

HISTORIA DE LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

La Programación Orientación a Objetos (P.O.O.) surge en Noruega en 1967 con un lenguaje llamado Simula 67, desarrollado por Krinsten Nygaard y Ole-Johan Dahl, en el centro de cálculo noruego.

Simula 67 introdujo por primera vez los conceptos de clases, corrutinas y subclases (conceptos muy similares a los lenguajes Orientados a Objetos de hoy en día).



El nacimiento de la Programación Orientación a Objetos en Europa pasó inadvertido para gran parte de los programadores. Hoy tenemos la Orientación a Objetos como un niño de 33 años al que todos quieren bautizar.

Uno de los problemas de inicio de los años setentas era que pocos sistemas lograban terminarse, pocos se terminaban con los requisitos iniciales y no todos los que se terminaban cumpliendo con los requerimientos se usaban según lo planificado. El problema consistía en cómo adaptar el software a nuevos requerimientos imposibles de haber sido planificados inicialmente.

UNIDAD 1 : Introducción a la programación Orientada a Objetos



Este alto grado de planificación y previsión es contrario a la propia realidad. El hombre aprende y crea a través de la experimentación, no de la planeación. La Orientación a Objetos brinda estos métodos de experimentación, no exige la planificación de un proyecto por completo antes de escribir la primera línea de código.

En los 70's científicos del centro de investigación en Palo Alto Xerox (Xerox park) inventaron el lenguaje Small talk que dio respuesta al problema anterior (investigar no planificar).

Small talk fue el primer lenguaje Orientado a Objetos puro de los lenguajes Orientados a Objetos, es decir, únicamente utiliza clases y objetos (Java usa tipos de datos primitivos, o bien los Wrappers que son clases que encapsulan tipos de datos primitivos).

Quien tuvo la idea fue D. Parnas cuando propuso la disciplina de ocultar la información. Su idea era encapsular cada una de las variables globales de la aplicación en un solo módulo junto con sus operaciones asociadas, sólo mediante las cuales se podía tener acceso a esas variables.

El resto de los módulos (objetos) podían acceder a las variables sólo de forma indirecta mediante las operaciones diseñadas para tal efecto.

En los años 80's Bjarne Stroustrup de AT&T Labs., amplió el lenguaje C para crear C++ que soporta la programación Orientada a Objetos.

En esta misma década se desarrollaron otros lenguajes Orientados a Objetos como Objective C, Common Lisp Object System (CLOS), object Pascal, Ada y otros.

UNIDAD 1 : Introducción a la programación Orientada a Objetos



Posteriores mejoras en herramientas y lanzamientos comerciales de C++ por distintos fabricantes, justificaron la mayor atención hacia la programación Orientada a Objetos en la comunidad de desarrollo de software. El desarrollo técnico del hardware y su disminución del costo fue el detonante final. Con más computadoras al alcance de más personas más programadores, más problemas y más algoritmos surgieron.

En el inicio de los 90's se consolida la Orientación a Objetos como una de las mejores maneras para resolver problemas. Aumenta la necesidad de generar prototipos más rápidamente (concepto RAD Rapid Application Developments). Sin esperar a que los requerimientos iniciales estén totalmente precisos.

En 1996 surge un desarrollo llamado JAVA (extensión de C++). Su filosofía es aprovechar el software existente. Facilitar la adaptación del mismo a otros usos diferentes a los originales sin necesidad de modificar el código ya existente.

En 1997-98 se desarrollan herramientas 'CASE' orientadas a objetos (como el diseño asistido por computadora).

Del 98 a la fecha se desarrolla la arquitectura de objetos distribuidos RMI, Corba, COM, DCOM.

Actualmente la orientación a objetos parece ser el mejor paradigma, no obstante, no es una solución a todos los problemas. Trata de eliminar la crisis del software. Entre los creadores de metodologías orientadas a objetos se encuentran: G. Booch, Rumbaugh, Ivar Jacobson y Peter Cheng

UNIDAD 1 : Introducción a la programación Orientada a Objetos



Bibliografía:

**Programación Orientada a Objetos: Conceptos, Modelado, Diseño y Codificación en C++,
Autor: Luis Joyanes Aguilar.**

Programación Orientada a Objetos en Java, Autor: Luis Fernando García Lilinas