**Linguagem de Programação Orientada a Objetos**

***Definição:***

Segundo Oziel Moreira Neto, autor do livro “Entendendo e Dominando o Java – 3ª Edição”, a programação orientada a objetos se define:

- “Como um modelo que tem como base a execução de métodos (pequenas funções que atuam diretamente sobre os dados de um objeto), levando em consideração a maneira como o usuário enxerga o sistema e suas funções. Sua organização dos elementos, diferentemente do que ocorre no modelo procedural, as funções de dados ficam na mesma área de memória, em uma mesma estrutura computacional, tornando assim a construção do sistemas mais simples.”

Na programação orientada a objetos, implementa-se um conjunto de classes que definem os objetos presentes no sistema de software. Cada classe determina o comportamento (definido nos métodos) e estados possíveis (atributos) de seus objetos, assim como o relacionamento com outros objetos.

Através desse modelo computacional, o programador consegue estabelecer uma relação de herança e polimorfismo entre sua classes e assim tornando o seu código mais limpo, de fácil manutenção e com menos redundâncias.

Sendo assim podemos concluir que o modelo conceitual de Programação Orientada a Objetos (POO), consegue expressar de uma maneira mais natural (mais próximo da realidade humana) e muito mais econômica a simulação/solução dos problemas humanos em um computador.

***História:***

O termo Programação Orientada a Objetos foi crado por Alan Kay, criador da linguagem de programação Smalltalk-80 (mais conhecida com Smalltalk). Mas muita antes disso foi criado por Ole Johan Dahl e Kristen Nygaard a linguagem Simula 67, em 1967, onde já se aplicava o conceito de POO. Com o passar dos anos, foi descobrindo que a POO tornava a codificação mais simples de de fácil manutenção, tornando assim os softwares mais duradouros, precisos e com cada vez menos BUGs. Claro que falando em um ambiente computacional a POO não se difere muito da programação estruturada (PE), uma vez que a memória RAM é estruturada e tudo não passa de meros 0 e 1. Mas o simples fato de conseguir organizar a informação de uma maneira mais simples e mais parecida com a realidade humana, é o que vem a tornando como o modelo de desenvolvimento mais utilizado pelas grandes empresas. Com o passar dos anos e essa ideia vem sendo cada vez mais absorvida pelas grandes empresas, e percebemos assim uma evolução/adaptação das linguagens e até mesmo o surgimento e novas.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Orienta%C3%A7%C3%A3o\_a\_objetos

http://www.hardware.com.br/artigos/programacao-orientada-objetos/