



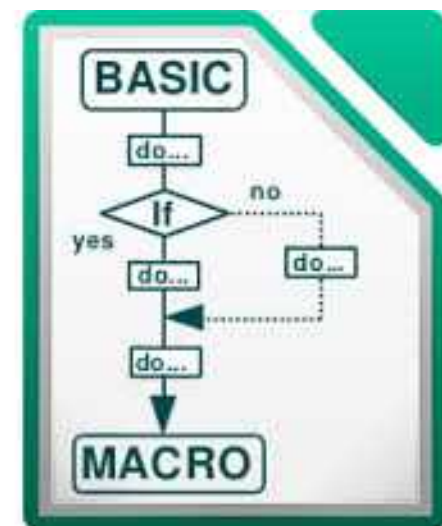
# LibreOffice

The Document Foundation

## Programação de Macros com LibreOffice Basic

Palestrante:

Marcio Junior Vieira



# Marcio Junior Vieira

- 15 anos de experiência em informática, vivência em desenvolvimento e análise de sistemas de Gestão empresarial.
- Trabalhando com Software Livre desde 2000 com serviços de consultoria e treinamento.
- Graduado em Tecnologia em Informática(2004) e pós-graduado em Software Livre(2005) ambos pela UFPR.
- Palestrante em diversos Congressos relacionados a Software Livre tais como: CONISLI, SOLISC, FISL, LATINOWARE, SFD, JDBR, Pentaho Day.
- Fundador e atual CEO da Ambiente Livre.
- **Programador de Macros desde 2001**

# Uma empresa de Software Livre e Software Aberto



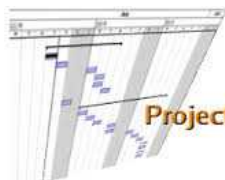
# Sobre a Ambiente Livre

- Fundada em 2004 com foco de atuar em consultoria com software livre.
- 2009 ampliou sua soluções para atender ao mercado de gestão empresarial com software livre.
- Tem 14 soluções distintas para geração de negócios com software livre.

# Soluções

- Consultoria.
- Desenvolvimento.
- Suporte.
- Treinamento.
- Transferência de Tecnologia.

# Ecosistema



# LibreOffice

- **Writer** - É o editor de textos.
- **Calc** - Planilha eletrônica com todos os recursos para calcular, analisar, resumir e apresentar seus dados em relatórios numéricos ou em gráficos.
- **Impress** – Criação de apresentações multimídia eficientes.
- **Draw** – Desenho vetoriais, produz desde simples diagramas até ilustrações com aparência 3D.
- **Math** - Editor de fórmulas. Extremamente útil para trabalhos científicos ou escolares.
- **Base** - Permite manipular bancos de dados.

# Macros

- Uma macro é um programa escrito numa linguagem suportada pelo LibreOffice com a finalidade de automatizar tarefas. Atualmente, as linguagens suportadas são:
  - LibreOffice Basic;
  - JavaScript;
  - JavaBeans;
  - Java;
  - Python;

# LibreOffice Basic

- Mantém as principais características do BASIC: sintaxe, tipos de dados, operadores, comandos, funções internas e organização geral do programa.
- Permite o acesso a uma grande quantidade de objetos, com seus métodos e propriedades, específicos do LibreOffice.
- IDE (Integrated Development Environment - Ambiente de Desenvolvimento Integrado) completo: edição de código fonte, verificação de erros, criação de diálogos e gerenciamento de bibliotecas.

# Onde posso rodar as Macros



# Organização de Macros

The screenshot shows the LibreOffice Macro Organizer dialog box. It is divided into several sections:

- Nome da macro:** A text input field containing the name "Main".
- Macro de:** A tree view showing the macro's location. It is currently set to "Minhas macros" > "Standard" > "Module1".
- Macros existentes em: Module1:** A list box containing the macro name "Main", which is highlighted with an orange background.
- Buttons:** A vertical stack of buttons on the right side: "Executar", "Fechar", "Atribuir..." (highlighted in orange), "Editar", "Excluir", "Organizador...", and "Ajuda".

# IDE Basic

The screenshot displays the LibreOffice Basic IDE window titled "Macros e caixas de diálogo do LibreOffice.basic - LibreOffice Basic". The interface includes a menu bar, a toolbar, and a sidebar on the left labeled "Catálogo de objetos". The sidebar shows a tree view with "Minhas macros e caixas de diálogo" expanded to "Macros e caixas de diálogo", which contains a "basic" folder. Inside "basic", "Module1" is selected and expanded, showing "TargetChooser", "Depot", "Euro", "FormWizard", "Gimmicks", "ImportWizard", "Schedule", "ScriptBindingLibrary", "Template", and "Tools". A "Slide 8" label is visible over the "Depot" and "Euro" items. The main editor area shows BASIC code:

```
REM ***** BASIC *****  
  
Sub Main  
  
End Sub
```

Below the editor is a "Inspeccionar:" (Inspector) panel with a search field and a "Go" button. Below that is a table with columns "Variável", "Valor", and "Tipo". To the right is a "Chamadas:" (Calls) panel. The status bar at the bottom shows "Module1 / TargetChooser" and "Macros e caixas de diálogo do LibreOffice.basic.Module1" with a status of "Sobrescrever Lin 3, Col 1".

