

WalkMe-API

Mit WalkMe-APIs kannst du WalkMe-Aktionen integrieren und z. B. das Player-Menü öffnen, einen Walk-Thru starten, eine Ressource abspielen oder [TeachMe](#) -Kurse starten. APIs können zum direkten Starten von WalkMe-Elementen von deiner Seite aus verwendet werden. Du kannst Elemente, die bereits auf deiner Seite vorhanden sind, erneut verwenden.

Die kurze Version

WalkMe-APIs können verwendet werden, nachdem der Code-Ausschnitt zu deiner Umgebung hinzugefügt wurde. Mithilfe von APIs kannst du WalkMe-Aktionen direkt in deine Website-Elemente integrieren, z. B. in eine Schaltfläche oder ein Dropdown-Menü.

APIs funktionieren gut in Situationen, in denen du versuchst, ein bereits vorhandenes Webseitenelement erneut zu verwenden. Der WalkMe-API-Aufruf, um das Player-Menü zu öffnen, kann in ein Hilfesymbol integriert werden, das nicht mehr verwendet wird oder auf eine alte Seite umleitet. Mithilfe der API kannst du deine Performance-Support-Optionen wie Walk-Thrus und Ressourcen in deine Seite integrieren. Die WalkMe-API kann Walk-Thrus auch mit vorhandenen Tooltips starten. Du kannst deine bestehenden Anleitungen durch Walk-Thrus ersetzen, die einfach zu aktualisieren sind.

Wie es funktioniert

Die WalkMe-API verwendet dieselben Aktionen wie der WalkMe- oder TeachMe-Player. Standardmäßig ruft WalkMe auf dem Server die Anzeige von WalkMe-Elementen ab. Die Verwendung der API entspricht der Aktion, bei der ein Walk-Thru vom Player-Menü aus gestartet wird, mit der Ausnahme, dass die Aktion in deiner Umgebung fest codiert ist. WalkMe kommuniziert weiterhin mit dem Server, um das Element selbst zu laden. Der Aufruf basiert jedoch auf einem Element auf deiner Seite.

WalkMe umfasst APIs, mit denen du eine Aktion, wie z. B. das Starten oder Stoppen eines Walk-Thrus, ausführen und Ereignisse überwachen kannst, die bestimmte Aktionen innerhalb von WalkMe markieren, wie das Öffnen und Schließen des Menüs.

Die Funktion `walkme_ready()`

Die Funktion `walkme_ready()` kann über die Skripts deiner Webseite / Anwendung zu dem Fenster hinzugefügt werden.

Sie kann wie folgt implementiert werden:

```
window.walkme_ready = function() {  
  
  // Funktionsimplementierung hier:  
  
}
```

Wenn WalkMe deine Webseite / Anwendung vollständig geladen hat, wird die Funktion `walkme_ready()` aufgerufen und ausgeführt, um das zu tun, was du bei der Programmierung festgelegt hast.

Die WalkMe-API

APIs können in Kombination mit Ereignissen verwendet werden.

Zum Beispiel können wir einen API-Aufruf verwenden, um einen Walk-Thru zu starten, nachdem das Menü geöffnet wurde:

```
window.walkme_player_event = function(event) {  
  if (event.Type == "BeforeMenuOpen") {  
    WalkMeAPI.startWalkthruByIndex(X)  
  }  
}
```

Mehrere Aufrufe können zusammenarbeiten, um erweiterte Aktionen auszuführen. Zum Beispiel können wir überprüfen, ob das Menü offen ist, bevor es geöffnet wird:

```
if (WalkMePlayerAPI.isMenuOpen() == false) {  
  WalkMePlayerAPI.toggleMenu();  
}
```

WalkMe-API-Aufrufe

Überprüfe den Menüstatus	<code>WalkMePlayerAPI.isMenuOpen();</code>
Menü umschalten	<code>WalkMePlayerAPI.toggleMenu();</code>
WalkMe-Protokolle aktivieren / deaktivieren	<code>WalkMeAPI.log.enable()</code>
Ziele verfolgen	<code>WalkMeAPI.enableLogs(3)</code>

