

A dificuldade na construção de sistemas complexos vem sendo amenizada através da utilização da orientação à objeto, pois esta propicia que se particione um problema extenso em vários módulos independentes, deixando o código mais flexível e legível para o programador. Apesar do uso da orientação à objeto ter solucionado alguns dos problemas existentes em aplicações complexas, continua existindo a busca de um maior desempenho. Para isso, a distribuição apresenta-se bastante interessante. Com isso, tendo-se uma aplicação dividida em objetos, será possível distribuir cada um destes em vários nodos de processamento, diminuindo o tempo total de execução. Portanto, nosso objetivo é criar uma linguagem orientada à objetos distribuída, implementada em C++, que utilizará como plataforma micro-computadores do tipo PC, com placas de rede NE2000 e auxílio de um pacote de comunicações Packet Driver. Este Software provê uma interface, permitindo a comunicação entre computadores ligados em rede. Com isso, esperamos oferecer uma linguagem adequada ao desenvolvimento de aplicações extensas e complexas com um desempenho superior ao convencional, e ainda, viabilizar o reaproveitamento de máquinas com baixo poder de processamento, que em rede, podem apresentar-se adequadas à execução de aplicações distribuídas. (ULBRA, FAPERGS).