

# LU01.A01 - Installation des Code-Editors Webstorm

## Voraussetzungen

- Arbeitsform: Einzelarbeit/Partnerarbeit
- Zeitaufwand: 30 Minuten
- Erwartetes Ergebnis:
  - Korrekt installierter Code-Editor Webstorm inkl. Aktualisierung der Lizenzgültigkeit.

## Hilfsmittel

Quelle	Link
Download-Link	<a href="#">Webstorm</a>
Video-Tutorial MacOS	<a href="#">Webstorm Installation auf M1</a>
Video-Tutorial Windows	<a href="#">Webstorm Installation auf Windows 10</a>

## 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

## Lösung

---



Guido Koch

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/modul/m290_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a01?rev=1755873132)

Last update: **2025/08/22 16:32**

