さて、前回のレッスンでは、Android向けにFirebaseをセットアップしました。

これで、iOSのセットアップに取り組むことができます。これを行うには、Xcodeが既にインストールされているMac OSを実行する必要があります。

したがって、Windowsを使用している場合は、このレッスンをスキップできます。

Firebase Webサイトで既にプロジェクトを作成しているはずです。

これで、iOSアプリを追加する準備が整いました。Firebaseでは、同じデータを共有するため、すべて同じプロジェクトの下に配置されます。

そこで、[アプリを追加]をクリックし、Firebaseを追加するiOSアプリを選択してから、iOSバンドルIDを提供してアプリを登録できます。

さて、これをどうやって見つけるのでしょうか？

プロジェクトに戻り、iOSプロジェクトをクリックしてフォルダーを開くと、ランナーフォルダーを右クリックしてFinder内で開きます。

そして、ここでこのRunner.scodeprojを開きます。

そのため、白いアイコンのあるものではなく、青いアイコンのあるものです。

それがこれであり、ここにあるものです。

それをダブルクリックしてXcodeで開きましょう。

そして言うまでもなく、これは明らかにこれをMacで実行する必要があることを意味します。

Firebaseを必要とするiOS Flutterアプリを作成する場合は、Macにアクセスする必要があります。

さらに具体的には、最新バージョンのXcodeがインストールされたMac。

さっきも言ったように、Macを所有していない場合は、アプリをテストして実行し、実際のMacで試してみて、数日間レンタルしたり、友人から借りたりすることで逃げることができるでしょう。実際のiPhoneデバイスで。

しかし、これまで見てきたように、ほとんどの開発とほとんどのコード作成はAndroid Studioで行い、MacまたはWindowsで実行できるようにします。

ここに来たら、この青いアイコンランナーをクリックして、アプリの一般設定を開きます。そして、ここにバンドル識別子があり、Androidパッケージについて述べたことと同じことが言えます。

このバンドル識別子を変更して、中間部分を変更するか、最初の部分を自分の名前に変更することをお勧めします。

だからそれはcomかもしれません。

angelayuまたはWebドメインを所有している場合は、com.google.FlashChartsのようになります。

ただし、アプリをアプリストアに公開するには、これが一意である必要があります。

そのため、co.appbrewery.FlashChatではなく一意のバンドル識別子を作成したら、それをコピーして、ここでFirebaseに貼り付けます。そして、他の2つのフィールドを空白のままにして、アプリに対応するiOSを登録します。

したがって、登録が完了したら、GoogleService-Info.plistをダウンロードして、前に言ったことをここに適用することもできます。

2回ダウンロードした場合は、ファイル名が変更され、このファイル名だけが必要であることに注意してください。

これが機能することは、他の何かのようには見えません。

そのファイルをダウンロードしたら、Xcodeプロジェクトに組み込みます。

Xcodeがアプリのターゲットとしてこれを追加し、リンクの背後ですべてを実行するため、実際にXcodeに実際に追加する方法に注目してください。

現在、Flutterのオンラインチュートリアルでは、Flutterアプリを作成している場所であればどこでも、これをAndroid StudioまたはVisual Studioに直接追加するようによく言われますが、実際には機能せず、後で非常に不可解なエラーメッセージが表示されます。

したがって、このGoogleService-Info.plistファイルを使用して、ランナープロジェクトにドロップすることが非常に重要です。

そのため、通常はこのフォルダーをランナーフォルダー内に配置し、この画面が表示されたら[必要に応じてアイテムをコピー]がオンになっていることを確認します。

また、この「ターゲットに追加」もチェックされます。

これらは本当に重要です。

そのため、画面が次のようになったら、[完了]をクリックしてiOSプロジェクトに追加する必要があります。Xcodeを終了できます。

そのため、Firebaseをセットアップする次のステップにはCocoaPodsが関係します。また、Flutterを使用しているため、実際にはこれが自動的に行われます。

したがって、これらのコマンドを実際に実行する必要はありません。

代わりにできることは、FlashチャットプロジェクトのためにAndroid Studioに戻り、目的地をiPhone、物理デバイス、またはシミュレーターに変更し、runをクリックして、今追加したものを組み込んだアプリをビルドすることです。

大丈夫。

ここまでは順調ですね。

アプリを起動していますが、コンソールで大きなエラーは発生していません。

ここに赤でエラーメッセージが表示された場合は、前に述べたすべての手順を注意深く確認してください。ステップを忘れたり、ステップを逃したりすると、すべてがクラッシュして燃えてしまいます。

そのため、問題が発生した場合は、このビデオでこれまでに行ったことを再確認してください。