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



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



https://wiki.bzz.ch/ Printed on 2025/11/09 19:27