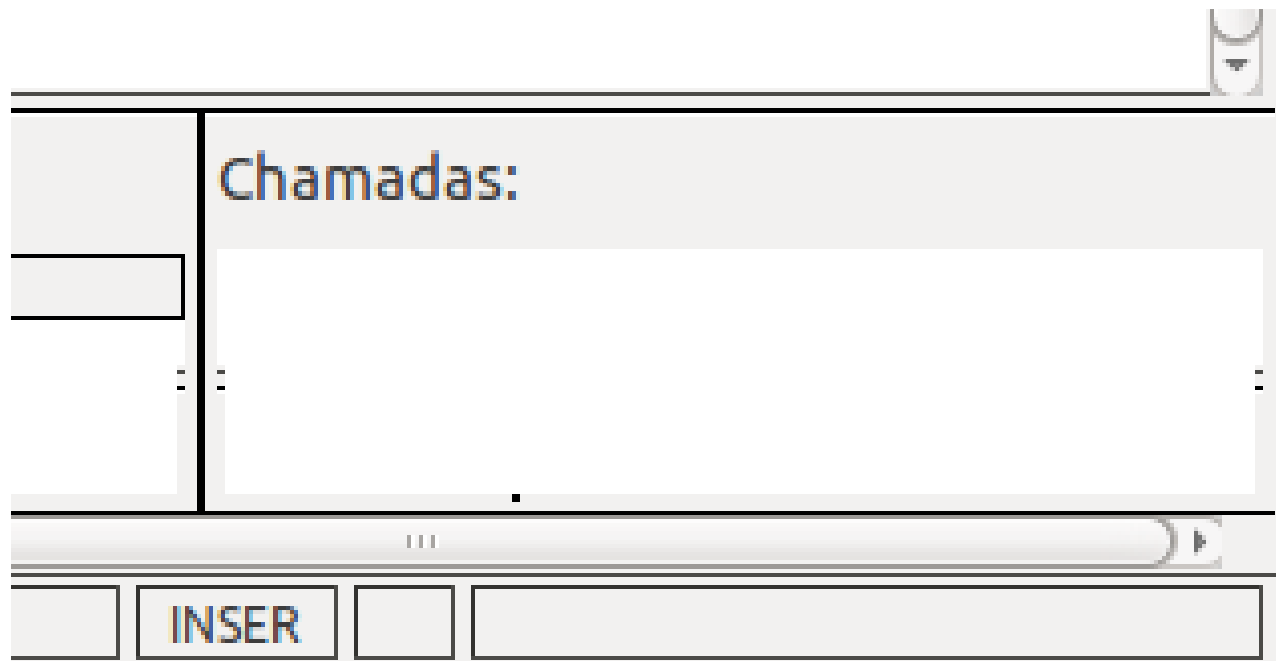
# IDE Basic - Inspeccionar

- Permite visualizar valores de variáveis das macros em tempo de execução.







# IDE Basic - Chamadas






- Mostra a chamada a procedimentos da macro em tempo de execução.



# IDE Basic

-  **Compilar** – Compila o código-fonte Basic.
-  **Executar o Basic** – Executa uma macro até um ponto de interrupção.
-  **Parar Macro** - termina a execução de uma macro. Somente será ativado quando a execução da macro iniciar.
-  **Passar ao Seguinte** – Executa a macro linha a linha – passo a passo

# IDE Basic

-  **Ativar/desativar pontos de Interrupção** - define um ponto de interrupção.
-  **Gerenciar Pontos de Interrupção**
-  **Inserir código-fonte BASIC** – Abre e insere o conteúdo de um arquivo Basic ( \*.bas )
-  **Salvar BASIC** – Salva o modulo com o código-fonte em arquivo Basic ( \*.bas)
-  **Importar caixa de dialogo**

# Características

- Linguagem Interpretada
- Case-insensitive (\*1)

# SubRotinas

- Uma macro executa uma **subrotina**;
- **Subrotinas** são blocos de instrução;
- Uma **subrotina** começa com Sub e termina com End Sub.
- Uma subrotina pode receber parâmetros.

```
REM ***** BASIC *****  
  
Sub Main  
  
End Sub
```

# Linhas de Programação

- LongExpression = (Expression1 \* Expression2) + \_
- (Expression3 \* Expression4) + \_
- (Expression5 \* Expression6) + \_
- (Expression7 \* Expression8)

# Linhas de Programação

`a = 1`

`a = a + 1`

`a = a + 1`

- **Ou**

`a = 1 : a = a + 1 : a = a + 1`

# Comentários

' este é um comentário da linha

REM este é um comentário usando a chave REM

<expressão> ' este é um comentário que por

' ser extenso usa três linhas para

' ser escrito.

# Marcadores

- Podem ser usados caracteres LATIN , números e underscores ( \_ )
- Não pode ser usados caracteres especiais
- O tamanho máximo é 255 Caracteres
- Não é case-sensitive
- Não é permitida acentuação

# Marcadores

- Surname ' OK
- Surname5 ' OK
- First Name ' **Incorreto espaço não é permitido**
- DéjàVu ' **acentuação não permitida**
- 5Surnames ' **incorreto primeiro caracter não pode ser um numero**
- First,Name ' **incorreta**

# Marcadores

```
Dim [First Name] As String
```

```
Dim [DéjàVu] As Integer
```

```
[First Name] = "Andrew"
```

```
[DéjàVu] = 2
```

# Tipos de Variáveis

- numéricas,
- lógicas,
- strings,
- Datas e objetos.

# Variáveis Implícitas

- $a = b + c$
- **Option Explicit** – Adicionado ao início das macros obriga que as variáveis sejam definidas.

