LU01.A01 - Installation des Code-Editors Webstorm

Voraussetzungen

• Arbeitsform: Einzelarbeit/Partnerarbeit

Zeitaufwand: 30 MinutenErwartetes Ergebnis:

• Korrekt installierter Code-Editor Webstorm inkl. Aktualisierung der Lizenzgültigkeit.

Hilfsmittel

Quelle	Link
Download-Link	Webstorm
Video-Tutorial MacOS	Webstorm Installation auf M1
Video-Tutorial Windows	Webstorm Installation auf Windows 10

Einführung

Programmieren von Quellcode ist ohne einen geeigneten Code-Editor nicht möglich. Webstorm ist ein solcher Editor, der uns viele nützliche Funktionen bietet – und das Beste: Für Bildungszwecke ist er kostenlos verfügbar. Klingt doch super, oder?

Aufgaben

- 1. Falls noch nicht geschehen, erstellen Sie ein JetBrains-Konto
- 2. Laden Sie den Code-Editor Webstorm herunter und installieren Sie ihn (kostenlos für Studierende): Webstorm/Download
- 3. Führen Sie den Schritt nach der Installation durch, indem Sie in Webstorm das Datenbank-Modul-Plugin installieren
- 4. Stellen Sie die Verbindung zwischen Datenbank und Webstorm her
- 5. Überprüfen Sie Ihre Installation mit folgenden Funktionen:
 - Neues Projekt erstellen
 - Neue Datei erstellen
 - Eine Datei umbenennen
 - Speicherort des Projektordners von Webstorm finden
 - Verbindung zwischen Webstorm und MySQL herstellen
 - Aktuelle Datenbanken aus MySQL abfragen

Lösung

Last update: modul:m290_guko:learningunits:lu02:aufgaben:a01 https://wiki.bzz.ch/modul/m290_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a01?rev=1755873132 16:32

Lösung



From:

https://wiki.bzz.ch/ - BZZ - Modulwiki

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/m290_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a01?rev=1755873132





https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/09 20:21