



Smalltalk - Historia

Smalltalk que usaremos

- CuisUniversity:
 - <http://www.cuisuniversity.org/>
- Basado en Cuis:
 - <https://github.com/Cuis-Smalltalk/Cuis-Smalltalk-Dev>

Historia

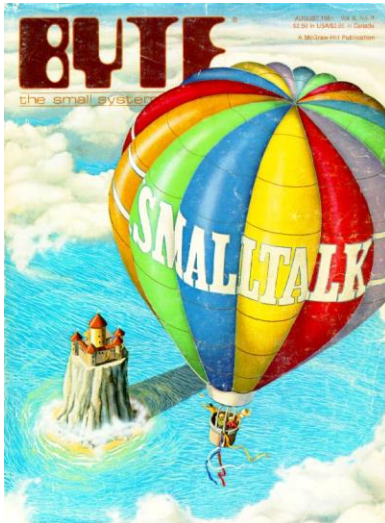
➤ Historia

➤ Simula 67 (Nygrard y Dahl)

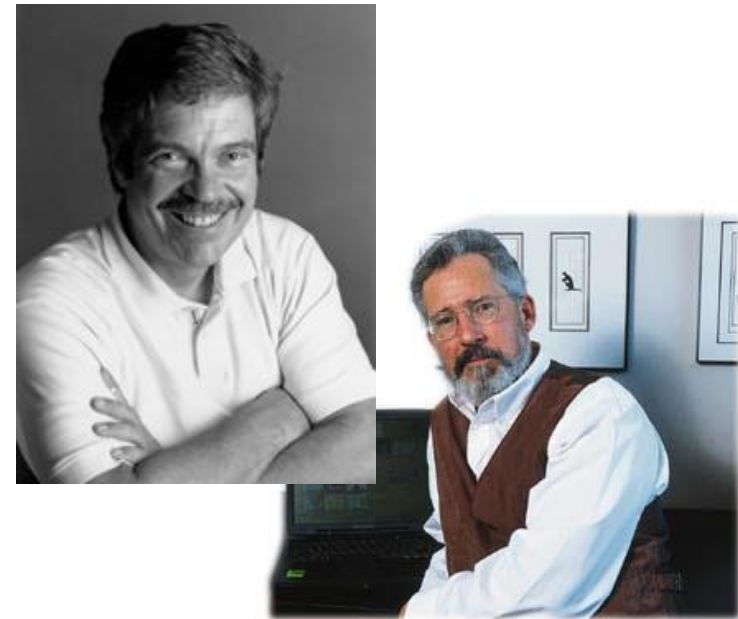
- Previo al paradigma Estructurado
- *Goto Considered Harmful* – '68
- Structured Programming – '71
(using Simula 67 as prog. lang.!!)