# Implícitas

- MyVar = "Hello World" ' string
- MyVar = 1 ' numero
- MyVar = 1.0 ' float / decimal
- MyVar = True 'Booleana

# Variáveis Dimencionais

- É possível definir novos tipos, que combinam tipos existentes
- **Dim** é a forma de declarar uma variável; Serve para declarar vetores, matrizes ou arrays.

**Dim x As tipo-da-variável**

**Dim m(3,5) As tipo-da-variável**

- O que é declarado é o valor **final** da dimensão, que começa com zero. Então, uma declaração do tipo :

**Dim m(3,5) As Integer**

Declara uma matriz de  $(3 + 1) \times (5 + 1)$  inteiros.

# Variáveis Numéricas

- **Integer;**
- **Long Integer;**
- **Decimal;**
- **Single** (ponto flutuante, precisão simples);
- **Double** (ponto flutuante, precisão dupla);
- **Currency** (para guardar valores monetários com alta precisão )

# SIGIL

- Variáveis também podem ser declaradas usando um sigil após o Dim.

**Dim x\$ ' x é uma String**

**Dim y% ' y é um Inteiro**

**Dim z# ' z é um Double**

# Variáveis

- String

**Dim sVar as String**

- **Dim a,b,c,d as String**
- Boolean

**Dim bVar as Boolean**

- Date

**Dim dVar as Date**

# Simple Array

- Dim MyArray(3)

# Global – Privada - Constantes

- **Global**

Global A As Integer

- **Private**

Private C As Integer

- **Constante**

Const A = 10

Const B As Double = 10

# Operadores Matemáticos

- **+** - Adição – Números , datas e strings
- **&** - liga strings
- **-** - Subtração – números , datas
- **\*** - Multiplicação de números.
- **/** - Divisão de números
- **\** - Divisão de números com um resultado inteiro (arredondado)
- **MOD** - operação módulo (cálculo do resto de uma divisão) Ex.:  $MyVar = 3 \text{ MOD } 2$

# Operadores de Comparação

- = Igualdade de números, datas e strings
  - <> Desigualdade de números, datas e strings
  - > Maior que
  - >= Maior igual
  - < Menor que
  - <= Menor igual
- 
- LibreBasic não suporta comparador Like - VBA

# If...Then...Else

```
If A > 3 Then
```

```
    B = 2
```

```
Else
```

```
    B = 0
```

```
End If
```

# Select...Case

```
Select Case DayOfWeek
```

```
Case 1:
```

```
    NameOfDay = "Domingo"
```

```
Case 2:
```

```
    NameOfDay = "Segunda"
```

```
Case 3:
```

```
    NameOfDay = "Terça"
```

```
End Select
```

# Repetição - For...Next

```
Dim I
For I = 1 To 10
    ' ... Código para repetição
Next I
```

- Incrementação automática!

# For Each

```
Const d1 = 2
```

```
Const d2 = 3
```

```
Const d3 = 2
```

```
Dim i
```

```
Dim a(d1, d2, d3)
```

```
For Each i In a()
```

```
    '... passará 36 vezes neste loop
```

```
Next i
```

# Do Until / Do loop

Do Until A > 10

' ... loop body

Loop

Do

' ... loop body

Loop While A > 10

# Object

- Usado para o tratamento de estruturas complexas.
- Ao se rodar o BASIC em um documento do Writer ou Calc, o documento em si é um objeto, associado à variável **ThisComponent**.
- Em um documento do Calc, a totalidade das planilhas é o objeto **ThisComponent.Sheets**.
- Para acessar, por exemplo, uma planilha de nome "Alunos", pode-se declarar:

```
Dim alunos As Object  
alunos = ThisComponent.Sheets.GetByName("Alunos")
```

