さて、モジュール全体でこの瞬間を築き上げてきました。

しかし、ついにFirebaseについて話す準備ができました。

メッセージングアプリを検討してください。ユーザーがアプリにメッセージを入力して送信をクリックすると、そのメッセージはデータベースのどこかに保存する必要があります。

そのため、後で別のユーザーが同じチャットを見ると、そのメッセージが表示されるようになります。

基本的に、データベースからそのデータを取得しています。

データベースに関しては、2つのオプションがあります。

データをユーザーの電話にローカルに保存するか、そのデータをクラウドに入れてインターネットに保存することができます。

これがFirebaseの出番です。Firebaseを使用すると、事前に構築されたメソッドとクラスを使用して、メッセージデータとユーザーの詳細をクラウドに非常に簡単に保存できます。

これが、Firebaseでできることの1つに過ぎません。

実際には、WebサイトのホストやMLキットまたはA / B分割テストの使用など、できることはたくさんあります。

しかし、ユーザーを認証するためにこれを使用して、ユーザーがメールとパスワードを使用してサービスにサインアップし、それを使用して後日ログインできるようにします。

そして、Firebaseを使用してユーザーの詳細を管理します。それで、あなたはすでに、firebaseに向かいます

.google.comにアクセスし、ドキュメントをご覧になり、ドキュメントをご覧ください。

ここでは、Firebaseを使用してデータをクラウドに保存する最新の方法であるクラウドFirestoreを主に取り上げます。

また、ログインしてユーザーを登録できるように、認証パッケージを使用します。

ただし、まずはGoogleアカウントを使用してログインし、Firebaseコンソールに移動する必要があります。

そしてここで、Firebaseコンソールに新しいプロジェクトを追加します。

ここで、プロジェクト名をFlashチャットと呼びます。プロジェクトIDと場所はそのままにしておきますが、GoogleやFirebaseとデータを共有したくない場合は、このボックスをオフにすることができます。最後に、条件に同意することを確認し、準備が整いました。

このページでは、特定の側面のデータを提供するかどうかを選択できます。

そして、私は単にそれらをすべてチェックしないままにして、プロジェクトを作成をクリックします。

現在、これには通常約5〜10秒かかり、完了したら[続行]ボタンをクリックできます。

これで、Firebaseをアプリに追加する準備が整いました。