

Installation

In der ersten Übung installieren wir die JavaScript-Laufzeitumgebung *Node.js* und die Entwicklungsumgebung *WebStorm*. Abschließend testen wir unsere Installation, indem wir zwei einfache Apps entwickeln.

Node.js

Linux (Debian, Ubuntu, Linux Mint)

Falls eine der oben genannten Linux Distributionen auf deinem Rechner installiert ist, gibst du die folgenden Befehle im Terminal ein (Tipp: Verwende *Copy & Paste*):

```
sudo apt-get install curl

curl -sL https://deb.nodesource.com/setup_10.x | sudo -E bash -

sudo apt-get install -y nodejs
```

Führe nach Abschluss der Installation einen Neustart des Betriebssystems durch. Überprüfe danach die Installation, indem du `node -v` im Terminal eingibst. Als Ergebnis sollte die installierte Version von *Node.js* ausgegeben werden.

Windows / Mac OS

Falls Windows oder Mac OS auf deinem Rechner installiert ist, lädst du *Node.js 10.9.x* unter <https://nodejs.org/de/> herunter. Starte anschließend das Setup und folge den Installationsschritten. Die Standardeinstellungen sind dabei ausreichend - du musst keine Änderungen vornehmen.

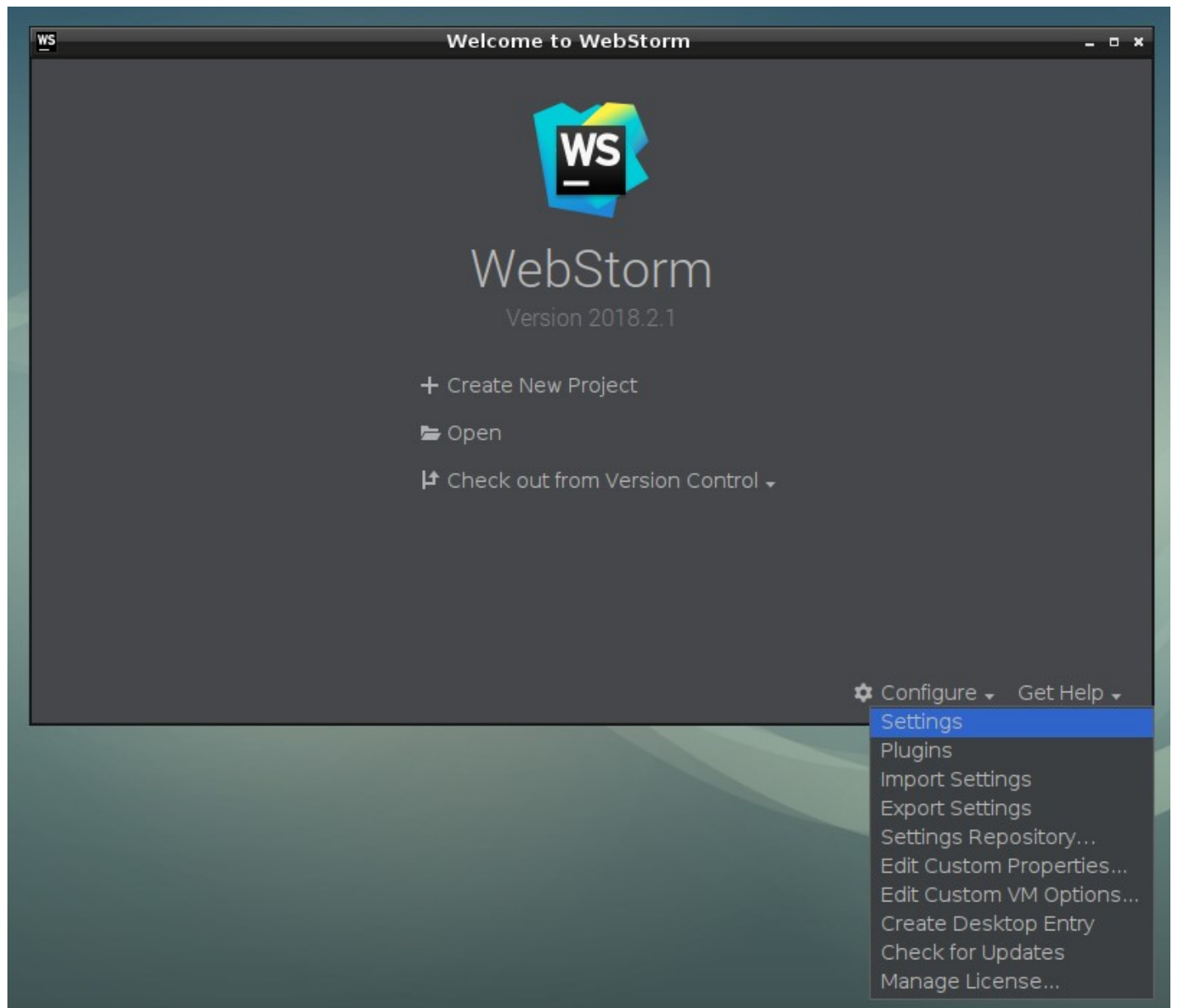
Führe nach Abschluss der Installation einen Neustart des Betriebssystems durch. Überprüfe danach die Installation, indem du `node -v` im Terminal eingibst. Als Ergebnis sollte die installierte Version von *Node.js* ausgegeben werden.