Ziele nicht mehr in Protokollen verfolgen	WalkMeAPI.log.untrack(,goals')
Starte einen Walk-Thru von der Konsole aus	WalkMeAPI.startWalkthruById(XXXXXX)
Starte einen Walk-Thru anhand seines Index	WalkMeAPI.startWalkthruByIndex(1)
Stoppe einen laufenden Walk-Thru	WalkMeAPI.stopWalkthru()
Erhalte eine Liste mit Live-Walk-Thrus	WalkMeAPI.getWalkthrus()
Sieh dir Einführungsaufgaben an	WalkMeAPI.getTasks()
Erhalte eine Liste von Live-Smart-Walk-Thrus	WalkMeAPI.getFlows()
Starte einen Smart-Walk-Thru	WalkMeAPI.startFlowById(XXXXX,XXXXX) <i>*Verwende die Smart-Walk-Thru-ID gefolgt von der Node-ID.</i>
Stoppe einen Smart-Walk-Thru	WalkMeAPI.stopFlow(XXXXX)
Starte eine Umfrage	WalkMeAPI.startSurveyById(XXXXX)
Siehe eine Ressource ab	WalkMeAPI.startContentById(XXXXX)

TeachMe-API-Aufrufe

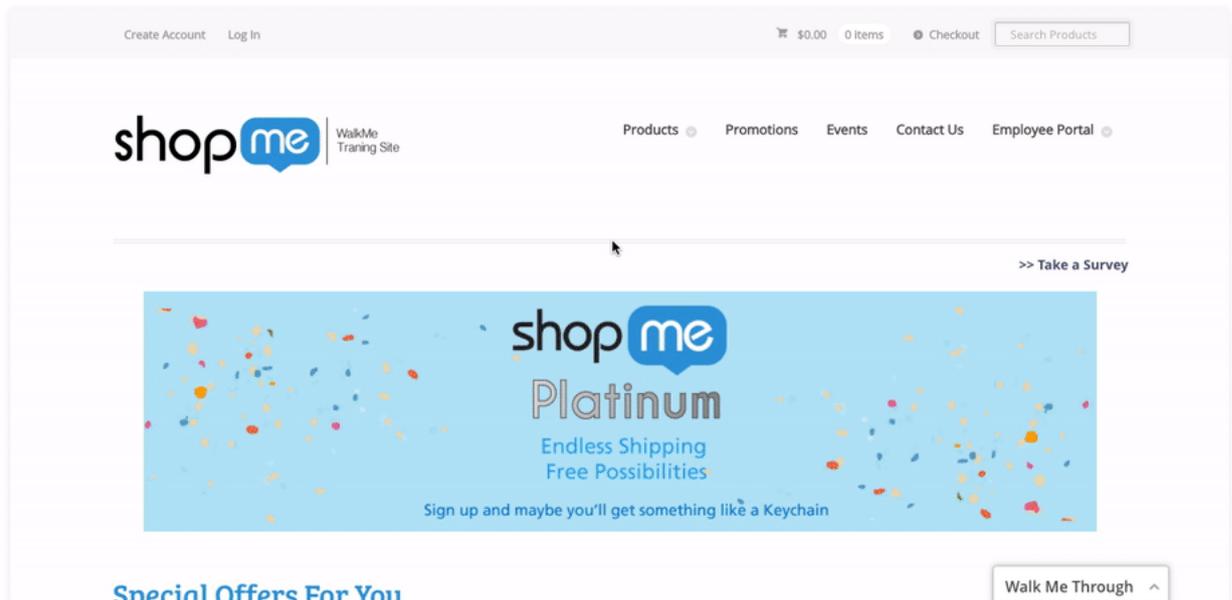
Öffne TeachMe	TeachMePlayerAPI.toggleMenu(initiator)
TeachMe-Player ausblenden	TeachMePlayerAPI.hidePlayer(), TeachMePlayerAPI.hideWalkthruPlayer():
TeachMe-Player anzeigen	TeachMePlayerAPI.showPlayer(), TeachMePlayerAPI.showWalkthruPlayer():
Entferne den Standard-TeachMe-Player von der Seite	TeachMePlayerAPI.removePlayer(), TeachMePlayerAPI.removeWalkthruPlayer():
Entferne den Aufmerksamkeits-Köder im TeachMe Player	TeachMePlayerAPI.removeAttenGrab():
Redraw des TeachMe-Players	TeachMePlayerAPI.redrawPlayer():

Starte das Quiz aus einem bestimmten Kurs	TeachMePlayerAPI.startQuizByCourseId (courseId):
Quiz nach Quiz-ID starten	TeachMePlayerAPI.startQuizByQuizId(quizId):
Spezifischen Kurs in TeachMe öffnen	TeachMePlayerAPI.toggleCourse(courseId, initiator):
Prozentsatz für den Kursabschluss für alle Kurse erhalten	TeachMePlayerAPI.getOverallCompletion()
Kursabschluss für einen bestimmten Kurs	TeachMePlayerAPI.getCourseProgress(courseId)
Liste aller Kurse	TeachMePlayerAPI.getCourses():
Liste der Kurse mit Quiz	TeachMePlayerAPI.getCoursesWithQuiz():
Liste aller Quizze	TeachMePlayerAPI.getQuizzes()

