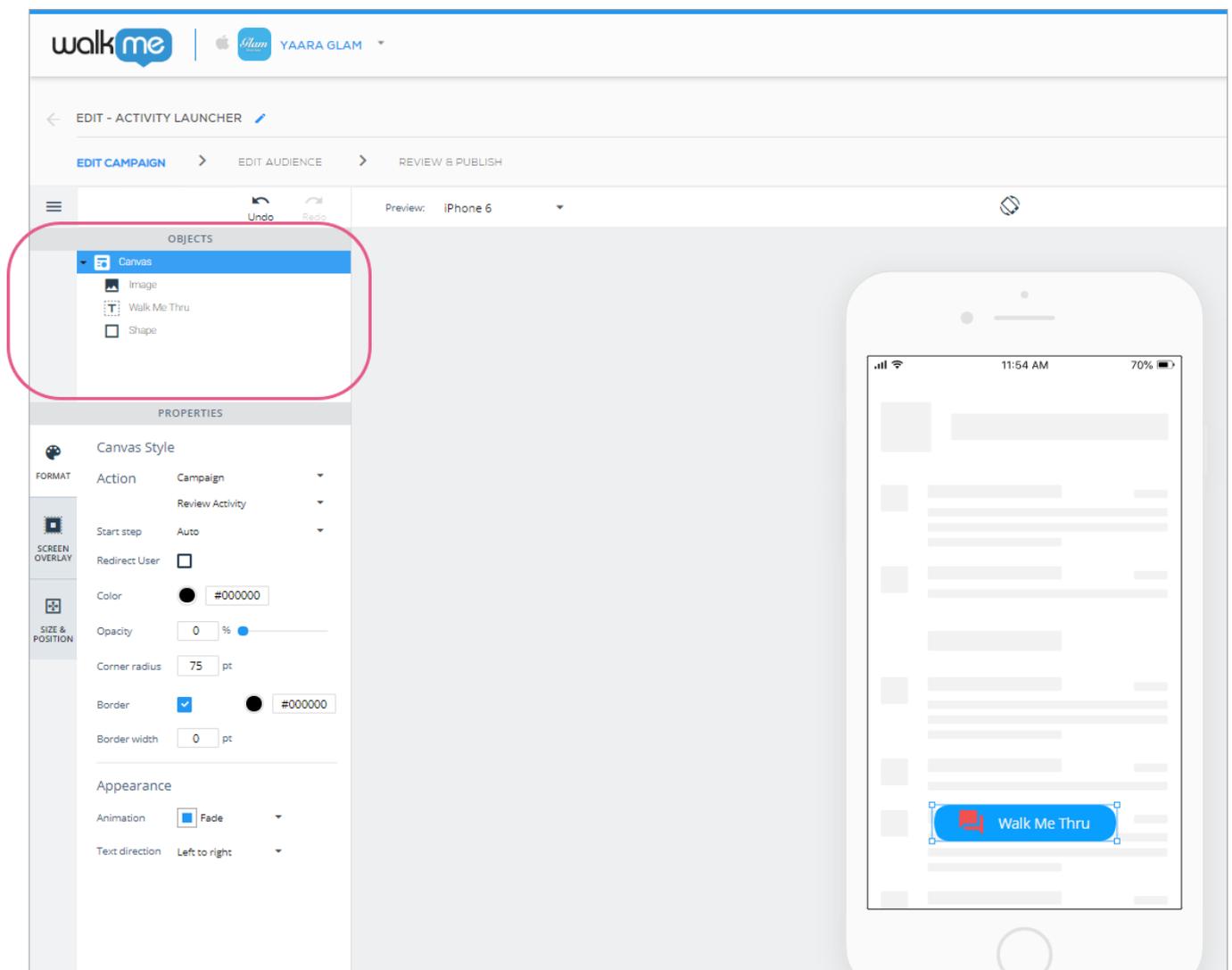


Mobil: So erstellen und bearbeiten Sie Launchers

Anmerkung:

Dies ist nur für WalkMe Mobile SDK v1.13.1 und höher verfügbar.



