\A screenshot of a computer

AI-generated content may be incorrect.

Dispatcher : điều phối

**Code của bạn sẽ được chia thành 3 "tầng":**

* **Model**
  + **Chứa code định nghĩa dữ liệu (class, struct, entity) và xử lý dữ liệu.**
  + **Ví dụ: Student.cs, PlayerData.cs, UserRepository.cs.**
  + **Nếu app có database thì Model có code kết nối DB, truy vấn (SQL, ORM).**
* **Controller**
  + **Chứa code xử lý input, điều phối dữ liệu, gọi Model, rồi đẩy dữ liệu sang View.**
  + **Ví dụ: StudentController.cs, PlayerController.cs.**
  + **Trong web: Controller thường là file C# (ASP.NET), Java (Spring), Python (Django).**
* **View**
  + **Chứa code hiển thị (UI).**
  + **Trong web: HTML/CSS, Razor (.cshtml), template.**
  + **Trong Unity: script PlayerView.cs cập nhật Sprite, Animation, UI Text.**
  + **Trong console: Console.WriteLine() để show dữ liệu.**

**Vai trò của Controller**

* **Nhiệm vụ chính**:
  + Controller giống như **người điều phối / trung gian**.
  + Nó **nhận yêu cầu từ người dùng** (bấm nút, nhập dữ liệu, request).
  + Nó **gọi Model** để làm việc với dữ liệu (đọc, ghi, tính toán).
  + Sau khi Model xử lý xong, Controller **lấy kết quả đưa cho View** để hiển thị.

**📦 Ví dụ: Thêm sinh viên (console C#)**

* Người dùng gõ lệnh "add Dat".
* **Controller** nhận lệnh "add" → gọi **Model** để lưu sinh viên "Dat".
* **Model** thêm vào danh sách List<Student>.
* **Controller** lấy kết quả → gọi **View** để in ra "Thêm thành công".