# Raíces de la orientación por objetos y algunas guías para adoptarla

**De todos es sabido que la resistencia al cambio es un fenómeno universal, y por lo tanto este principio se aplica también al caso de adoptar métodos y herramientas orientadas por objetos, partiendo de otros paradigmas muy arraigados.**

Por: **Luis Guillermo Restrepo Rivas**
Unidad Planeación Desarrollo, EEPPM

## INTRODUCCION

Las inquietudes normales de analistas y programadores al plantearse la posibilidad de tal cambio son principalmente:

- Por qué debemos pasarnos a la tecnología orientada a objetos?
- Cuánto nos costará cambiarnos, en términos de tiempo, dinero y esfuerzo?
- Cómo se afectará nuestra productividad?
- Cómo nos cambiamos con el menor riesgo?

La programacion orientada por objetos (O.O.) facilita la escritura y el mantenimiento del software y todo parece indicar que el enfoque de objetos es la onda del presente y el futuro previsible.

Se trata de una transición que hay que hacer. Algunos observadores de la dinámica del software afirman que hacia el fin de este decenio el 90% de los programadores pasarán sus dias escribiendo y extendiendo bibliotecas de clases de objetos.

Poniendo un granito de arena para la transición, en este artículo se presentan algunas notas sobre los orígenes del enfoque de objetos para brindar un contexto de la situación, y luego se dan algunas guías y referencias para ayudar a adoptar estas técnicas.

## RAICES

Comunmente se reconoce como primer lenguaje O.O. al SIMULA, desarrollado por Kristen Nygaard y Ole-Johan Dahl, en 1950, en Noruega. Este lenguaje estableció los conceptos fun-