**2.3 PROCEDIMENTOS EXPERIMENTAIS**

Para o desenvolvimento do aplicativo foi utilizada para a resolução da lógica e do funcionamento a linguagem *Java*, nativa do Sistema Operacional Android e da plataforma de desenvolvimento Android Studio, não sendo necessários *add-ons* no projeto; Da mesma maneira a organização da interface de interação com o usuário foi feita usando formulários *XML* e o banco de dados foi desenvolvido para utilizar a tecnologia *SQLite*, ambos são tecnologias padrão para o desenvolvimento sobre o Sistema Operacional Android.

Para a lógica e para a interface foram utilizadas algumas bibliotecas padrão para desenvolvimento retrocompatível da *Google* (proprietária do sistema operacional Android) de maneira a deixar o aplicativo compatível com smartphones Android que tenham sido produzidos a partir de 2012 ou que tenham sido posteriormente atualizados para o Android *Jelly Bean* ou superior e ainda aproveitar algumas melhorias que a plataforma oferece frente ao desenvolvimento nativo para essas API’s antigas como a manipulação de vetores, nesse aplicativo utilizados nos ícones, por serem redimensionáveis sem perder qualidade.

Tendo a concisão em mente, ao iniciar o aplicativo é oferecida ao usuário uma barra de pesquisas para encontrar uma imagem que já tenha tido palavras associadas e logo abaixo uma grade com todos os álbuns de imagens caso o usuário queira entrar para adicionar palavras chave. Ao realizar uma pesquisa a grade é atualizada apenas com as imagens que tenham trechos de palavras correspondentes a pesquisa; ao selecionar uma o usuário pode editar essas palavras chave ou compartilhar a imagem. Se na tela inicial o usuário escolher entrar em um álbum ele terá a oportunidade de selecionar uma ou várias imagens para adicionar ou substituir palavras chave ou compartilhar as mesmas.