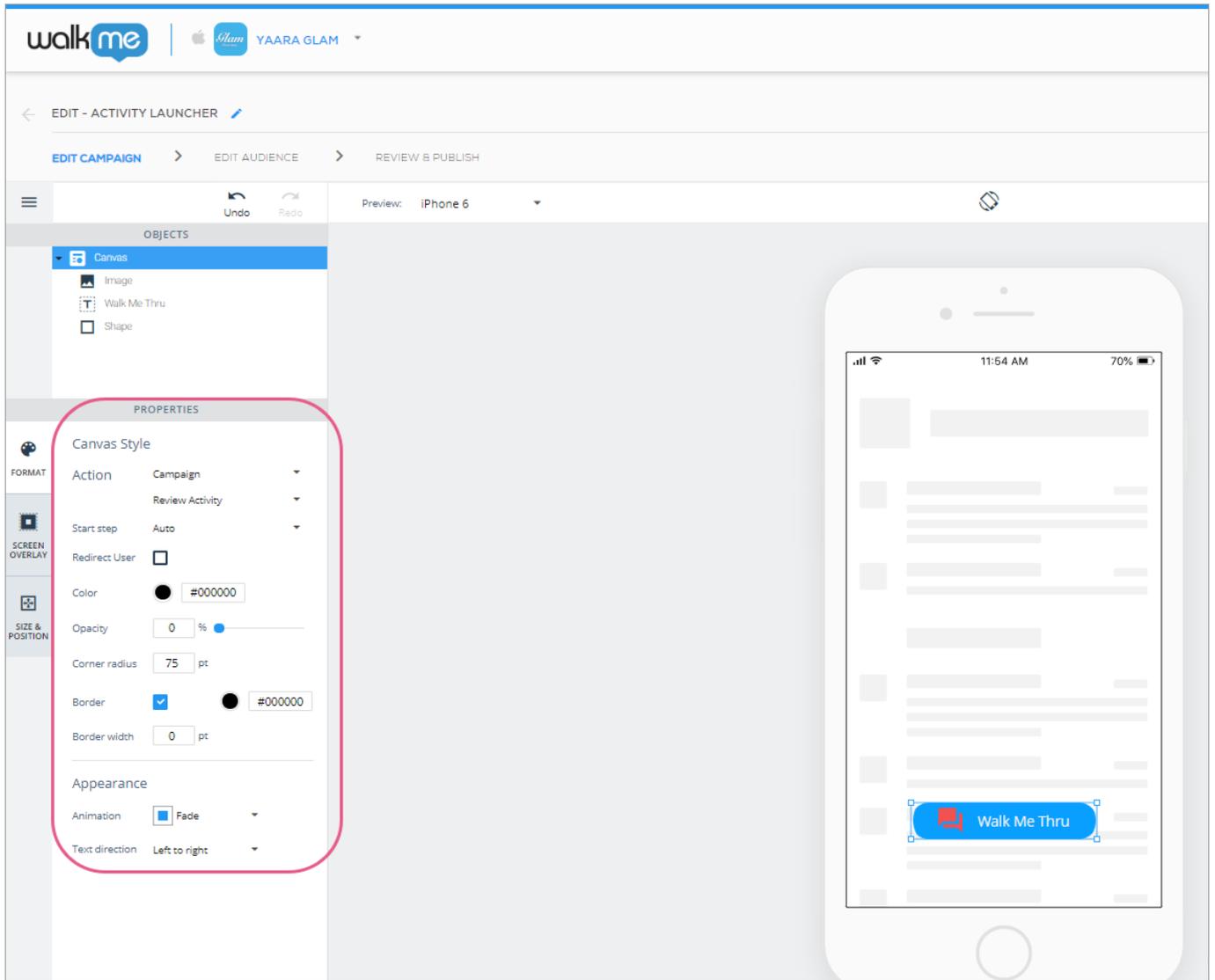
Anpassen der Launchers UI

Da Launcher im Wesentlichen Schaltflächen sind, die Sie Ihrer App hinzufügen, unterscheiden sich die Anpassungsoptionen geringfügig von denen anderer Kampagnen.

Erstens ist die Liste der Objekte, die Sie zur Leinwand eines Launchers hinzufügen können, auf Text-, Form- und Bildobjekte beschränkt. Sie können Launchers keine Schaltflächen, Webansichten oder andere Widgets hinzufügen.

Beim Hinzufügen von Formen zu einem Launcher werden Sie feststellen, dass im Gegensatz zu Formen in ShoutOuts und Walk-Thrus in Launchers hinzugefügte Formen keine Aktionseigenschaft haben. Die Launcher-Aktion wird über die Aktionseigenschaft in der Launcher-Leinwand festgelegt.

Eine weitere einzigartige Eigenschaft von Launchers ist die Option, sie so einzustellen, dass sie ziehbar sind. Wenn Sie einen Launcher in Ihrer App positionieren möchten, aber nicht über die geeignete Stelle verfügen, um ihn so zu positionieren, dass die Benutzeroberfläche der App nicht beeinträchtigt wird, können Sie die verschiebbare Einstellung verwenden, damit Ihre Endbenutzer die Launcher herausbewegen können. Falls Sie Endbenutzern erlauben möchten, den Launcher vollständig zu schließen, können Sie den Launcher auch als „entfernbar“ festlegen. Nach dem Entfernen wird der Launcher erst bei der nächsten Sitzung wieder angezeigt. Ziehbar und entfernbare Launcher-Eigenschaften werden ab SDK-Version 1.15.0 und höher unterstützt.



Bearbeiten der Zielgruppe eines Launchers

Launchers werden nicht von Auslöser- und Impressions-Limits beeinflusst, sie werden aktiviert, wenn die Regeln ihres Segments als wahr bewertet werden.

