



# Paradigmas de programação



**Certified  
Developer**  
The Ultimate Tech Degree

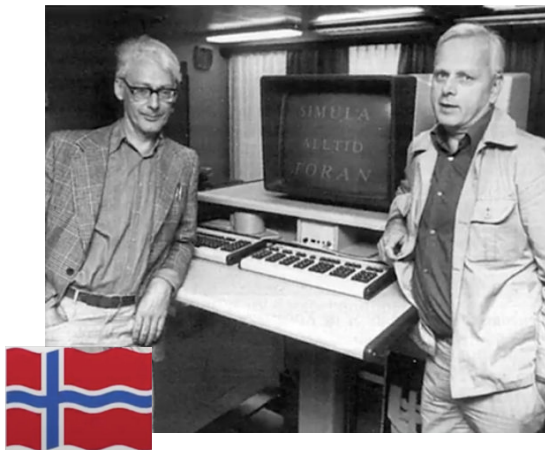
**DigitalHouse** >  
Coding School





## Paradigmas de programação

Estamos na década de 1960, mais precisamente no Centro de Computação Norueguês, em Oslo. Ole-Johan Dahl e Kristen Nygaard estão trabalhando em simulações de navios para descobrir como cada uma de suas partes se comporta, modificando suas qualidades.

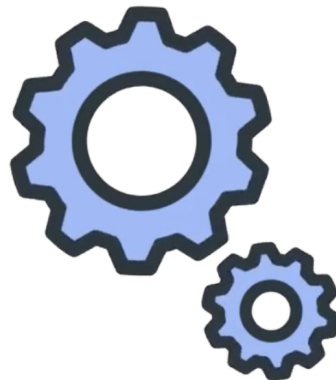




## Paradigmas de programação

Na época, a forma de programação era **estruturada**, e as linguagens de programação seguiam esse modelo ou paradigma, em que era preciso escrever funções e o código era executado linha após linha.

As simulações eram extremamente complexas, e abordá-las com o modelo de programação estruturada adicionava complexidade ao invés de facilitar o desenvolvimento.





# Paradigmas de programação

Foi aí que Ole-Johan e Kristen pensaram...

E se vírmos o  
problema de outra  
perspectiva?

Poderíamos  
montar outro  
modelo?



Por que temos que  
seguir o modelo  
estruturado?

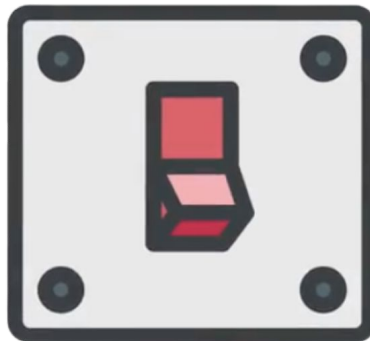
Um modelo que nos  
permita representar  
os objetos do navio?



## Paradigmas de programação

Lá eles decidiram mudar o modelo, escrever código, mas com outro conjunto de regras, em que pudessem representar literalmente os diferentes objetos que compõem um navio.

Cada objeto tinha um estado e funções internas, assim como uma nave pode ter um estado ligado e desligado, e uma função que permite que seja ligado ou desligado.





## Paradigmas de programação

A linguagem de programação **Simula 67** e o paradigma de **programação orientada a objetos** nasceram lá.



Simula





## Conclusão

Um programa pode ser pensado e desenvolvido sob diferentes modelos e formas de encontrar e ver uma solução.

A maneira de pensar sob um modelo é chamada de paradigma, e hoje na indústria encontramos não apenas muitas linguagens de programação, mas também muitos paradigmas.





DigitalHouse>  
Coding School