➤ Smalltalk

- Alan Kay
- Dan Ingalls
- Adele Goldberg



Dahl and Nygaard at the time of Simula's development



Smalltalk

DynaBook



Augment Children
Comprehension

Simula 67

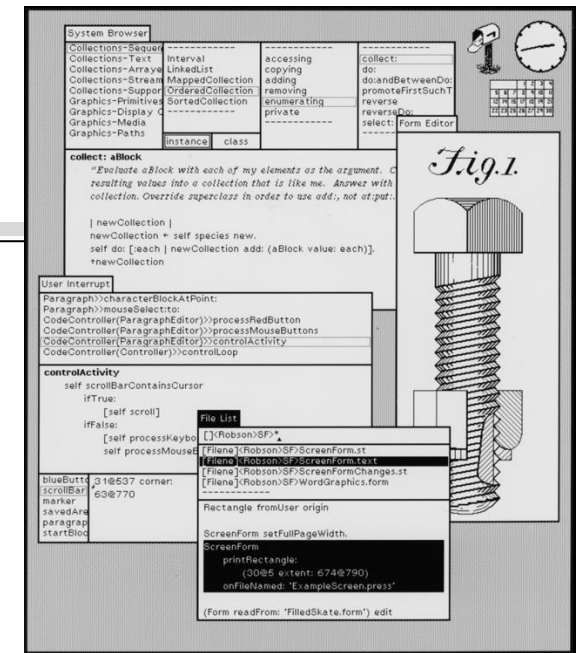
Lisp

Flex Machine

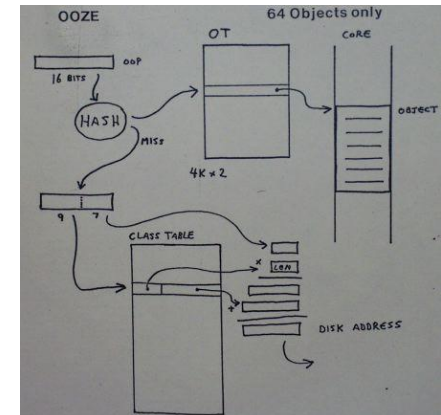
Smalltalk
(72,74,76,78,80)

Object Oriented

VM



GUI - IDE



➤ <http://www.youtube.com/watch?v=AuXCc7WSczM>

**APPLE'S BID TO STAY
IN THE BIG TIME**



Libros

- Dealers of Lightning: Xerox PARC and the Dawn of the Computer Age
<https://www.amazon.com/Dealers-Lightning-Xerox-PARC-Computer/dp/0887309895>
- The Dream Machine: J.C.R. Licklider and the Revolution That Made Computing Personal
<https://www.amazon.com/Dream-Machine-Licklider-Revolution-Computing/dp/0670899763>
- The Innovators: How a Group of Hackers, Geniuses, and Geeks Created the Digital Revolution
<https://www.amazon.com/Innovators-Hackers-Geniuses-Created-Revolution/dp/1476708703>
- History of Programming Languages II
<https://www.amazon.com/History-Programming-Languages-Thomas-Bergin/dp/0201895021>

Papers y Revistas

- Byte Magazine, August 1981
<https://archive.org/details/byte-magazine-1981-08/mode/2up>
- The Early History of Smalltalk – Alan Kay
<http://worrydream.com/EarlyHistoryOfSmalltalk/>
- Design Principles Behind Smalltalk – Dan Ingalls
<https://www.cs.virginia.edu/~evans/cs655/readings/smalltalk.html>
- Back to the Future: The story of Squeak
https://www.vpri.org/pdf/tr1997001_backto.pdf
- The Evolution of Smalltalk from Smalltalk-72 through Squeak - Daniel Ingalls
(por salir en la HOPL IV)

Videos

- The Dynabook/Past, Present and the Future
 - Parte 1: <https://www.youtube.com/watch?v=7RI4Zx3pg2Y>
 - Parte 2: https://www.youtube.com/watch?v=TvHAcfFE9_k
- Yesterday's Computer of Tomorrow: The Xerox Alto | Smalltalk-76 Demo
https://www.youtube.com/watch?v=NqKyHEJe9_w

Videos

- The Mother of all Demos
 - Parte 1: <https://www.youtube.com/watch?v=yJDv-zdhzMY>
 - Sitio de Douglas Engelbart: <https://dougengelbart.org/>
- Entrevista del CHM a Bob Taylor:
<https://www.youtube.com/watch?v=Y0MsrrTo8jY>

Filosofía de Smalltalk

- Ambiente de Aprendizaje, de Investigación
- Basado en las ideas de Piaget (constructivismo) y Bruner
- Se prioriza la investigación propia, aprender descubriendo, viendo lo que hizo otro
- ¡Todo el Código Fuente disponible desde los '70!

