

Migrando do Visual Basic

O Visual Basic (6 ou anterior) e Visual Basic .NET usam uma linguagem muito semelhante à linguagem Xojo. Você notará que muitos dos comandos são quase os mesmos mas também há algumas diferenças.

Você pode encontrar mais informações nestas duas postagens de blog (em inglês): [Uma Alternativa Moderna ao Visual Basic](#) e [Migrando Seus Apps de Visual Basic para Xojo](#) e no nosso Webinar(em inglês) [Migrando para Visual Basic](#)

Índice

Semelhanças com Visual Basic

O Visual Basic 6 (VB6) já não é mais suportado pela Microsoft, a qual recomenda que você migre para o Visual Basic .NET (VB.NET). Mas o Visual Basic .NET é grande e complexo, sem mencionar que não é multiplataforma. Xojo é geralmente uma escolha melhor para aplicações Visual Basic 6 porque tem a simplicidade do VB6 mas é uma linguagem completamente Orientada à Objeto como o VB.NET

Linguagem de Programação

Para começar, a sintaxe da linguagem VB é muito semelhante à da Xojo. Você verá sintaxes familiares para [If..Then..Else](#), [For..Next](#), [While..Wend](#), [Dim](#) e [muitos outros comandos](#). Alguém que tenha usado tanto o VB6 como o VB.NET não terá problemas para entender a linguagem de programação Xojo.

Tipos de Dados

Embora os tipos de dados em Xojo nem sempre estejam nomeados exatamente como em VB6, todos os tipos de dados equivalentes estão. Por exemplo, [Integer](#), é equivalente ao VB6 Long. Aqui está um mapa dos tipos de dados em VB e em Xojo.

Tipos de Dados VB	Tipos de Dados Xojo
Boolean	Boolean
Byte	Byte
Currency	Currency
Date	Date class
Double	Double

Tipos de Dados VB	Tipos de Dados Xojo
Integer	Int16
Long	Integer
Object	Object
Single	Single
String	Text
Variant	Auto

Controles

Os Controles de Interface do Usuário(UI) incluídos por padrão no Visual Basic, estão em sua maior parte, também incluídos em Xojo. Mas Xojo também tem vários controles que não estão incluídos no Visual Basic por padrão. É claro que, o VB tinha muitos controles adicionais, porém somente para o Windows e que poderiam ser adicionados à sua configuração inicial e muitos destes controle podem ser adicionados ao Xojo usando o ActiveX mas eles também permanecerão somente para Windows.

Aqui está uma lista de alguns controles do VB e os seus equivalentes para Xojo Desktop:

VB Control	Xojo Desktop Control	Xojo Web Control	Xojo iOS Control
PictureBox	Canvas ImageWell	WebCanvas WebImageView	iOSImageView iOSCanvas
Label	Label	WebLabel	iOSLabel
TextBox	TextField TextArea	WebTextField WebTextArea	iOSTextField iOSTextArea
Frame	GroupBox	WebGroupBox	n/d
CommandButton	PushButton BevelButton	WebButton	iOSButton
CheckBox	CheckBox	WebCheckBox	iOSSwitch
Listbox	Listbox PopupMenu	WebListBox	iOSTable
HScrollBar VScrollBar	ScrollBar	WebScrollbar	n/d

VB Control	Xojo Desktop Control	Xojo Web Control	Xojo iOS Control
Timer	Timer	WebTimer	Timer
Shape	Oval Rectangle	WebOval WebRectangle	iOSOval iOSRectangle
WebBrowser	HTMLViewer	WebHTMLViewer	iOSHTMLViewer
TreeView	Listbox	n/d	n/d
Toolbar	Toolbar	WebToolbar	iOSToolbar
MediaPlayer	MoviePlayer	WebMoviePlayer	n/d

Diferenças do Visual Basic

Uma grande diferença é que Xojo não consegue criar DLLs, ActiveX ou qualquer tipo de biblioteca compartilhada. Uma vez que estas são todas tecnologias específicas do Windows, elas não são úteis para aplicações multiplataformas.