# Estruturas

- Forma complexa de definir variáveis  
Type ... End Type

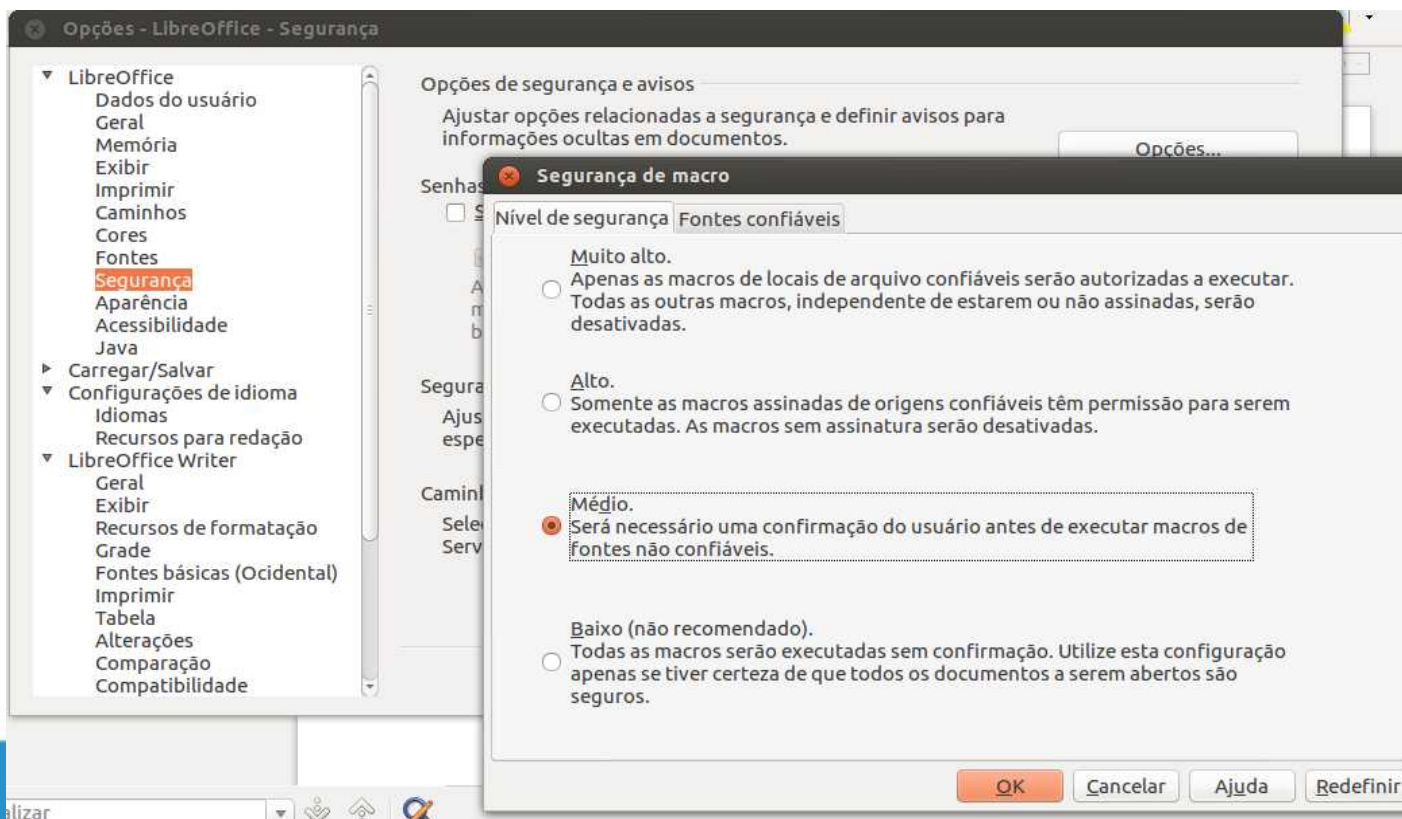
```
Type Timedefutebol  
    Nome as String  
    V as Integer  
    E as Integer  
    D as Integer  
    GP as Integer  
    GC as Integer  
End Type
```

# Estruturas

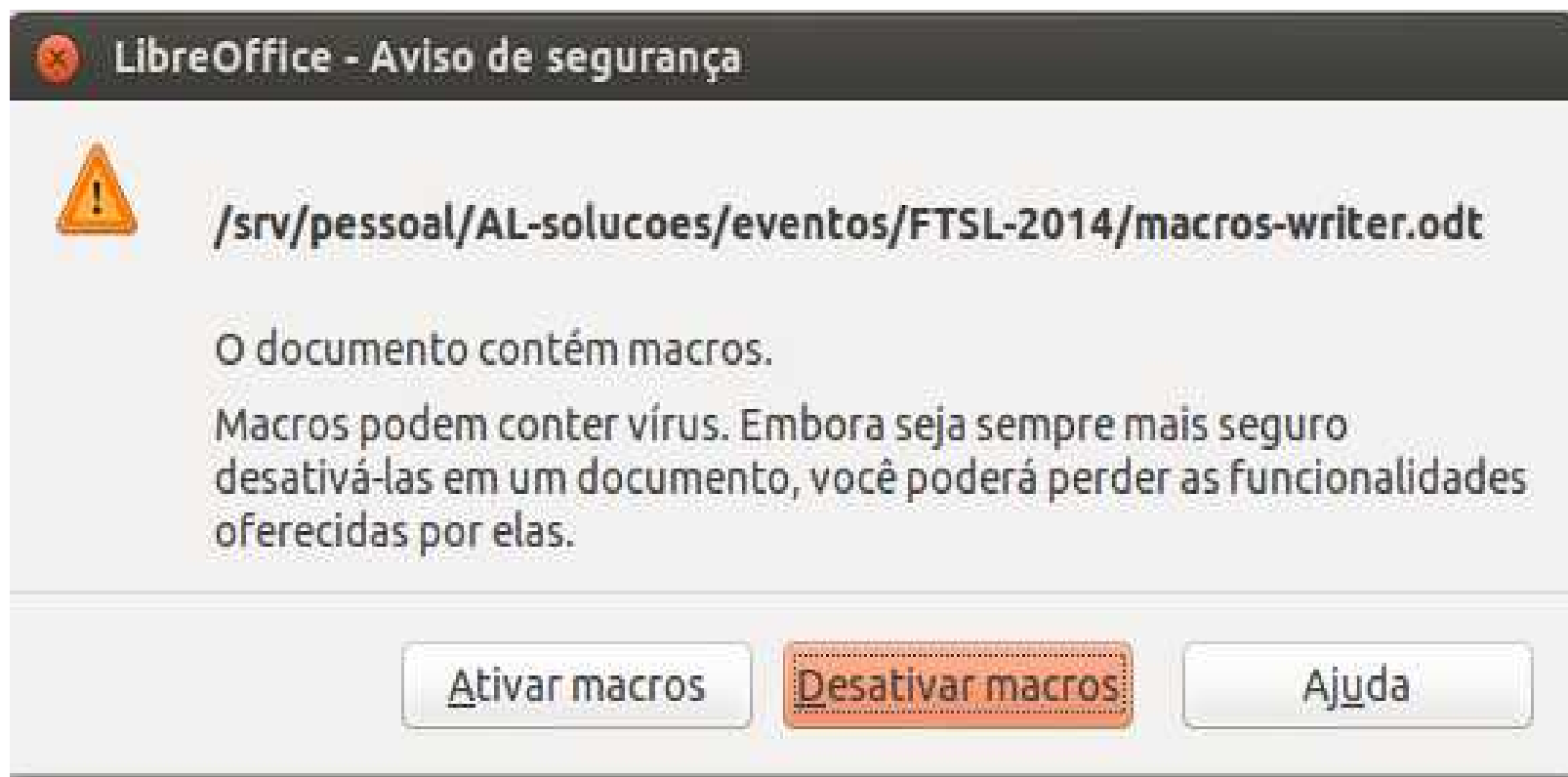
```
Dim MeuCampeonato(10) as New Timedefutebol
MeuCampeonato(1).Nome = "BROFFICE F.C."
MeuCampeonato(1).V = 54
MeuCampeonato(1).E = 1
MeuCampeonato(1).D = 0
MeuCampeonato(1).GP = 283
MeuCampeonato(1).GC = 2
```

