# Plano de Testes - Aplicativo GastroMatch

## 1. Visão Geral

Este plano de testes tem como objetivo validar as funcionalidades da aplicação móvel 'GastroMatch'. Serão abordados testes unitários e de widget para garantir o correto funcionamento dos modelos e interfaces principais.

## 2. Estratégia de Teste

A abordagem de testes foi definida com base na estrutura da pasta 'lib'. Os testes foram divididos entre unitários (para validação de lógica de negócio e models) e de widget (para validar interfaces).

## 3. Tipos de Testes Aplicados

### 3.1 Testes Unitários

- Modelo *Reservation*:  
 • Verificação de criação correta via método *fromJson*.  
 • Validação de atributos esperados após *parse* do *JSON*.

### 3.2 Testes de Widget

- Página *ChefDetailPage*:  
 • Exibição do nome e especialidade do chef.  
 • Presença do botão de reserva.  
- Página *HomeChef*:  
 • Renderização da *AppBar*.  
 • Presença do título 'Reservas Recebidas'.

## 4. Ferramentas Utilizadas

- Flutter SDK  
- flutter\_test  
- Dart SDK  
- IDE de escolha

## 5. Execução dos Testes

Para rodar os testes, execute os seguintes comandos:

| cd code/mobile/gastromatch\_mobile  flutter pubg get  flutter test |
| --- |