Filosofía de Smalltalk

- Principios de diseño:
 - Feedback Inmediato
 - Bret Victor: Inventing on principle
 - » <http://vimeo.com/36579366>
 - Simple
 - Consistente
 - Mucha importancia a la interacción Hombre-Máquina

Instalación

CuisUniversity

Inicio

Novedades

Descargas

Tutoriales

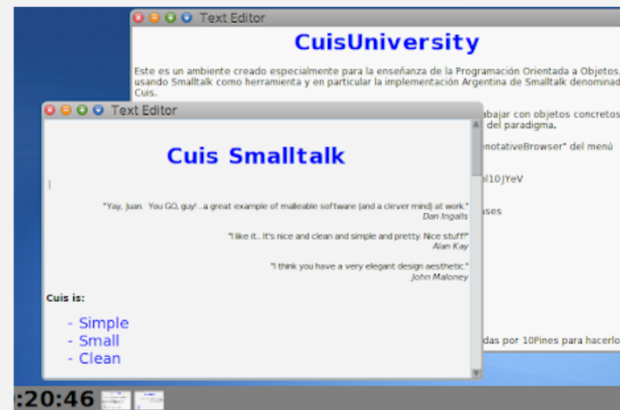


CuisUniversity

Un ambiente creado especialmente
para la enseñanza de la
Programación Orientada a Objetos.
Basado en [Cuis Smalltalk](#)

Google group (para enterarte de
novedades)

<https://groups.google.com/forum/#!forum/cuis-university>



Cuis-University/Cuis-University

Cuis-University - Repo that contains all changes to
Cuis for teaching purposes and dependencies with