# Segurança Execução de Macros

- Por padrão a execução de macros encontra-se “protegido” na instalação do LibreOffice
- Para ativar acesse o Menu **Ferramentas - Opções – LibreOffice – Segurança – (Segurança de Macros...)**



# Mensagem de alerta - Segurança



# LibreOffice Basic

- Procedimentos
- Funções
- Recursos de recursividade
- Conversões de Tipo
- Manipulação e Formatação de String
- Acesso ao sistema de arquivos/diretório
- Comandos de desvio
-

# API LibreOffice

- **Serviços.**
- **Objetos.**
- **Interfaces.**
- **Métodos**
- **Propriedades**

# API LibreOffice

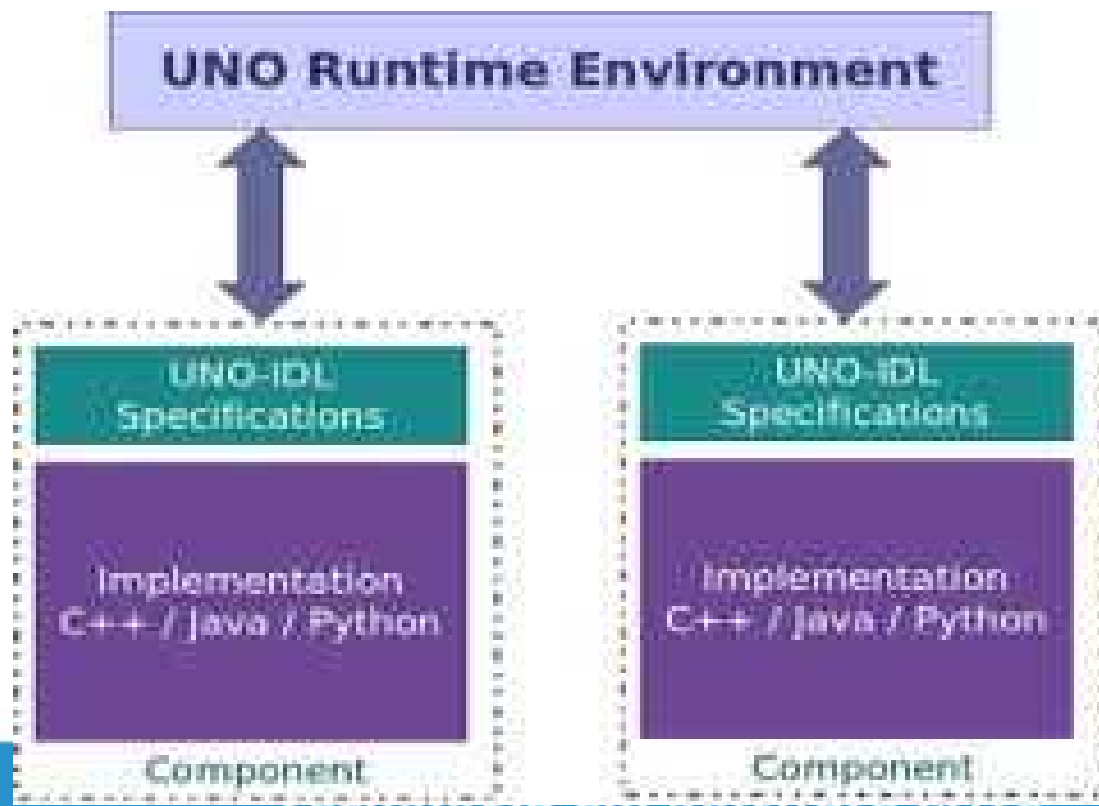
- A chave para a criação de programas que usam a API do LibreOffice são os **serviços**.
- Um **serviço** é uma especificação de um objeto, que engloba um conjunto de **interfaces** e propriedades.
- Uma **interface** é uma coleção de métodos.
- Uma **propriedade** é um valor que determina uma característica de um serviço e é formada por um **nome** e um **valor**.

