最後に行う必要があるのは、Firebaseダッシュボードに移動し、データベースタブの下に移動することです（クラウドFirestoreを最初に設定したときに、だれでもデータベースの読み取りと書き込みを許可するルールを設定します）。

Firebaseが警告しているように、セキュリティルールは基本的にかなり緩いものだと言われています。

さらに詳細をクリックすると、実際にはクラウドFirestoreセキュリティルールの定義方法に関するドキュメントページに移動します。また、このドキュメントを参照して、ドキュメントに必要なセキュリティのレベルを確認できます。

そのため、たとえば、どのような条件下でも誰も読み書きできないデータベースを作成できます。

まあ、それは私たちにとってあまり有用ではありません。

そして、現時点では、だれでもデータベースへの書き込みと読み取りを許可していますが、これは少し安全ではありません。

したがって、選択するのは、許可されたユーザーまたはログインして登録されたユーザーのみが実際にすべてのドキュメントにアクセスし、データベースへのメッセージの読み取りと書き込みを行えるようにすることです。

それを変更するために、このコードをすべてコピーして、現在の緩いルールを新しいルールに置き換えます。

そこで、ここですべてを選択して削除し、コピーしたものに置き換えます。

そのため、ユーザーIDを持っている場合、つまり既に認証されている場合にのみ読み取りおよび書き込みアクセスが許可され、ユーザーの1人として見ることができます。

準備ができたら、[発行]をクリックしてこれらのルールを有効にすると、警告などが表示されなくなります。

それをテストするために、本当に便利なシミュレーターさえあります。

たとえば、クラウドFirestoreからデータを取得しようとすると言うことができます。また、ドキュメント/メッセージの下にドキュメントへのパスを定義できます。そして、このリクエストが、メッセージコレクションにアクセスしようとして認証されていない人からのものである場合はどうなるかを確認できます。

そして、あなたはそれが私たちに失敗したことを伝えることがわかりますか？データベースから読み取ることはできません。変更すると、基本的には書き込み要求であるcreateに変更すると、ブロックされることもわかります。認証済みのマーカーを確認し、認証済みでユーザーの1人として登録済みの電子メールの1つを追加し、実行をクリックすると、読み取りが許可されていることがわかります。同様に書き込みます。データベースのルールが有効になったので、いくつかのランドスがデータベースにアクセスすることを心配する必要はありません。

これで、Flashチャットアプリが完成しました。 以上です。

Flashチャットアプリについては以上です。

そして、このアプリの作成を楽しんでいただき、FirebaseクラウドFirestoreと認証を使用して独自のアプリを構築できることを願っています。

探索できるものはまだまだあります。 したがって、このモジュールのドキュメントと学習内容を活用してください。

Twitterでハッシュタグ#FlutterBrewの下ですばらしい作品をすべて見ることができるのを楽しみにしています。