

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 (Non-Commercial Lizenz).

Hilfsmittel

Quelle	Link
Download-Link	Webstorm

Einführung

Programmieren von Quellcode ist ohne einen geeigneten Code-Editor mühsam. Webstorm ist ein solcher Editor, der uns viele nützliche Funktionen bietet – und das Beste: Für nicht kommerzielle Projekte er kostenlos verfügbar. Mit dem vorinstallierten Datenbank-Plugin können wir Datenbanken ganz leicht anlegen, konfigurieren und mit SQL-Code Daten auslesen. Klingt doch super, oder?

Aufgaben

1. Falls noch nicht geschehen, erstellen Sie ein JetBrains-Konto mit ihrer **BZZ-E-Mail-Adresse** (= Hersteller von Webstorm) [Jetbrains-Konto erstellen](#)
2. Laden Sie den Code-Editor Webstorm herunter und installieren Sie ihn: [Webstorm/Download](#)
3. Führen Sie die nach der Installation durch und starten Sie anschliessend Webstorm
5. Stellen Sie die Verbindung zwischen Datenbank und Webstorm her
6. 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=1755874433

Last update: **2025/08/22 16:53**

