnh sửa và xóa đơn hàng.
   * Hiển thị danh sách đơn hàng của mỗi khách hàng.
   * Tính tổng giá trị của mỗi đơn hàng.
   * Cập nhật trạng thái cho đơn hàng

**Yêu cầu :**

1. Model (M):
   * Tạo các lớp Java cho mỗi Thực thể (Customer, Order, Order\_Detail, Product).
   * Các lớp này sẽ chứa các thuộc tính và phương thức để truy cập và thay đổi dữ liệu.
2. View (V):
   * Tạo giao diện người dùng trên console bằng cách sử dụng các câu lệnh nhập và hiển thị dữ liệu.
   * Hiển thị menu chức năng và các tùy chọn cho người dùng.
3. Controller (C):
   * Tạo các lớp Controller để xử lý logic của ứng dụng.
   * Đảm bảo rằng các lớp Controller tương tác với cả Model và View.
4. Kết Hợp:
   * Kết hợp các thành phần Model, View và Controller để tạo thành một ứng dụng hoàn chỉnh.
   * Sử dụng các cấu trúc dữ liệu như ArrayList để lưu trữ và quản lý dữ liệu trong ứng dụng

**Note:**

1. Xử Lý Ngoại Lệ: Xử lý các trường hợp ngoại lệ như nhập sai dữ liệu, không tìm thấy dữ liệu, v.v.
2. Tối Ưu Hóa và Mở Rộng: Tối ưu hóa hiệu suất và thiết kế để dễ dàng mở rộng trong tương lai.