

Esconder o código de conexão do firebase

(para ninguém acessar essa parte do código. Será possível ver apenas se o usuário ver o código no github)

- Criar um arquivo javascript e um html no vscode

Ex: firebase.js

Ex: index.html

- Colocar as APIs que serão utilizadas no projeto no arquivo html

```
<script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/6.1.1/firebase-app.js"></script>
<script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/6.1.1/firebase-database.js"></script>
```

- Colocar o endereço para o arquivo firebase.js no arquivo html
(logo abaixo dos códigos das APIs)

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3
4 <head>
5   <meta charset="UTF-8">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="ie=edge">
8   <title>Document</title>
9 </head>
10
11 <body>
12
13   <!-- The core Firebase JS SDK is always required and must be listed first -->
14   <script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/6.1.1/firebase-app.js"></script>
15   <script src="https://www.gstatic.com/firebasejs/6.1.1/firebase-database.js"></script>
16   <script src="js/firebase.js"></script>
17 </body>
18 </html>
```

- Criar uma função anônima e colocar o código de configuração no arquivo firebase.js

```
(function () {
```

Colocar o código de configuração

```
})();
```

```
1 (function () {
2
3   // Your web app's Firebase configuration
4   var firebaseConfig = {
5     apiKey: "AIzaSyDXmK2xKfpmORb25jI3-qn-245Hy7kyvo",
6     authDomain: "game-8424c.firebaseio.com",
7     databaseURL: "https://game-8424c.firebaseio.com",
8     projectId: "game-8424c",
9     storageBucket: "game-8424c.appspot.com",
10    messagingSenderId: "181191781701",
11    appId: "1:181191781701:web:076b08f66e4c7548"
12  };
13  // Initialize Firebase
14  firebase.initializeApp(firebaseConfig);
15
16 })();
```