**Anotações sobre Orientação a Objetos**

A orientação a objetos serve para trazer uma representação do mundo real, para dentro do computador.

Programação Estruturada

Programação estruturada é linear, ou seja, a tomadas de decisões são feitas de forma ordenada, por meio de verificações condicionais e interações, utilizando como recursos variáveis e rotinas para o desenvolvimento dos programas.

Quando utiliza em programas mais complexos a organização do código torna-se um desafio, já que a estrutura não oferece uma forma simples para agrupar os dados e protegê-lo. Os padrões atuais da POO são muito mais do que simplesmente transpor objetos do mundo real para o código. Esses padrões novos demonstram como componentizar suas aplicações, de forma a aumentar o reuso de código e facilitar a manutenção futura.

Funções estáticas utilitárias

Não são orientadas a objetos porque normalmente essas classes só têm uma finalidade. As entradas e saídas são simples e não dependem de recursos externos.

**Simula 67- Primeira linguagem POO**

Desenvolvida por Ole-Jorhan Dahl e Kristen Nygaard