

Die vier Elemente von ActionBot



Mit [WalkMe ActionBot](#) können Endnutzer Aufgaben auf verschiedenen Plattformen ausführen und dabei ganz natürlich mit dem Bot kommunizieren, z. B. Zeitanforderungen über den ActionBot stellen, anstatt sich in das HR-System einzuloggen.

1. Der ActionBot Launcher

Der **ActionBot Launcher** wird auf Ihrer Website angezeigt und öffnet bei Anklicken das ActionBot-Dialogfeld.

So erstellen Sie einen:

- Sobald Sie sich in Ihrem ausgewählten Bot befinden,
- wählen Sie im Abschnitt „Initiators“ die Option „Default ActionBot Launcher“ aus. Der Launcher wird nach dem Bot benannt.

2. Ein Bot

Ein bestimmter **Bot** „unterhält“ verschiedene Gespräche und arbeitet als Dispatcher (Verteiler). Er erkennt die Absicht des Benutzers und weist ihm das richtige Gespräch zu. [Weitere Informationen über das Erstellen eines Bots.](#)

Es kann einen eigenen Bot für jedes System geben, das Sie verwalten!

Z. B. ein Bot für Salesforce und ein anderer für Ihr extern ausgerichtetes System.

Sie können das Erscheinungsbild des Bots anpassen, Schaltflächen, Begrüßungs- und Fehlermeldungen usw.

