Définition de POO :

La programmation orientée objet (POO) est un paradigme informatique consistant à̀ définir et à faire interagir des objets grâce à̀ différentes technologies, notamment les langages de programmation (Python, Java, C++, Ruby, Visual Basic.NET, Simula...).

Définition d’un objet

On appelle objet, un ensemble de variables complexes et de fonctions, comme par exemple un bouton ou une fenêtre sur l’ordinateur, des personnes (avec les noms, adresse...), une musique, une voiture... Presque tout peut être considéré́ comme un objet.

Historique :

Le paradigme de programmation qu’est la POO a été défini par les norvégiens Ole-Johan Dahl et Kristen Nygaard au début de la décennie 1960. Plus tard, leurs travaux furent repris et amendés dans les années 1970 par l’américain Alan Kay. C’est ainsi que les principes de la POO sont posés et seront précisés par la suite.

Premier langage de programmation a l’adopter :

**Simula** a été le premier langage de programmation orientée objet. Java, Python, C++, Visual Basic. NET et Ruby sont aujourd'hui les langages les plus courants.