

LU02b - 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. Erstellen Sie ein JetBrains-Konto (falls noch nicht vorhanden).
2. Laden Sie Webstorm herunter und installieren Sie es: [Webstorm/Download](#).
3. Installieren Sie nach der Einrichtung das Datenbank-Plugin in Webstorm.
4. Stellen Sie eine Verbindung zwischen Ihrer lokalen MySQL-Datenbank und Webstorm her.
5. Testen Sie Ihre Installation, indem Sie folgende Funktionen ausprobieren:
 - **Neues Projekt erstellen** – zeigt, dass Webstorm startbereit ist und Sie mit neuen Projekten arbeiten können.
 - **Neue Datei erstellen** – überprüft, ob Sie innerhalb eines Projekts Dateien anlegen können.
 - **Eine Datei umbenennen** – stellt sicher, dass Dateiverwaltung und Projektstruktur funktionieren.
 - **Den Speicherort des Projektordners von Webstorm finden** – hilft Ihnen zu verstehen, wo Webstorm Ihre Projekte lokal speichert.
 - **Verbindung zwischen Webstorm und MySQL herstellen** – überprüft, ob das Datenbank-Plugin korrekt arbeitet.
 - **Aktuelle Datenbanken aus MySQL abfragen** – zeigt, dass die Verbindung zu Ihrer lokalen Datenbank erfolgreich ist.

Lösung

Lösung



Guido Koch

From:

<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:

https://wiki.bzz.ch/modul/m290_guko/learningunits/lu02/aufgaben/a02?rev=1755875209

Last update: **2025/08/22 17:06**

