**Introducción**

La técnica estructurada fue usada hasta los 90 para todo tipo de aplicaciones.

La técnica AOO, DOO y POO. Eficaz a la hora de enfocar y enfrentarse a aplicaciones informáticas complejas. Permite la construcción de software de más calidad y más barato.

**Orígenes**

Las ideas principales de POO: creado para simular procesos paralelos. Los módulos no se basan en procedimientos como en la programación estructurada, sino en los objetos que se modelan en la simulación.

Smalltalk (XEROX): Reutiliza las ideas de la simulación. Genera un entorno gráfico basado en ellas (sistema multiventana que luego copió Windows).

Con máquinas más potentes aparecen nuevos lenguajes: C++ , Eifell, Object Pascal, Modula Orientado a objetos (Obreon), JAVA.

**Evolución Histórica del diseño**

Sin método (antes de los 60): Crisis del software.

Metodología (60).

Programación Estructurada

Programación Modular

POO (70).

Dividir el trabajo de forma más eficiente y en unidades más independientes.

Productores de componentes

Consumidores de componentes

**Evolución de la metodología OO**

Programación por contrato (Eiffel)

Programación orientada a eventos (Visual Basic)

Programación orientada a componentes (.Net)

Programación orientada a aspectos (AspectJ)

Programación reflexiva (Ruby)