# Universal Network Objects (UNO)

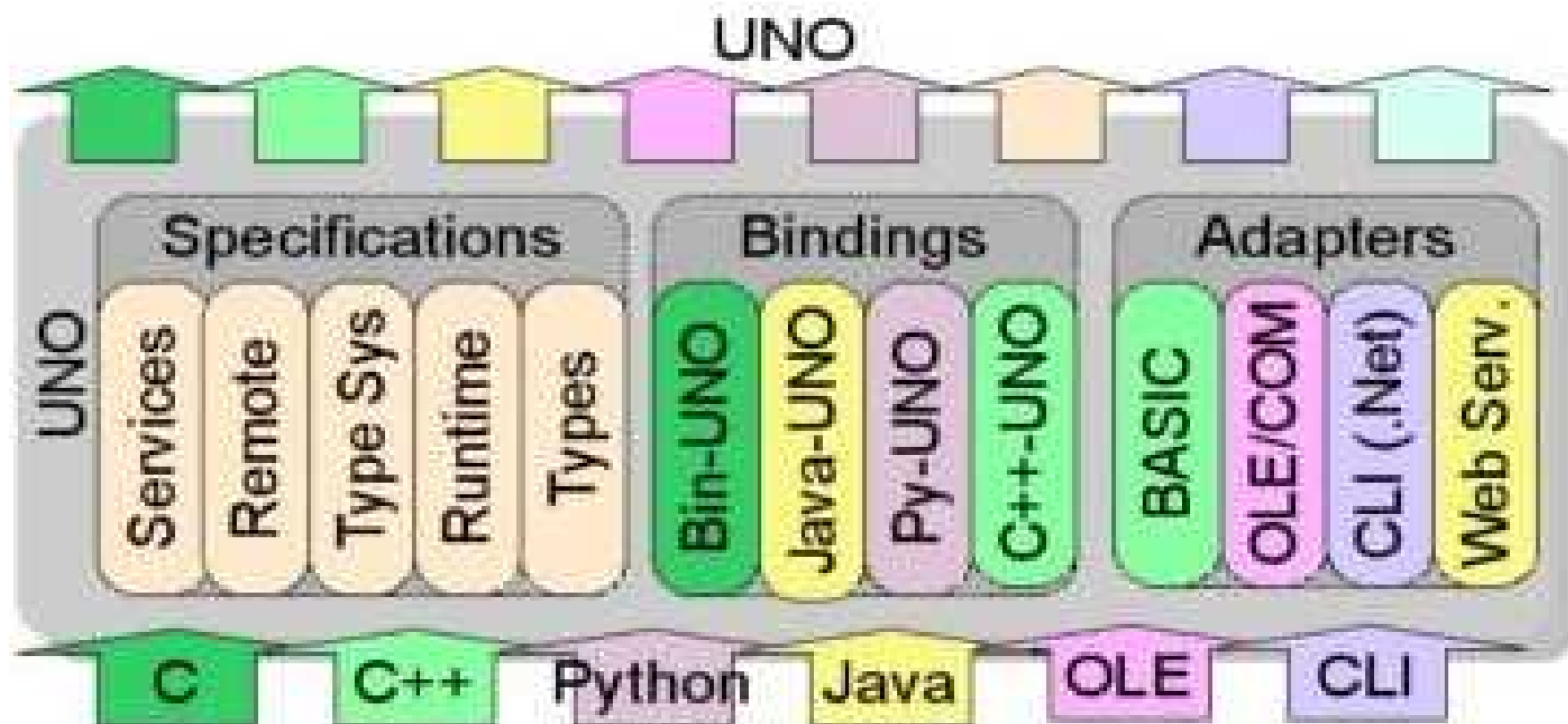
- A variável de objeto deve ser criada e inicializado para que ele possa ser usado. `CreateUnoService`

```
Dim Obj As Object
```

```
Obj = createUnoService("com.sun.star.frame.Desktop")
```



# UNO



# VBA X LOBasic

- A estrutura de um objeto no VBA é definida pela classe à qual ele pertence
- Em LOBasic a estrutura é definida através dos serviços que ele suporta.
- Um objeto VBA é sempre atribuído a exatamente uma única classe.
- O objeto LOBasic objeto pode ter apoio de vários serviços.



# VBA to LOBasic

- <http://www.business-spreadsheets.com/vba2oo.asp>

- 

Paste Excel VBA code:

I agree that, by using this converter, Business Spreadsheets gives no warranty of any kind, express or implied, with regard to the accuracy, completeness or the outcomes of using any of the conversion results.

**Convert** ▶

# Propriedades

- As propriedades são definidas por meio de uma atribuição simples:

```
Document.Title = "{{00o}} Treinamento 00oBasic"
```

```
Document.Filename = "treina_oobasic.odt"
```

- A propriedade, assim como uma variável normal, tem um **tipo** que define que valores ela pode registrar.
- As propriedades **Filename** e **Title** são do tipo string.