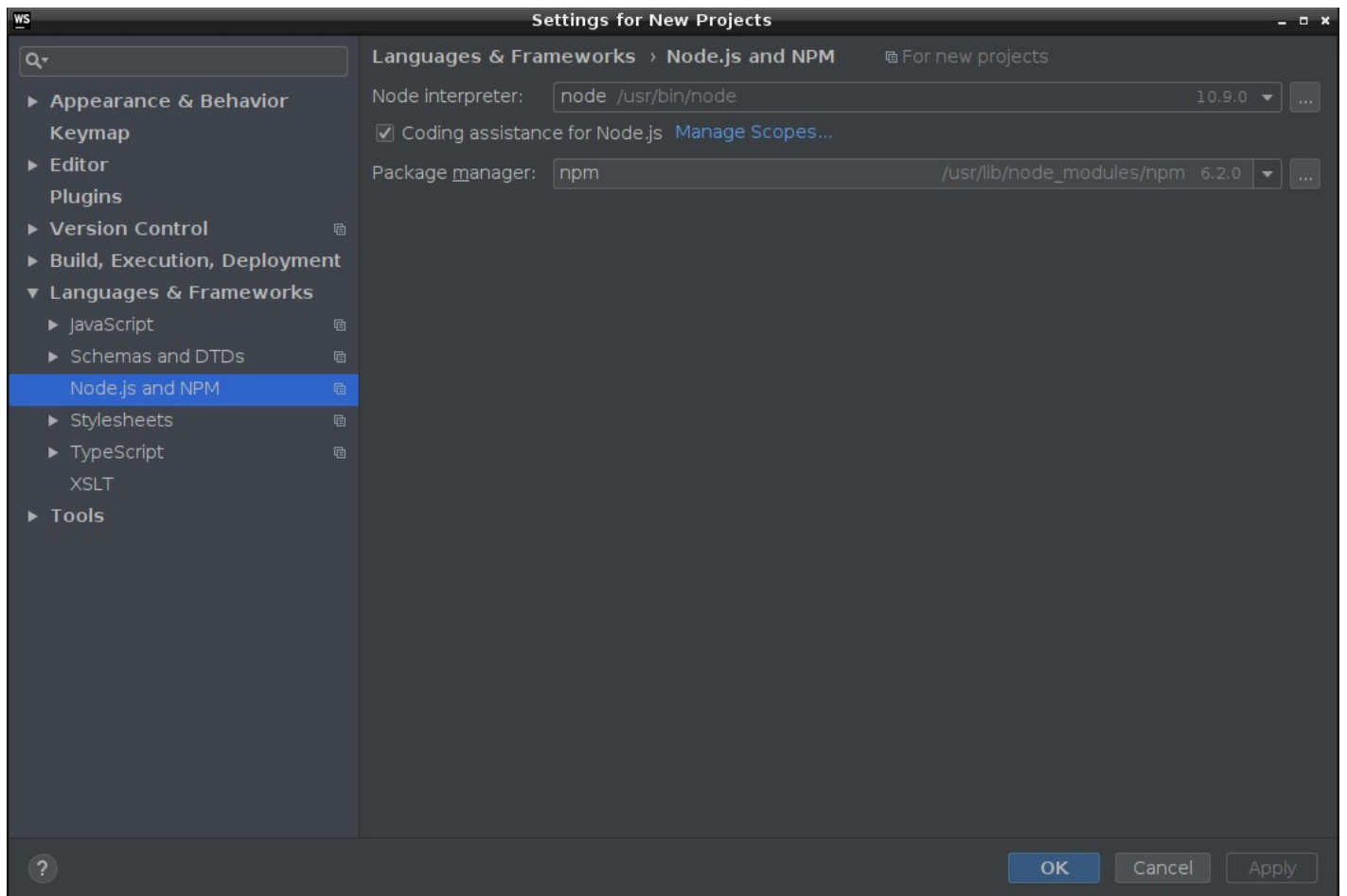
Webstorm

Registriere dich mit deiner HTL Leonding Mailadresse unter <https://account.jetbrains.com/login>. Bestätige die Anmeldung über deinen Mailaccount. Du erhältst dadurch, unter anderem, eine kostenlose Lizenz für die Entwicklungsumgebung *Webstorm*.

