Un langage orienté objet est un type de langage de programmation qui se base sur le concept de l'« orientation objet ». Dans ce paradigme, les programmes sont structurés autour d'« objets », qui sont des entités regroupant à la fois des données et des méthodes pour manipuler ces données.

Les langages orientés objet permettent de modéliser des problèmes complexes en les divisant en objets individuels, représentant des entités du monde réel ou des concepts abstraits. Ces objets peuvent interagir entre eux en envoyant des messages, ce qui déclenche l'exécution de leurs méthodes spécifiques.

En utilisant le langage Swift d'Apple, les développeurs peuvent organiser leur code en classes et objets, encapsuler des données et des comportements dans des objets, hériter de classes existantes pour créer de nouvelles classes et utiliser des instances d'objets pour interagir avec le système et les autres objets. Swift offre donc un environnement solide pour la programmation orientée objet, tout en intégrant également d'autres paradigmes de programmation comme la programmation fonctionnelle.