# Métodos

- Os métodos podem ser entendidos como funções que se relacionam diretamente entre objeto que fazem chamadas uns aos outros.
- O Objeto documento poderia, por exemplo, fornecer um método Save, que pode ser chamado como segue:

**Document . Save ( )**

# Módulos

- com.sun.star.awt - interface do usuário
- com.sun.star.beans - acesso a propriedades
- com.sun.star.container - coleções e recipientes
- com.sun.star.document - documentos do office
- com.sun.star.drawing - desenho
- com.sun.star.text - documentos texto
- com.sun.star.sdb - banco de dados
- com.sun.star.sheet - planilhas
- com.sun.star.util - utilidade diversa

# Trabalhando com planilhas

- **ThisComponent** - documento em que a macro está sendo executada
- **<Objeto>.Sheets.(n)** - ' recebe as pastas do documento
- **<Objeto>.GetCellByPosition(Coluna, Linha)**
- **<objetocelula>.Value** 'valor na célula

# Criando Planilhas

Sheet =

```
Doc.createInstance("com.sun.star.sheet.Spreadsheet")
```

```
Doc.Sheets.insertByName("PlanilhaN", Sheet)
```

# Linhas e Colunas nas Planilhas

- `Sheet = Doc.Sheets(0)`
- `FirstCol = Sheet.Columns(0)`
- `FirstRow = Sheet.Rows(0)`
  
- **Nota** - As listas de linhas e colunas podem ser acessados através de um índice em LOBasic. Diferente do VBA, a primeira coluna tem índice 0 e não o Índice 1.

# Células

```
Dim Doc As Object  
Dim Sheet As Object  
Dim Cell As Object  
Doc = Thiscomponent  
Sheet = Doc.Sheets(0)  
Cell = Sheet.getCellByPosition(0, 0)  
Cell.String = "Test"  
Cell.Value = 100  
Cell.Formula = "=A1+A2"
```

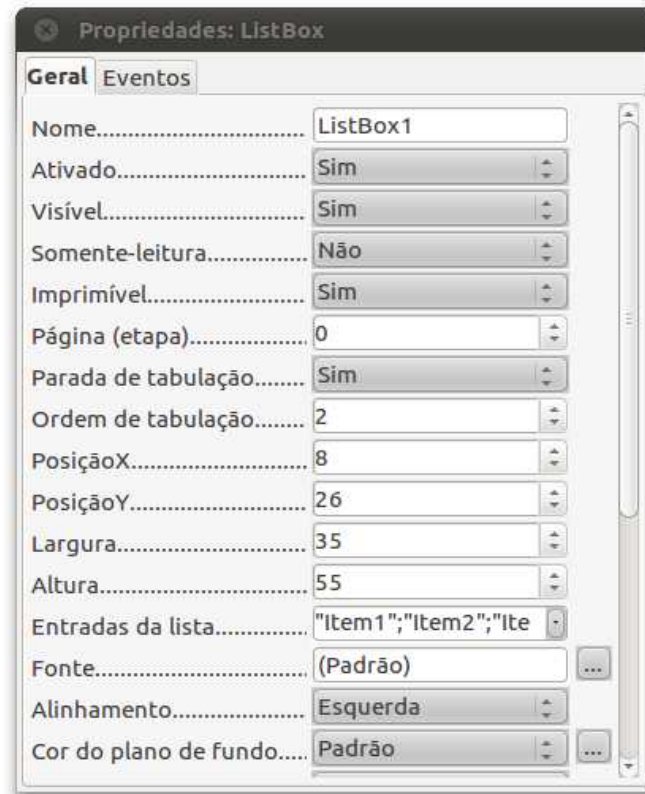
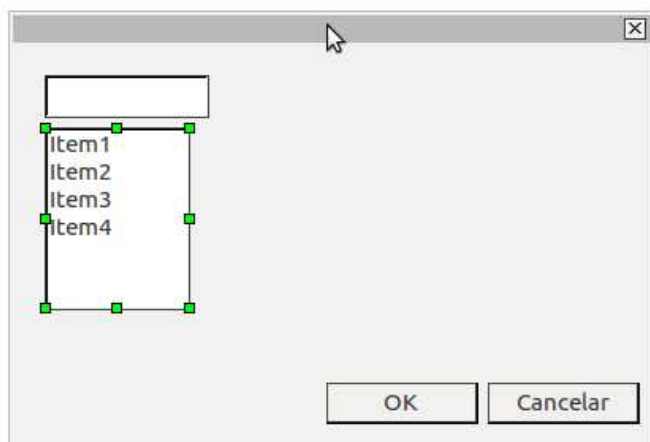
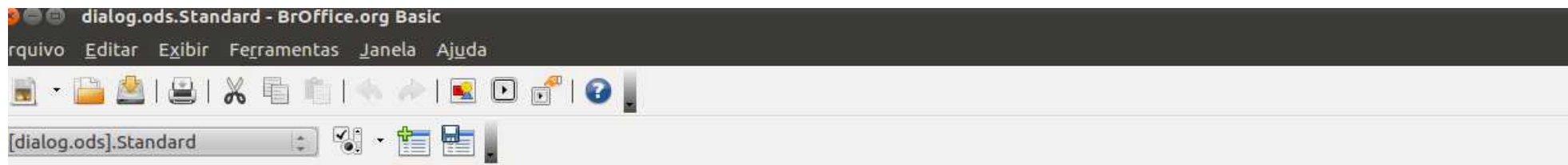
# Gráficos

```
Dim Rect As New com.sun.star.awt.Rectangle
  Dim RangeAddress(0) As New com.sun.star.table.CellRangeAddress
  Doc = ThisComponent
  Charts = Doc.Sheets(0).Charts
  Rect.X = 8000
  Rect.Y = 1000
  Rect.Width = 10000
  Rect.Height = 7000
  RangeAddress(0).Sheet = 0
  RangeAddress(0).StartColumn = 0
  RangeAddress(0).StartRow = 0
  RangeAddress(0).EndColumn = 2
  RangeAddress(0).EndRow = 12
  Charts.addNewByName("MeuGrafico", Rect, RangeAddress(), True,
True)
```