Installiere *Webstorm* laut folgender Anleitung auf deinem Rechner (Abschnitt *Download and install WebStorm*): <https://www.jetbrains.com/help/webstorm/install-and-set-up-product.html>

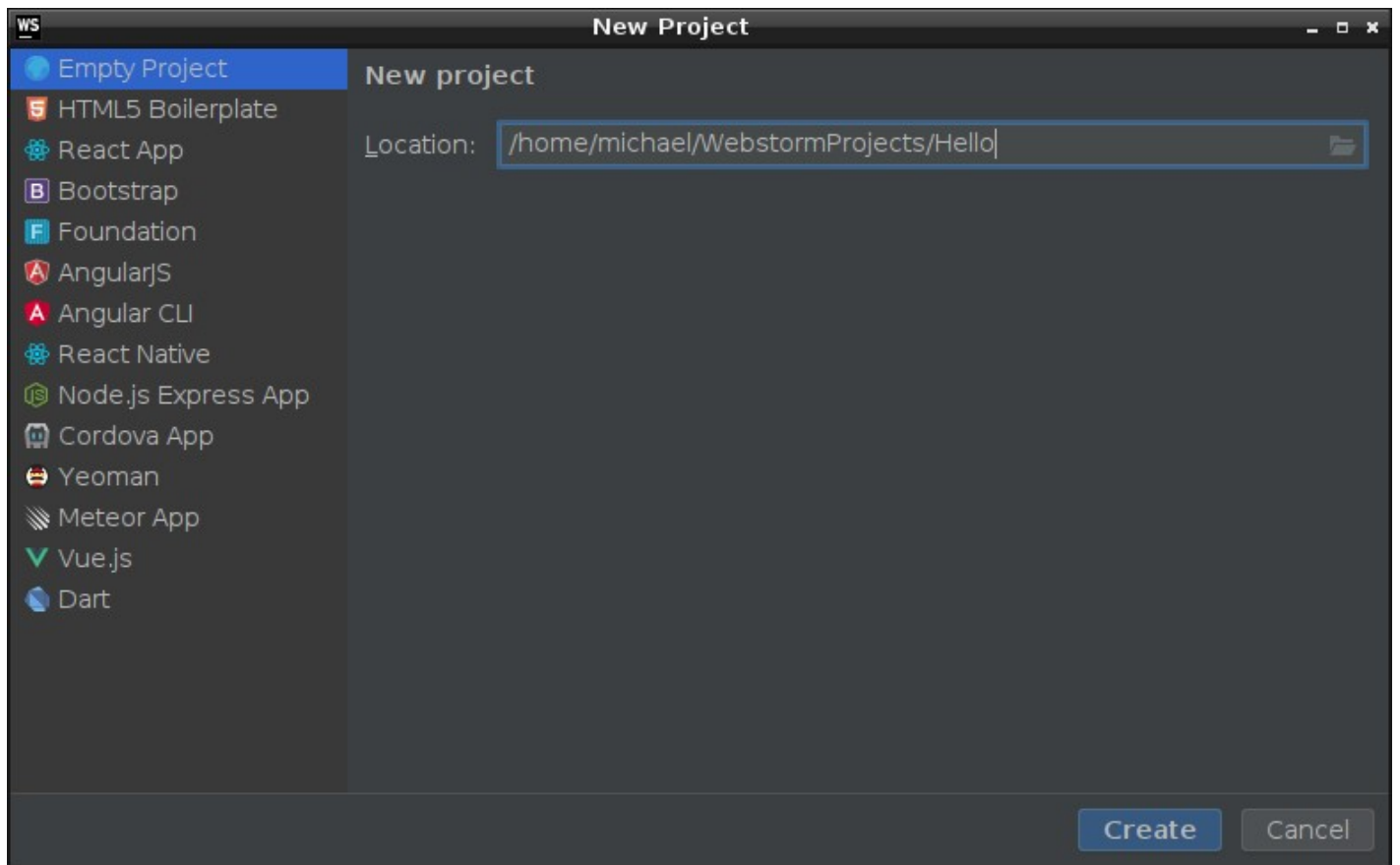
Starte anschließend *Webstorm* und entscheide dich für eine Oberfläche deiner Wahl. Du musst keine zusätzlichen Plugins installieren. Aktiviere wie unten dargestellt in den Einstellungen die *Coding assistance for Node.js*. Dadurch unterstützt dich *Webstorm* beim Programmieren beispielsweise mit *code completion*.



