

FERNANDO CANDIDO DE SIQUEIRA JUNIOR

**EVOLUÇÃO DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO: do
procedural ao orientado a objetos.**

Campo Grande - MS
2021

FERNANDO CANDIDO DE SIQUEIRA JUNIOR

**EVOLUÇÃO DAS LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO: do
procedural ao orientado a objetos.**

Trabalho avaliativo com objetivo de adquirir
conhecimento durante o período de estágio.

Orientador: Luiz Augusto

Campo Grande - MS
2021

SUMÁRIO

1	Introdução a linguagem de programação	01
1.1	Linguagem Procedural.....	01
1.2	Orientada a Objetos.....	02
2	História.....	03
3	REFERÊNCIAS	04

1 INTRODUÇÃO

As linguagens de programação são linguagens usadas para a comunicação com o computador. Estas linguagens são constituídas de comandos, que quando utilizados corretamente, executam uma ação.

Paradigma de programação é a forma como determinadas linguagens devem ser utilizadas, com regras, estruturas e processos que o programador deve seguir para implementar um programa para realizar uma solução em software.

1.1 Linguagem Procedural

Realizada de forma sequencial, com começo, meio e fim, porém, durante esse processamento, podemos ter várias estruturas de repetição e decisão, por esse motivo, é muito comum o código ser cheio de funções.

No começo de um código estruturado, é o local onde é feito importações, declaração de variáveis e definição de funções.

Já no meio (CORPO) do código, é onde é onde vai ficar o passo a passo, o comando, as execuções, executando somente uma vez, ou ficando em loop até que seja finalizado.

Também encontramos no corpo as sub-rotinas, que são nada mais que funcionalidades que serão utilizadas mais de uma vez. E por fim, no final do código, determinamos onde ele vai acabar.

Principais linguagens de programação procedural.

Fortran, Cobol, Basic, C.

1.2 ORIENTAÇÃO A OBJETOS

Programação orientada a objetos é um conceito que está relacionado com a ideia de classificar, organizar e abstrair coisas.

Dentro da POO, temos quatro pilares, são eles:

Abstração: Capacidade de observar um objeto fora de um todo, dar uma identidade a ele e lista suas características.

Encapsulamento: O processo de proteger sua aplicação, dependendo das regras do seu sistema.

Herança: Capacidade de reutilizar código e utilizar características já existentes, otimizando e agilizando o processo do seu código.

Polimorfismo: Capacidade de um método já existente, mas usando ele de outra forma.

Programação Orientada a Objetos:

C++, C#, Java, PHP, Python.

2 História

O surgimento das linguagens de programação começou com uma mulher chamada Grace Hopper, ela que inventou o primeiro compilador, software usado para traduzir a linguagem humana para máquina.

Grace Hopper era professor de matemática, em 1942 se alistou para marinha dos Estados Unidos, lá trabalhou com o primeiro computador de grande capacidade, o Mark 1, trabalhou também em seu sucessor, o Mark 2, foi nele que Grace inventou o termo utilizado até hoje chamado “bug”, ao achar um inseto morto dentro da máquina.

Em 1955, Grace criou a linguagem Flow-Matic, a primeira linguagem de programação assemelhada ao inglês. Principal inspiração para criação da linguagem COBOL.

3 REFERÊNCIAS

Disponível em: <https://ada.vc/2018/03/08/grace-hopper-historia/>, Grace Hopper: a mulher que ajudou humanos e máquinas a conversar, Autor: Dimíttria Coutinho, 08 mar 2018. Acessado em: 28 set 2021.

Disponível em:
<https://classroom.google.com/w/Mzg5ODM4NDkxMzQ1/t/all> , Princípios POO, Autor: Luiz Augusto, 20 mar 2020, Acessado em: 28 set 2021.

