

### 3.A. Introducción y conceptos de la POO

✓ Hecho

## 2. Fundamentos de la Programación Orientada a Objetos.

### 2.4. Lenguajes de programación orientados a objetos.

Una panorámica de la evolución de los lenguajes de programación orientados a objetos hasta llegar a los utilizados actualmente es la siguiente:

- **Simula (1962).** El primer lenguaje con objetos fue B1000 en 1961, seguido por Sketchpad en 1962, el cual contenía clones o copias de objetos. Sin embargo, fue Simula el primer lenguaje que introdujo el concepto de clase, como elemento que incorpora datos y las operaciones sobre esos datos. En 1967 surgió Simula 67 que incorporaba un mayor número de tipos de datos, además del apoyo a objetos.
- **SmallTalk (1972).** Basado en Simula 67, la primera versión fue Smalltalk 72, a la que siguió Smalltalk 76, versión totalmente orientada a objetos. Se caracteriza por soportar las principales propiedades de la Programación Orientada a Objetos y por poseer un entorno que facilita el rápido desarrollo de aplicaciones. El Modelo-Vista-Controlador (MVC) fue una importante contribución de este lenguaje al mundo de la programación. El lenguaje Smalltalk ha influido sobre otros muchos lenguajes como C++ y Java.
- **C++ (1985).** C++ fue diseñado por Bjarne Stroustrup en los laboratorios donde trabajaba, entre 1982 y 1985. Lenguaje que deriva del C, al que añade una serie de mecanismos que le convierten en un lenguaje orientado a objetos. No tiene recolector de basura automática, lo que obliga a utilizar un destructor de objetos no utilizados. En este lenguaje es donde aparece el concepto de clase tal y como lo conocemos actualmente, como un conjunto de datos y funciones que los manipulan.
- **Eiffel (1986).** Creado en 1985 por Bertrand Meyer, recibe su nombre en honor a la famosa torre de París. Tiene una sintaxis similar a C. Soporta todas las propiedades fundamentales de los objetos, utilizado sobre todo en ambientes universitarios y de investigación. Entre sus características destaca la posibilidad de traducción de código Eiffel a Lenguaje C. Aunque es un lenguaje bastante potente, no logró la aceptación de C++ y Java.
- **Java (1995).** Diseñado por Gosling de Sun Microsystems a finales de 1995. Es un lenguaje orientado a objetos diseñado desde cero, que recibe muchas influencias de C++. Como sabemos, se caracteriza porque produce un bytecode que posteriormente es interpretado por la máquina virtual. La revolución de Internet ha influido mucho en el auge de Java.
- **C# (2000).** El lenguaje C#, también es conocido como Sharp. Fue creado por Microsoft, como una ampliación de C con orientación a objetos. Está basado en C++ y en Java. Una de sus principales ventajas que evita muchos de los problemas de diseño de C++.

#### Autoevaluación

Relaciona los lenguajes de programación indicados con la característica correspondiente, escribiendo el número asociado a la característica en el hueco correspondiente.

Lenguaje de programación Relación Tiene la característica de que ....

Java	<input type="checkbox"/>	1. Fue el primer lenguaje que introdujo el concepto de clase.
SmallTalk	<input type="checkbox"/>	2. Introdujo el concepto del Modelo-Vista-Controlador.
Simula	<input type="checkbox"/>	3. Produce un bytecode para ser interpretado por la máquina virtual.
C++	<input type="checkbox"/>	4. Introduce el concepto de clase tal cual lo conocemos, con atributos y métodos.

Resolver

◀ Orientaciones para el alumno UT03.

Ir a...