# Shell

- Shell(Pathname, Windowstyle, Param)
- Windowstyle
  - 0 – Programa recebe o foco e inicia janela escondida
  - 1 – programa recebe o foco e inicia janela normal
- Param: Parametro enviado ao programa externo.
- Paramâtros opcionais
- Exemplo  
**Shell (“calc”)**

# IDE - Dialog



# Banco da Dados - Base

- Connection =  
DataSource.getConnection("usuariodobanco",  
"senhadobanco")
- ...
- Statement = Connection.createStatement()
- ResultSet = Statement.executeQuery("COMANDO SQL DESEJADO")

# ResultSet - Navegando nos registros

If Not IsNull(ResultSet) Then

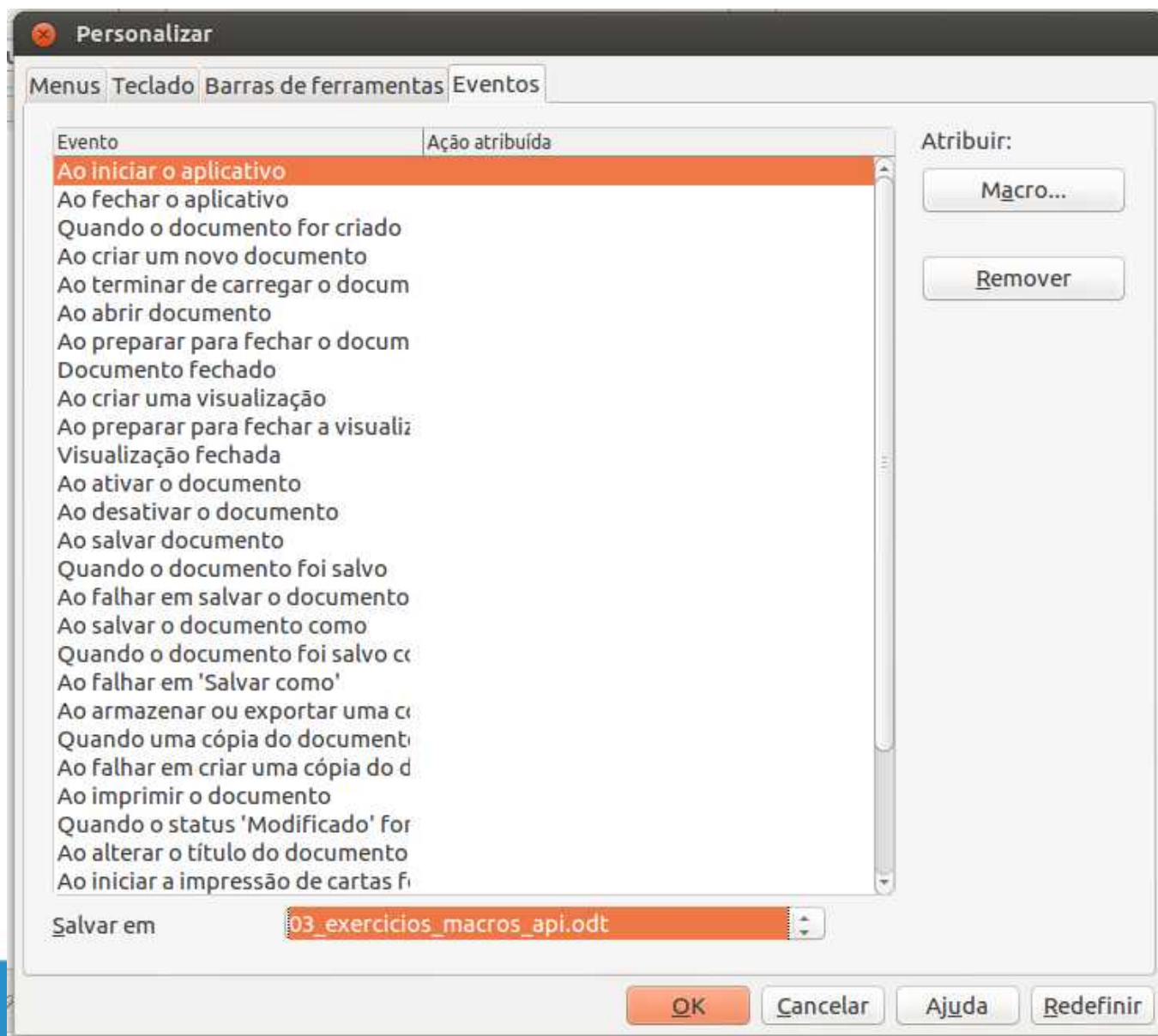
While ResultSet.next

    MsgBox ResultSet.getString(1)

Wend

- next() – próximo registro de dados.
- previous() – registro de dados anterior.
- first() – primeiro registro de dados.
- last() – último registro de dados.
- beforeFirst() – registro de dados anterior ao primeiro.
- afterLast() – próximo registro de dados após o último.

# Eventos



# Gravação de Macros

- Permite gravar ações no LibreOffice em Macros
- Dever ser ativados recursos experimentais
- Tem algumas limitações.

# Referências

- LibreOffice 3 Basic Guide



# Contatos

- e-mail:
- marcio @ ambientelivre.com.br
- <http://twitter.com/ambientelivre>
- @ambientelivre
- @marciojvieira
- Blog  
[blogs.ambientelivre.com.br/marcio](http://blogs.ambientelivre.com.br/marcio)

