



SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL

CETID

RESUMO HISTÓRIA DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

Bahia

2022

Linguagem de Programação é uma linguagem escrita e formal que especifica um conjunto de instruções e regras usadas para gerar programas (software). Um software pode ser desenvolvido para rodar em um computador, dispositivo móvel ou em qualquer equipamento que permita sua execução. Existem várias linguagens e elas servem para muitos propósitos. Alguns óbvios, como criar um software, outros menos, como controlar um carro ou uma torradeira.

Os primeiros indícios do início das linguagens de programação são de entre 1842 e 1843, onde surgiu a primeira programadora da história: a inglesa Ada Augusta Byron King (1815-1852) ou simplesmente Ada Lovelace (nome da província que morava). Matemática e escritora, escreveu o primeiro algoritmo do mundo que funcionou em uma máquina. O projeto da primeira calculadora mecânica programável foi idealizado por Charles Babbage que, após gastar fortunas e um longo tempo, não conseguiu concretizar o projeto.

Entre 1943 a 1945, *Konrad Zuse*, um engenheiro alemão responsável por criar um dos primeiros computadores, desenvolveu a Plankalkül (Program Calculus). Ele foi morar na vila de Hintersteiner após a guerra e começou a trabalhar num método para escrever uma mensagem por meio de símbolos que poderiam ser utilizados como uma linguagem de programação. Outra contribuição importante para a computação foi a do cientista e matemático britânico *Alan Turing*, um dos pioneiros em códigos de computador. Ele pensou em um projeto de criação de uma máquina inteligente e projetou a máquina de Turin que serviu como base para os computadores atuais.

Uma linguagem de programação pode ser convertida, ou traduzida, em código de máquina por compilação ou interpretada por um processo denominado interpretação. Em ambas ocorre a tradução do código fonte para código de máquina. O primeiro compilador foi escrito por Grace Hopper, em 1952, para a linguagem de programação A-0.

A primeira linguagem de programação de alto nível amplamente usada foi Fortran, criada em 1954 por *John Backus*. Ele queria desenvolver uma linguagem para realização de cálculos matemáticos complexos à baixo custo. Foi uma das primeiras linguagens de alto nível que teve sucesso, sendo utilizada na engenharia e em aplicativos científicos para a resolução de cálculos matemáticos amplos.

Posteriormente surge a linguagem LISP, criada por *John McCarthy* em 1958. Ela teve o objetivo de processar listas em linguagem algébrica e foi criada para descrever algoritmos e programas utilizados na inteligência artificial. Outra linguagem relacionada ao campo da IA que surge em 1972 é a linguagem Prolog, uma linguagem do paradigma lógico.

A Cobol foi criada em 1959 por fabricantes e usuários de computadores do governo americano e da indústria. Foi usada para a manipulação eficiente de muitos dados, especialmente para empresas e finanças. Programas em COBOL tinham 3 grandes divisões: dados, procedimentos e ambiente. Em dezembro de 1960 ocorreu um marco histórico: dois computadores de fabricantes diferentes rodaram o mesmo programa, modificando apenas a divisão de ambiente.

Na década de 70, a linguagem C, foi uma das favoritas. Criada em 1972 por *Dennis Ritchie*, ela foi desenvolvida nos laboratórios da Bell Telephone para utilização do sistema Unix. Ela é de uso geral e intermediária. Muitas linguagens originaram dela como C#, Java, JavaScript, PHP, Perl e Python. Foi usada primeiramente para multi-plataformas, para a programação do sistema Unix e para o desenvolvimento de jogos de computador.

Em OOP (Object-Oriented Programming), as funções estão encapsuladas juntamente com os dados a que podem (e devem acessar) A principal ideia dos objetos é que: Apenas as funções relacionadas com os dados os acessam. Reduzir o acoplamento e aumentar a coesão, isto é, permitir a construção de software em projetos de larga escala, de forma consistente e fácil de gerenciar. Além disso, é muito mais natural pensar em termos de objetos e suas relações do que em termos de dados e algoritmos

A orientação a objetos é outro marco importante na história das linguagens de programação. A linguagem Simula 67 introduz o conceito de classes. Tais conceitos foram posteriormente amadurecidos e aprimorados durante a década de 1970 pela linguagem de programação Smalltalk, desenvolvida no laboratório de pesquisa da Xerox, nos Estados Unidos que oferecia suporte completo à programação orientada a objetos. Entretanto, a popularização da POO só se deu ao longo da década de 80 e 90, com as linguagens C++ e Java.

Bibliografia

História das Linguagens de Programação - Rosana Braga

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/3439710/mod_resource/content/1/Aula08-HistoriaLinguagensProgramacao.pdf

História da Programação

<https://www.programador.com.br/historia-da-programacao.htm>

HYPERLINK "https://www.programador.com.br/historia-da-programacao.html"!

A história da linguagem de programação - [Daisy Cristine Albuquerque da Silva](#)

<https://genexatas.com.br/a-historia-da-linguagem-de-programacao-parte-1/>