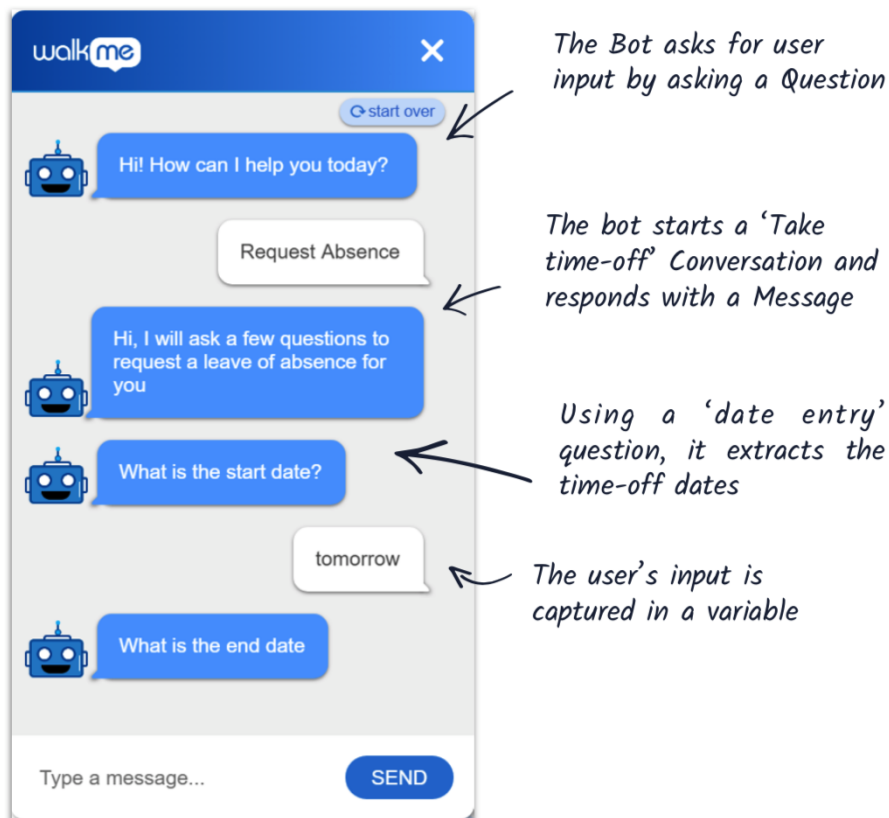


3. Ein Gespräch

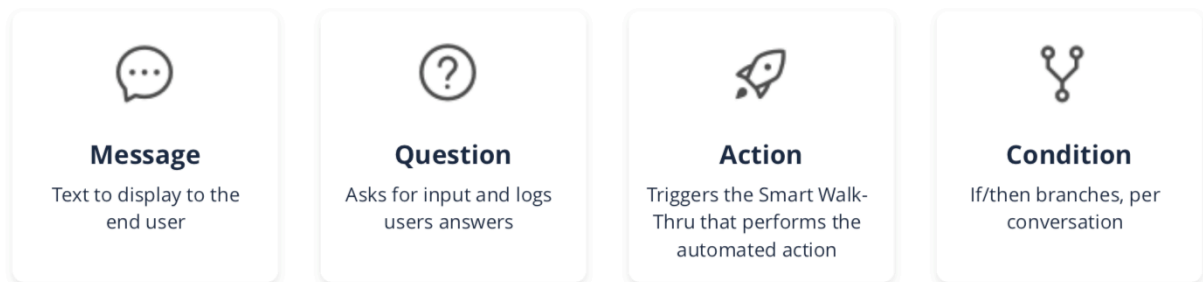
Ein Gespräch ist ein Prozess, den der Bot ausführt. [Weitere Informationen über das Erstellen eines Gesprächs.](#)

Ein Gespräch über „Zeitanforderung“ sieht beispielsweise wie folgt aus:

- Dem Benutzer Fragen stellen
- Die Antworten der Benutzer als Variablen protokollieren
- Die Antworten im HR-System automatisch mithilfe einer Aktion einfügen



The 4 Conversation elements



4. Eine Aktion

Ein Gespräch zielt darauf ab, eine automatisierte Aktion durchzuführen oder zu beenden (z. B. die gesammelten Daten in das HR-System einzufügen, um die Zeitanforderung zu erhalten oder eine E-Mail zu empfangen, wenn Endbenutzer eine NPS-Umfrage ausfüllen).

Zu den Aktionen können das Versenden von Verbindungen, das Starten eines neuen Gesprächs oder das Initialisieren eines der WalkMe Elementtypen gehören: Smart Walk-Thrus, Surveys, ShoutOuts, Shuttles, Resources, Live Chat oder Open Menu.

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie, wie Sie Smart Walk-Thru und Verbindungsaktionen verwenden können. Der Rest der Aktionen ist ähnlich, mit Ausnahme des offenen Menüs, das nur die Auswahl des Aktionstyps erfordert.

Smart Walk-Thru

[Weitere Informationen über die Automatisierung von Smart Walk-Thrus.](#)

Verbinden Sie ein Gespräch wie folgt mit einem Smart Walk-Thru:

- Erstellen Sie einen neuen Smart Walk-Thru.
- Zeichnen Sie die Schritte mit der neuen Auto-Step-Funktion auf.
- Wenn Sie die Option „Fill text“ (Text füllen) verwenden, folgen Sie diesem Format: `${ValueFromTheQuestion}`.
- >Gehen Sie zu der Aktion „Gespräch“ und weisen Sie das obige SWT zu und passen Sie die Variable zu.

Action settings

* Action Name 

* Action Type


Smart Walk-Thru 

Data The Smart Walk-Thru Requires 

Name As



+ ADD FIELD

* Delay 

Milliseconds

SAVE ACTION TO THE CONVERSATION

Verbindung

Eine Verbindung ist die Möglichkeit, eine externe API als Aktion des Gesprächs eines Bots auszulösen.

Das Gespräch kann alle von der API erforderlichen Informationen erfassen, sie dann auslösen und die Aktion im Namen des Benutzers ausführen.

Anmerkung:

Das Verbindungsziel muss bereits erstellt werden.

Verbinden Sie ein Gespräch mit einem Verbindungsziel wie folgt:

- Wählen Sie den Aktionstyp WalkMe Connection aus den Dropdowns aus.
- Wählen Sie das bestehende Ziel aus.
- Stellen Sie sicher, dass alle erforderlichen Eigenschaften hinzugefügt wurden (die Eigenschaft „NameAs“ sollte automatisch ausgefüllt werden; versichern Sie sich, dass sie mit Ihrer Zielplattform übereinstimmt).
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „SAVE ACTION TO THE CONVERSATION“ (AKTION IM GESPRÄCH SPEICHERN).

Action Type

Select Call Connection Destination

Stop Conversation on a failure

Data the WalkMe Connection Call Sends

[raw](#)

<input type="text" value="UserInputA"/>	Name as	<input type="text" value="inputDataA"/>	<input type="button" value=""/>
---	---------	---	---------------------------------

+ ADD FIELD

Response Data Mapping

Name	Type	Path	Default value	Error value	
<input type="text" value="OutputDataA"/>	<input type="text" value="Boolean"/>	<input type="text" value="message.results[0].A"/>	<input type="text" value="false"/>	<input type="text" value="false"/>	<input type="button" value=""/>

+ ADD FIELD