

História

O seu uso popularizou-se em princípios da década de 1990. Na atualidade, existe uma grande variedade de linguagens de programação que suportam a orientação a objetos.

Os conceitos da POO têm origem na Simula 67, uma linguagem desenhada para fazer simulações, criado por Ole-Johan Dahl e Kristen Nygaard, do Centro de Computação Norueguês em Oslo. Neste centro trabalhava-se em simulações de naves, que foram confundidas pela explosão combinatória de como as diversas qualidades de diferentes naves podiam afetar umas às outras. A ideia surgiu ao agrupar os diversos tipos de naves em diversas classes de objetos, sendo responsável cada classe de objetos por definir os seus "próprios" dados e comportamentos. Foram refinados mais tarde em Smalltalk, desenvolvido em Simula em Xerox PARC (cuja primeira versão foi escrita sobre Basic) mas desenhado para ser um sistema completamente dinâmico no qual os objetos se podiam criar e modificar "durante a caminhada" (em tempo de execução) em vez de ter um sistema baseado em programas estáticos.

A POO foi-se convertendo no estilo de programação dominante em meados dos anos 1990, em grande parte devido à influência de C++, uma extensão da linguagem de programação C. A sua dominação foi consolidada graças ao auge das interfaces gráficas de utilizador, para as quais a POO está particularmente bem adaptada. Neste caso, fala-se também de programação dirigida por eventos.

As características de orientação a objetos foram agregadas a muitas linguagens existentes durante esse tempo, incluindo Ada, BASIC, Lisp mais Pascal, entre outros. A adição destas características às linguagens que não foram desenhadas inicialmente para elas conduziu muitas vezes a problemas de compatibilidade e na capacidade de manutenção do código. As linguagens orientadas a objetos "puros", por seu lado, careciam das características das quais muitos programadores haviam vindo a depender. Para saltar este obstáculo, fizeram-se muitas tentativas para criar novas linguagens baseadas em métodos orientados a objetos, mas permitindo algumas características imperativas de maneiras "seguras". A linguagem de programação Eiffel de Bertrand Meyer foi uma prematura e moderadamente

acertada linguagem com esses objetivos, mas agora foi essencialmente substituída por Java, em grande parte devido à aparição da Internet e à implementação da máquina virtual Java na maioria dos navegadores web. PHP na sua versão 5 foi modificado; suporta uma orientação completa a objetos, cumprindo todas as características próprias da orientação a objetos.

Fonte:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Programa%C3%A7%C3%A3o_orientada_a_objetos#Hist%C3%B3ria