Xojo pode acessar DLLs e muitos controles ActiveX mas usar eles significa que sua aplicação rodará somente no Windows e não poderá ser multiplataforma.

É claro que, Xojo pode facilmente criar aplicações Web, algo que o VB6 não consegue fazer.

E/S de Arquivos

Entrada e saída de arquivos no VB6 usa acesso direto baseado em caminhos de arquivos. Isso não é algo que funciona em aplicações multiplataformas, então Xojo consolida todo o processamento de arquivos em poucas classes: [FolderItem](#), [TextInputStream](#), [TextOutputStream](#) e [BinaryStream](#).

Tipos de Dados

Xojo é uma linguagem fortemente tipada. VB6 (e versões antigas) permitem que você use uma variável que não foi declarada anteriormente. Pode inferir um tipo baseado em caracter especial em seu nome (name\$ seria uma String por exemplo). Antes de migrar o código em VB6, você deveria usar o comando OPTION EXPLICIT para assegurar que todas as suas variáveis estão declaradas.

Visual Basic Migration Assistant (Assistente de Migração Visual Basic)

O Visual Basic Migration Assistant (VBMA) é uma ferramenta gratuita que pode ajudá-lo a começar a migração do código VB6 e VB.NET para um projeto em Xojo. O VBMA cria um projeto em Xojo a partir do conteúdo do seu projeto em VB. Especificamente, ele copia formulários, módulos, classes e seus códigos.

Download do Assistente de Migração Visual Basic

O que faz?

O VBMA pega o projeto em VB selecionado e cria um projeto em um arquivo XML no Xojo contendo os formulários, módulos, classes e código-fonte do projeto em VB. O propósito desta ferramenta é obter o seu projeto em Xojo para que você possa trabalhar com ele a partir de um único local.

O VBMA não cria uma aplicação funcional a partir do código VB

Visto que os formulários de VB não correspondem as "janelas" do Xojo, o VBMA mapeia os controles do VB para os equivalentes em Xojo na medida em que migra o projeto. O código-fonte não é convertido ou modificado de forma alguma. O código é migrado para o projeto em Xojo mas é completamente comentado e é primariamente para referência.

Para melhores resultados

- São suportados o VB 5, 6 e .NET. Se você estiver usando uma versão mais antiga do VB, atualize o seu código para uma versão mais recente antes de tentar usar o VBMA.
- Revise e tente reduzir o uso de controles de terceiros no VB. Eles não são multiplataformas e nem todos funcionam em Xojo.

Migrando um Projeto

Quando você inicia o VBMA, é apresentado à você um assistente que o guiará durante o processo.

1. Após a primeira tela de instruções, você seleciona o projeto para migrar.
2. Selecione o botão "Importar Projeto" e escolha o seu projeto em VB. Alternativamente, você pode arrastar arquivos individuais para a lista ou você pode usar o botão "Adicionar Item" para selecionar arquivos individuais.
3. Especifique a codificação, se necessário. Está é a codificação/linguagem que foi usada para criar o projeto em VB. Isto é especialmente importante se o seu projeto em VB usa quaisquer nomes de arquivos (não-Ingês).
4. Clique no botão "Próximo" para ir à tela de "Mapeamento de Controles".
5. O VBMA analise o projeto em VB em mostra os tipos de controles que está usando. Na tela de "Mapeamento", você pode selecionar qual controle do Xojo usar para cada controle em VB.
6. Você pode escolher salvar o "Mapeamento de Controles" em um arquivo para que você possa usá-lo novamente em outros projetos.
7. Clique no botão "Migrar" para migrar o projeto em VB para um arquivo XML. Será solicitado à você um lugar para salvar o arquivo.
8. Quando o VBMA terminar, o Xojo tentará abrir o arquivo do projeto.
9. Com o seu projeto de VB em Xojo, agora você pode começar a trabalhar na criação de uma versão em Xojo.