Eingabe von APIs in der Konsole

WalkMe-APIs können getestet und verwendet werden, indem du sie in die Browserkonsole eingibst, während sich der Editor im Vorschaumodus befindet. Der Code-Ausschnitt muss in deiner Seite eingebettet sein oder der Editor muss geöffnet sein, damit APIs über die Konsole verwendet werden können. Du kannst beispielsweise überprüfen, wie viele Walk-Thrus derzeit in deiner Implementierung Live sind.

1. Öffne die Konsole, indem du die Taste *F12* auf deiner Tastatur drückst.
2. Gib den API-Befehl in die Konsolen-Eingabezeile ein



Finden der Walk-Thru-ID und des Index

Die Walk-Thru-ID kann folgendermaßen gefunden werden:

1. Öffne den Walk-Thru
2. Öffne die Walk-Thru-Einstellungen
3. Öffne die erweiterten Einstellungen
4. Suche nach der Walk-Thru-ID

Walk-Thru und ID können auch per API-Befehl gefunden werden: `WalkMeAPI.getWalkthrus()`

Diese API ruft alle veröffentlichten Walk-Thrus in der Umgebung ab und zeigt die ID und den Index an.

Arten von Ereignissen

Um auf ein WalkMe-Ereignis zu warten, füge im Fensterbereich eine Rückruffunktion hinzu. WalkMe versucht die Funktion jedes Mal aufzurufen, wenn ein Ereignis ausgelöst wird. Die Funktion muss vor dem Ereignis deklariert werden und kann sogar vor dem Laden von WalkMe in die Seite deklariert werden. Es gibt zwei verschiedene Funktionen, die zum Warten auf Ereignisse geschrieben werden können:

- **window.walkme_player_event:** Hier werden alle mit dem Menü verknüpften Ereignisse angezeigt
- **window.walkme_event:** Ereignisse, die sich auf WalkMe-Elemente und interne WalkMe-Funktionen beziehen

Im folgenden Beispiel warten wir darauf, dass ein Benutzer eine Aufgabe ausführt, bevor eine

Warnung angezeigt wird.

```
var importantTaskId = 123456;
window.walkme_event = function(eventData) {
    if (eventData.Type === "SurveyCompleted") {
        if (eventData.ExtraData.TaskId == importantTaskId) {
            alert("Wichtige Aufgabe erledigt");
        }
    }
}
```

Wenn du auf mehrere Ereignisse warten möchtest, musst du dieselbe Funktion wie folgt ausführen

```
window.walkme_player_event = function(eventData) {
    if (eventData.Type === "BeforeMenuOpen") {
        console.log("Ich werde das Menü öffnen")
    }

    else if (eventData.Type === "AfterMenuOpen") {
        console.log("Ich habe dich gewarnt... Das Menü ist offen.");
    }
}
```

Bevor das Menü geöffnet ist	BeforeMenuOpen
Nachdem das Menü geöffnet ist	AfterMenuOpen
Bevor das Menü geschlossen ist	BeforeMenuClose
Nachdem das Menü geschlossen ist	AfterMenuClose
Walk-Thru hat begonnen	WalkthruSelected
Player-Initialisierung abgeschlossen	PlayerInitComplete
Nächster Schritt wird angezeigt	NextStepShown
Launcher wird angezeigt	LauncherIsShown
Aufgabe erledigt	TaskCompleted
Aufgaben geladen	TasksLoaded
Launcher wird angeklickt	LauncherClicked
Umfrage Abgeschlossen	SurveyCompleted

Umfrage abgespielt	SurveyPlayed
Balloon erstellt	BalloonCreated
Walk-Thru versehentlich gestoppt	WalkthruAborted
Benutzer klickt X	UserStoppedWalkthru
Benutzer stoppt Smart-Walk-Thru	FlowStopped
Benutzer stoppt Walk-Thru	UserStoppedWalthruAfterStop
Walk-Thru konnte nicht gestartet werden	WalkthruFailedToStart
Schaltfläche „Zurück“ wird angeklickt	BackButtonClicked
Schaltfläche „Weiter“ wird angeklickt	NextButtonClicked
Schaltfläche „Fertig“ wird angeklickt	DoneButtonClicked
BBcode-Link wird angeklickt	BBCodeLinkClicked