Mobil: Betriebssysteme, Gerätekompatibilität und Auswirkungen auf die Leistung

Unterstützte Betriebssysteme und Muttersprachen

Betriebssysteme

Das iOS WalkMe Mobile SDK ist mit iOS 11.0+ (iOS 8.0+ für SDK-Versionen vor 2.16.0) kompatibel, während das Android WalkMe Mobile SDK mit Android 4.1 (Codename „Jelly Bean“) und höher kompatibel ist.

Muttersprachliche Typen

Android

- Java / Kotlin

iOS

- Ziel C / Swift.

Semi-Native (in anderen Sprachen geschrieben, aber zu nativem Code kompiliert)

- Natives Reagieren – JavaScript;
- Xamarin – C#.

Hybrid (native App mit Webkomponenten)

- PhoneGap;
- Cordova.

Auswirkungen auf die Leistung

Das WalkMe Mobile SDK sollte die Anwendungsleistung nicht beeinträchtigen, da es Betriebssystem-APIs auf niedriger Ebene verwendet, um seine Leistung zu optimieren.

Batterieverbrauch

Das WalkMe Mobile SDK arbeitet mit einer sehr niedrigen Abtastrate, daher sollte es den

Akkuverbrauch Ihrer App nicht beeinträchtigen.

CPU/GPU

Das WalkMe Mobile SDK ist so konzipiert und gebaut, dass es mit so wenig Platzbedarf wie möglich ausgeführt werden kann. In einem auf dem iPhone 4 durchgeführten Benchmark lag die maximale CPU-Auslastung (zu Spitzenzeiten) bei etwa 4 %.

Netzwerk

Das WalkMe Mobile SDK sendet Daten an das Backend, um die Reise des Endbenutzers besser zu verfolgen und die Segmentierung zu erleichtern. Der SDK-Netzwerkverbrauch für eine durchschnittliche Sitzung hängt von der Anzahl der Kampagnen und nachverfolgten Ereignisse in der Implementierung ab:

WalkMe-Leistung basierend auf der Implementierungsgröße				
	Schwer		**Leicht**	
	Eingehend	Ausgehend	Eingehend	Ausgehend
iOS	600 KB	55 KB	60 KB	50 KB
Android	213 KB	94 KB	155 KB	85 KB

Schwere Implementierung

- 30-33 Walk-Thrus;
- 18-27 ShoutOuts;
- 8-12 Launchers.

Leichte Implementierung

- 5-10 Walk-Thrus;
- 3-7 ShoutOuts;
- 2-5 Launchers.

WalkMe SDK Dateigrößen

- Das WalkMe Mobile SDK ist normalerweise 4-6 MB;
    - geschrieben in Obj-C
- Das Android WalkMe Mobile SDK ist etwa 1 MB.
    - geschrieben in Java

