Stand: 08.03.2021 Autor: Ansgar

# Anleitung zum Erstellen der eigenen Entwicklungsumgebung

# Fragen: technik@einrad.hockey

# Empfohlene Programme:

- XAMPP (Lokaler Server und lokale Datenbank) (nur >= PHP 8.0 funktioniert)
- Github Desktop (Versionskontrolle zum Koordinieren)
- Visual Studio Code mit PHP Intelephense Plugin (Editor und IDE)
- oder PHPStorm (beste IDE, häufig kostenlos über eine Uni zu beziehen, aber Einrichtung aufwendig, am besten von <a href="mailto:ansagar@einrad.hockey">ansagar@einrad.hockey</a> Konfiguration zusenden lassen)

# Repository erstellen

- 1. Github-Account erstellen und euch zum Repository einrad.hockey hinzufügen lassen
- 2. Oben genannte Programme installieren.
- 3. Mit Github Desktop ein Clone des einrad.hockey Repositorys im htdocs-Ordner des XAMPPs Ordners erstellen (Also ein Ordner einrad.hockey, welcher auch so auf unserem Server liegt)

### Datenbank importieren

- 1. XAMPP öffnen und Apache und MySQL starten
- 2. IN XAMPP bei MySQL auf Admin klicken, um in phpMyAdmin zu kommen
- 3. In phpMyAdmin eine neue Datenbank erstellen mit dem Namen db\_localhost
- 4. db\_localhost.sql aus dem Repository-Ordner \_localhost in eure Datenbank importieren

#### Enviroment Variablen festlegen.

Der Anleitung in example\_env folgen. Am Ende habt ihr müsst ihr eine eigene env.php im selben Verzeichnis wie example\_env.php haben, in welcher euer Root-Pfad (Windows:

C:\..pfad\_zum\_repository, Root-Url (http://localhost/pfad\_zum\_public\_ordner) und eure Datenbankzugangsdaten (example\_env.php hat schon XAMPP default Zugangsdaten) hinterlegt sind.

#### Loslegen!

- 1. In Github Desktop auf Branch / New Branch und deinen eigenen Branch erstellen.
- 2. Im Reiter Repository auf "Open in Visual Studio Code" klicken
- 3. Viel Spaß beim Programmieren!

Personenbezogene Daten in der Localhost-Datenbank wurde anonymisiert, die Datenbankstruktur entspricht aber der auf unserem Server.

#### Zugang für das Ligacenter:

Login: entwickler pw: einrad

#### **Zugang Teamcenter:**

pw jedes Teams: test