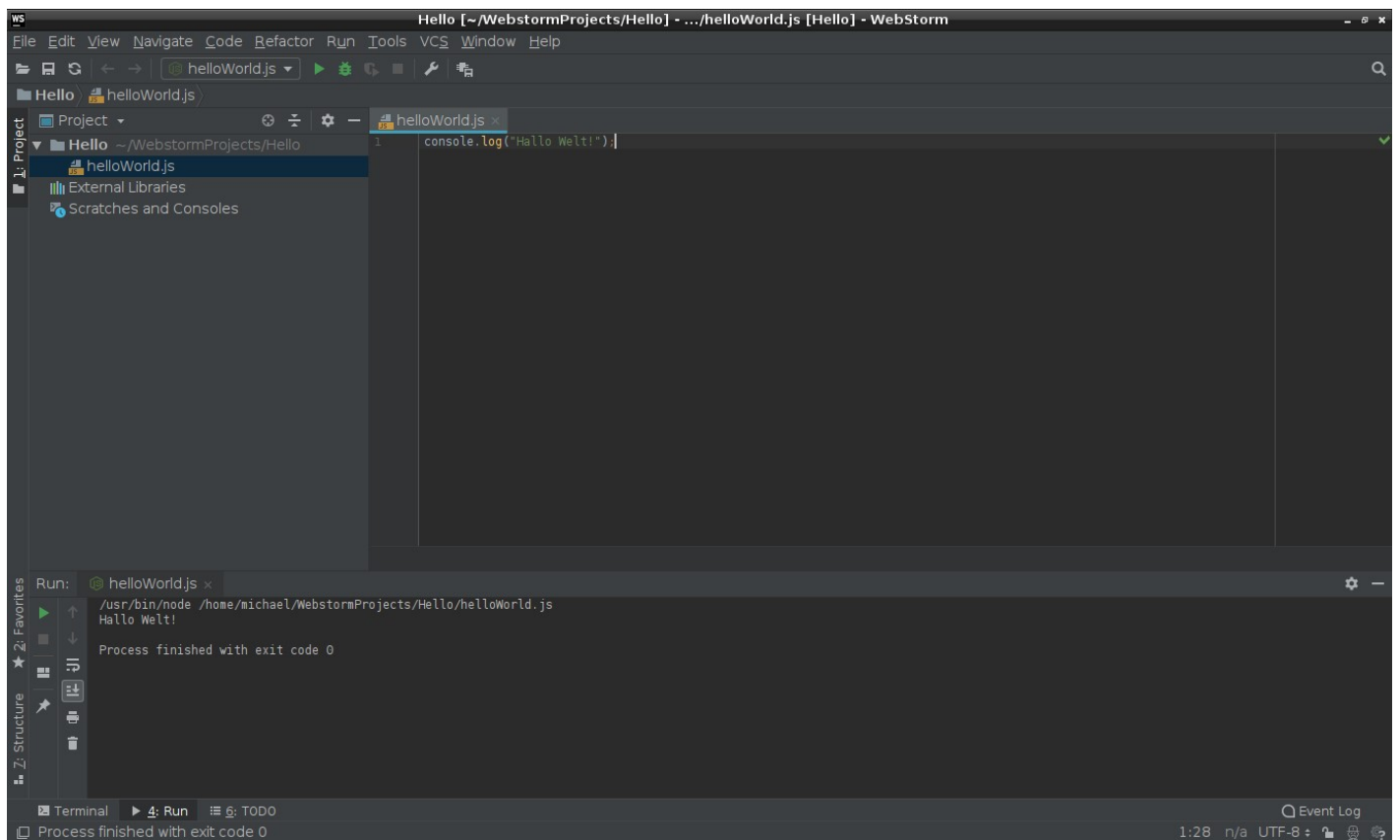


Hello World

Um die Installation zu testen, entwickeln wir unsere erste *Node.js* App. Erstelle hierfür ein leeres WebStorm Projekt Hello .



Lege in diesem Projekt die JavaScript-Datei `helloWorld.js` an. Gib darin den Text "Hallo Welt!" auf der Konsole aus.



Hello Someone

Lege im `Hello` Projekt eine neue JavaScript-Datei `helloSomeone.js` an. Erstelle darin eine Funktion `hello`, der ein Name als Parameter übergeben wird. Wie der Funktionsname bereits vermuten lässt, soll eine entsprechende Begrüßung ausgegeben werden.

```
function hello(name){  
    console.log("Hallo " + name + "!");  
}
```

Rufe am Ende der JavaScript-Datei die Funktion `hello` mit deinem vollständigen Namen auf. Achte beim Ausführen der App darauf, die `helloSomeone.js` auszuwählen.

```
/usr/bin/node /home/michael/WebstormProjects/Hello/helloSomeone.js  
Hallo Michael Holzmann!  
  
Process finished with exit code 0
```