

História da Programação Orientada a Objeto

1960: Surgimento da POO

A Programação Orientada a Objetos surgiu em 1960 no Centro Norueguês de Computação, através da linguagem **Simula 67**. O objetivo era facilitar a criação de sistemas modelados, sendo pioneira ao introduzir os conceitos de **classe** e **herança**.

- **Simula 67**: Primeira linguagem a utilizar conceitos de POO.
- **Influência no TAD**: As ideias do Simula 67 influenciaram Barbara Liskov na criação do **Tipo Abstrato de Dados (TAD)**, que trouxe conceitos importantes como **encapsulamento**, **modularidade**, **abstração** e **herança**.

1970: O Desenvolvimento do SmallTalk

Na década de 1970, **Alan Kay** desenvolveu a linguagem **SmallTalk** no Centro de Pesquisa da Xerox, introduzindo o princípio dos **objetos ativos**. Os objetos em SmallTalk deixaram de ser apenas dados manipulados por programas, passando a ser **processadores independentes** que reagem a mensagens.

- **SmallTalk**: Primeiro sistema com o conceito de objetos que reagem a mensagens.

1980: Popularização com C++ e Eiffel

Nos anos 1980, a POO ganhou força com a ascensão do **C++**, que consolidou a POO como um paradigma importante no desenvolvimento de software. Além disso, o **Eiffel** trouxe o

conceito de **Design by Contract**, influenciando a construção de softwares orientados a objetos.

- **C++**: Linguagem influente que ajudou na popularização da POO.
- **Eiffel**: Introduziu o conceito de “Design by Contract”.

1990: Surgimento do Java e UML

Nos anos 1990, a **Sun Microsystems** desenvolveu a linguagem **Java**, com o objetivo de criar uma linguagem forte, robusta, portátil e orientada a objetos. Durante essa década também surgiu a **UML (Unified Modeling Language)**, padronizando a modelagem de sistemas orientados a objetos com uma linguagem visual.

- **Java**: Desenvolvido pela Sun Microsystems, foco em robustez e portabilidade.
- **UML**: Padrão para modelagem visual de sistemas orientados a objetos.

2000/2010: Avanços com C# e Swift

Em 2000, a **Microsoft** criou o **C#**, combinando aspectos do Java e C++, e o utilizou para desenvolver a plataforma **.NET**. Em 2010, a **Apple** incorporou a POO na linguagem **Swift** para o desenvolvimento de aplicativos para iOS e macOS.

- **C#**: Criado pela Microsoft para a plataforma .NET.
- **Swift**: Introduzido pela Apple para o desenvolvimento de aplicativos iOS e macOS.

Temas:

- Simula 67 e a origem das classes e herança
- Barbara Liskov e o Tipo Abstrato de Dados (TAD)
- SmallTalk e o conceito de objetos ativos
- Ascensão do C++ e a popularização da POO
- Design by Contract no Eiffel
- Java: robustez e portabilidade
- Unified Modeling Language (UML) e sua padronização
- C# e a criação da plataforma .NET
- Swift e o desenvolvimento de aplicativos Apple usando POO

Referências:

<https://www.quora.com/What-is-Alan-Kays-definition-of-Object-Oriented>

<https://www.alura.com.br/artigos/poo-programacao-orientada-a-objetos?srsId=AfmBOoqdDld6h3hN-Ufg4xCUKGa98gmmsZPDMBIEQkaKWrAKtpdfDJ5U>

<https://dcc.ufrj.br/~jonathan/smalltalk/Introd-a-POO-com-Smalltalk-1994.pdf>

<https://staff.um.edu.mt/jskl1/talk.html>

<https://news.ycombinator.com/item?id=2336444>

<https://news.ycombinator.com/item?id=19980743>