Desarrollado por



10 Pines

Utilizado en

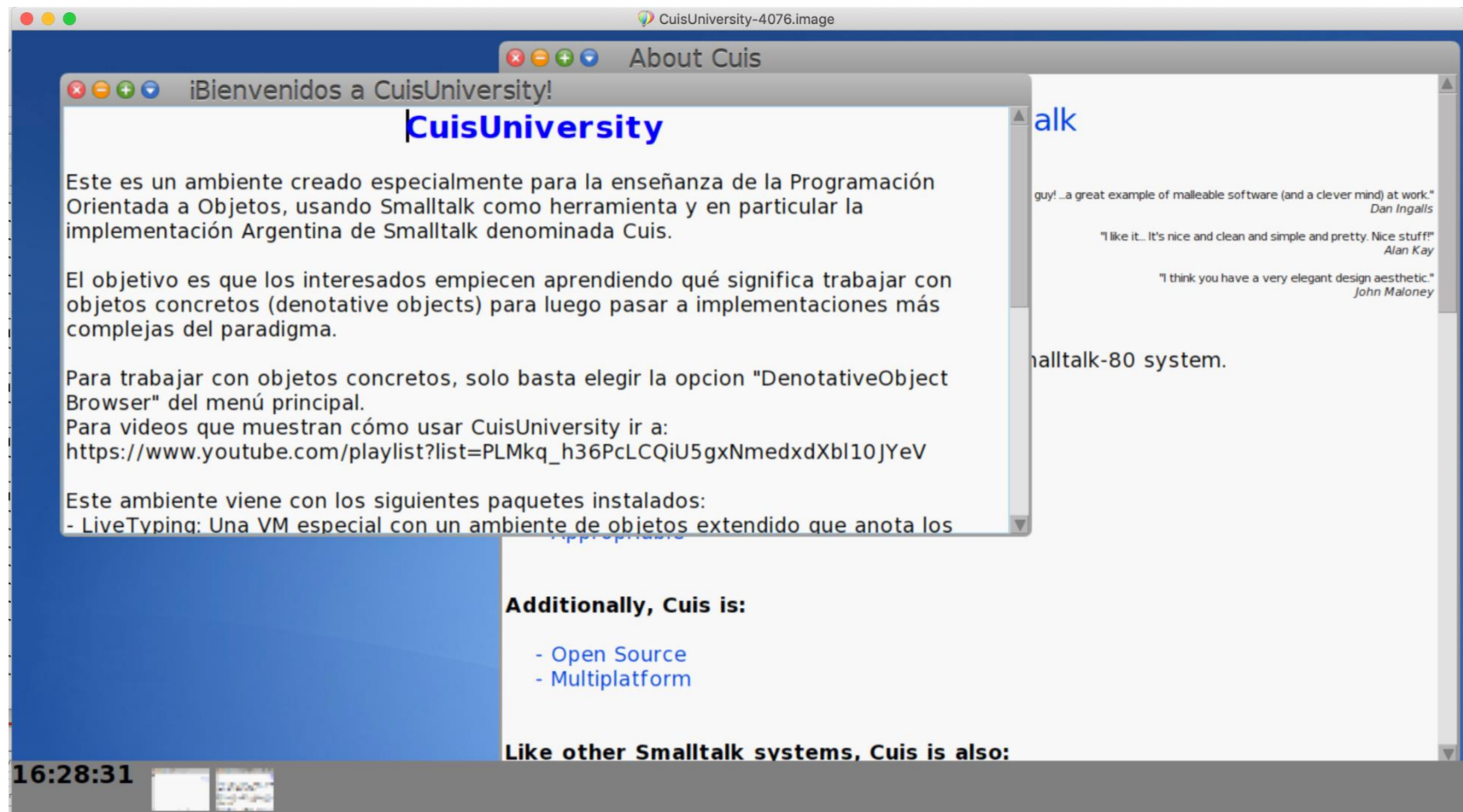


Universidad
Nacional
de Quilmes



Arquitectura

- VM:
 - Se levanta corriendo `run.bat` o `run.sh` según corresponda
 - Ver commando dentro de ese script para entender cómo funciona
- Imagen: (nnnn es la version)
 - `CuisUniversity-nnnn.image`
- Código Fuente:
 - `CuisV6.sources`
 - `CuisUniversity-nnnn.changes`



¡Bienvenidos a CuisUniversity!

CuisUniversity

Este es un ambiente creado especialmente para la enseñanza de la Programación Orientada a Objetos, usando Smalltalk como herramienta y en particular la implementación Argentina de Smalltalk denominada Cuis.

El objetivo es que los interesados empiecen aprendiendo qué significa trabajar con objetos concretos (denotative objects) para luego pasar a implementaciones más complejas del paradigma.

Para trabajar con objetos concretos, solo basta elegir la opción "DenotativeObject Browser" del menú principal.

Para videos que muestran cómo usar CuisUniversity ir a:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLMkq_h36PcLCQiU5gxNmedxdXbl10JYeV

Este ambiente viene con los siguientes paquetes instalados:


- LiveTyping: Una VM especial con un ambiente de objetos extendido que anota los

Additionally, Cuis is:

- Open Source
- Multiplatform

Like other Smalltalk systems, Cuis is also:

Uso de Recursos

Activity Monitor (All Processes)							
CPU Memory Energy Disk Network							
Process Name	Memory	Threads	Ports	PID	User		
Google Chrome Helper (Rend...	91,8 MB	19	247	487	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	83,9 MB	16	180	559	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	81,1 MB	19	367	2794	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	79,5 MB	18	201	21644	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	76,8 MB	15	236	455	hernan		
Atom Helper	75,4 MB	9	146	22411	hernan		
Spotify Helper (GPU)	75,3 MB	8	154	46767	hernan		
 Squeak 5.0	74,3 MB	5	299	27717	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	71,4 MB	19	173	565	hernan		
Process Name	Memory	Threads	Ports	PID	User		
Google Chrome	1,33 GB	34	1.351	393	hernan		
Google Chrome Helper (GPU)	966,6 MB	13	674	438	hernan		
kernel_task	808,1 MB	176	0	0	root		
Google Chrome Helper (Rend...	538,6 MB	24	532	478	hernan		
WindowServer	510,4 MB	10	2.586	255	_windowserver		
Eclipse	482,8 MB	63	395	28095	hernan		
Process Name	Memory	Threads	Ports	PID	User		
Google Chrome	1,34 GB	35	1.359	393	hernan		
Google Chrome Helper (GPU)	964,2 MB	13	673	438	hernan		
kernel_task	886,1 MB	176	0	0	root		
IntelliJ IDEA	747,1 MB	60	361	28307	hernan		
Google Chrome Helper (Rend...	535,6 MB	21	523	478	hernan		
WindowServer	484,7 MB	11	2.611	255	_windowserver		

Características

- Smalltalk = Lenguaje de Objetos + IDE
- Dinámicamente tipado
- Meta-circular
- En particular CuisUniversity es LivelyTyped