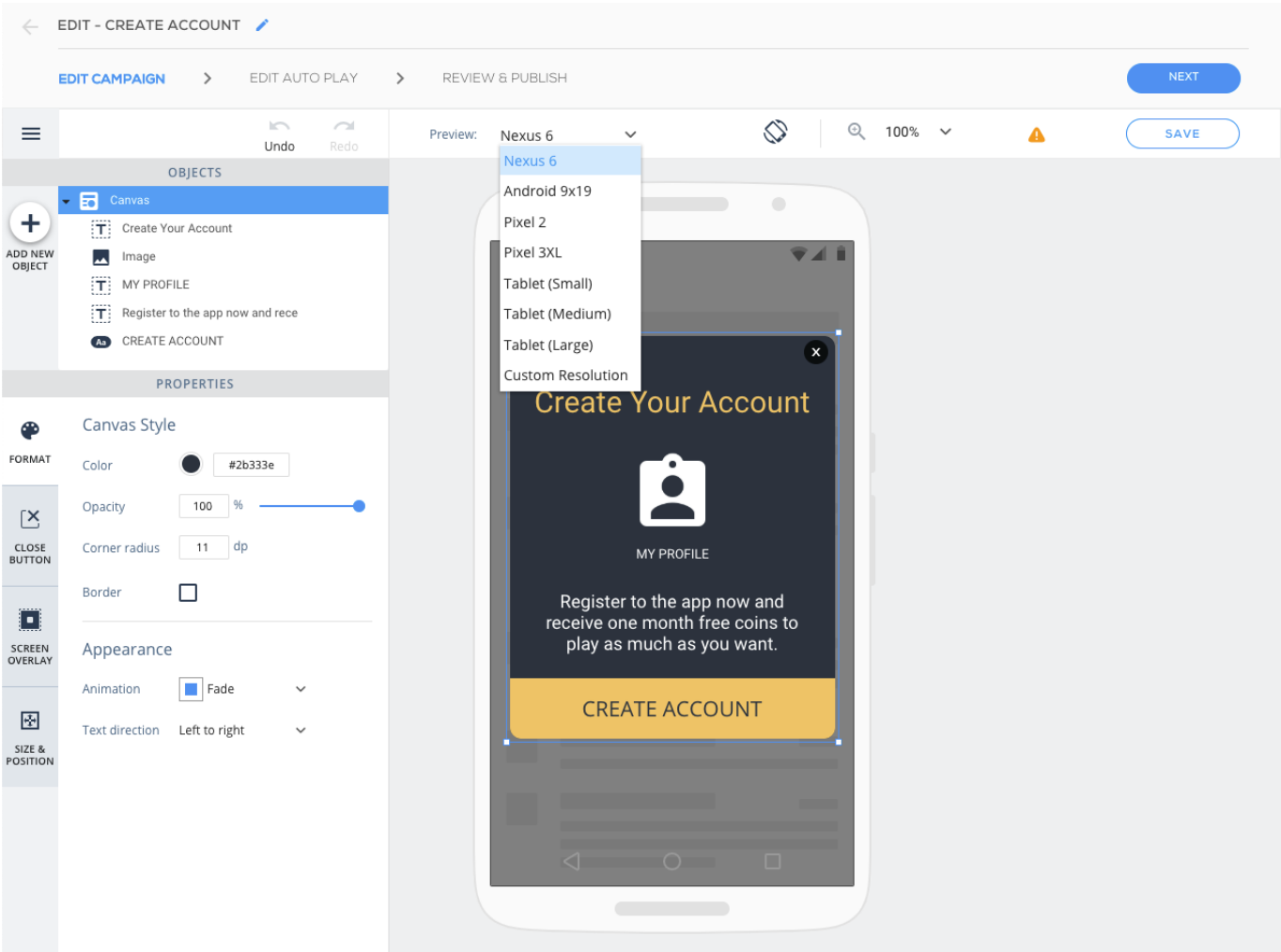
Unterstützte Geräte/Bildschirmgrößen

WalkMe Mobile unterstützt alle iOS-Geräte und iOS-Versionen.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS: *Aufgrund der großen Anzahl von Android-Geräten, die auf dem Markt erhältlich sind, empfehlen wir Kunden, die Gerätevorschaufunktion innerhalb des WYSIWYG der Mobilkonsole zu verwenden, um eine Vorschau der erstellten Inhalte auf Geräten anzuzeigen, auf denen sie implementieren möchten (auch für iOS-Geräte). Bitte beachten Sie, dass Sie Kampagnen bei Bedarf auf verschiedene Geräte segmentieren können.*

WalkMe kann nicht garantieren, dass Inhalte auf allen Geräten gleich gerendert werden, aber die vor der Veröffentlichung zu überprüfende Funktionalität ist wie folgt in der Konsole verfügbar:

Mobile Konsole> >MEINE KAMPAGNEN >Wählen Sie eine Kampagne KAMPAGNE BEARBEITEN> VORSCHAUGERÄT



Unterstützte Browser

Die WalkMe Mobilkonsole wird derzeit nur in Chrome-Webbrowsern unterstützt.