

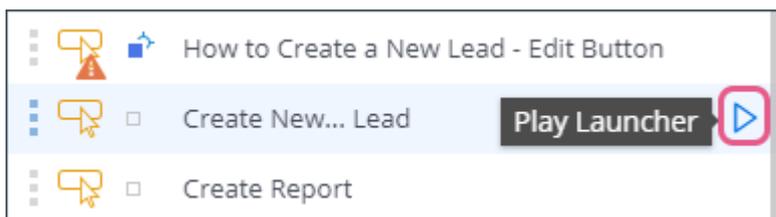
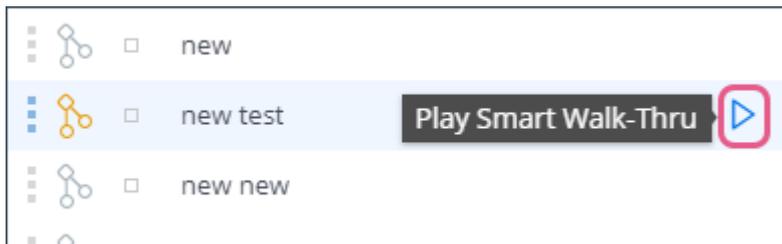
## Wann soll der Wiedergabe- oder Vorschaumodus verwendet werden?

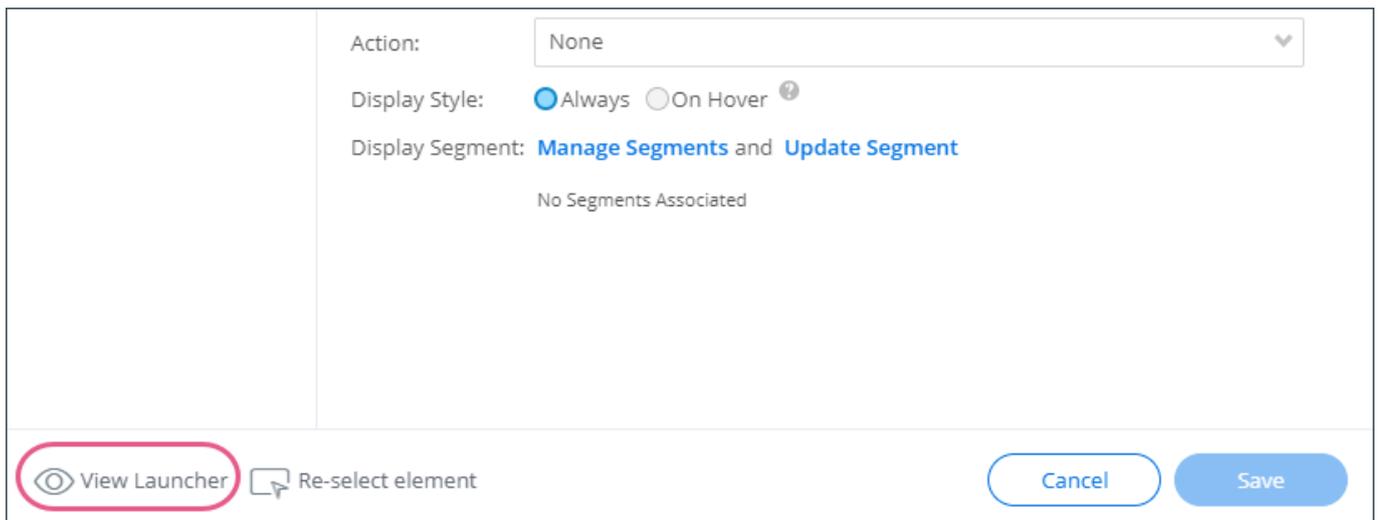
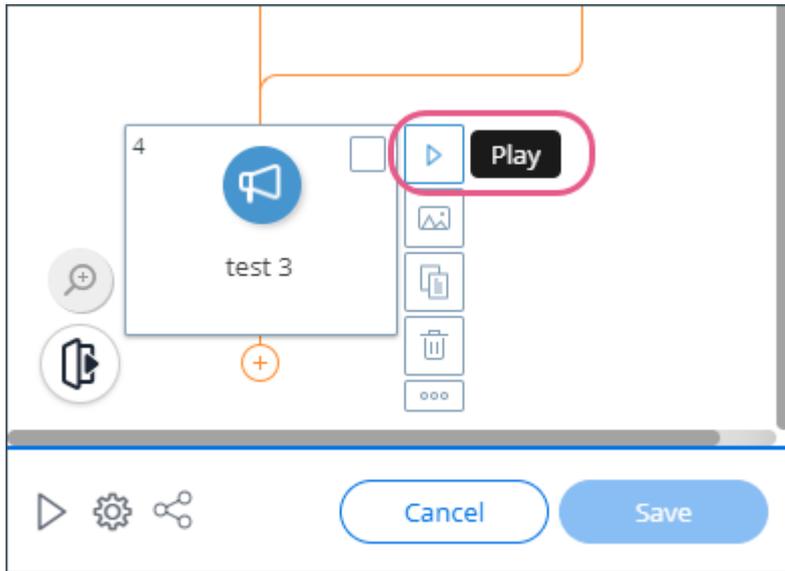
**Problem:** Was ist der Unterschied zwischen Wiedergabe- und Vorschaumodus und wann ist es sinnvoll, den einen statt des anderen zu verwenden?

**Lösung:** Wiedergabe- und Vorschaumodus sind zwei Simulationsumgebungen, die vom WalkMe Editor initiiert werden können. Der Inhalt muss nicht veröffentlicht werden, um die Wiedergabe oder Vorschau zu verwenden.

Was ist der Unterschied zwischen Wiedergabe und Vorschau?

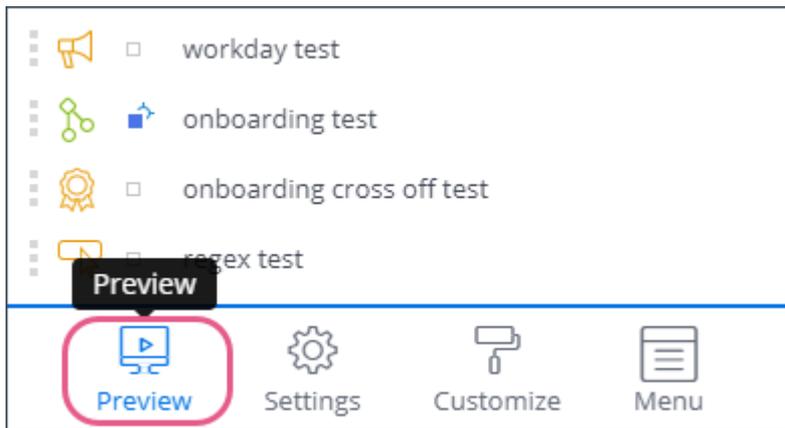
Der „Play“-Modus (Wiedergabemodus) ist der Modus, der automatisch aktiv ist, wenn der WalkMe Editor geöffnet ist. Wenn Sie einen Schritt oder ein anderes WalkMe-Einsatzmittel direkt aus dem Editor „wiedergeben“, sehen Sie den Wiedergabemodus des Editors.



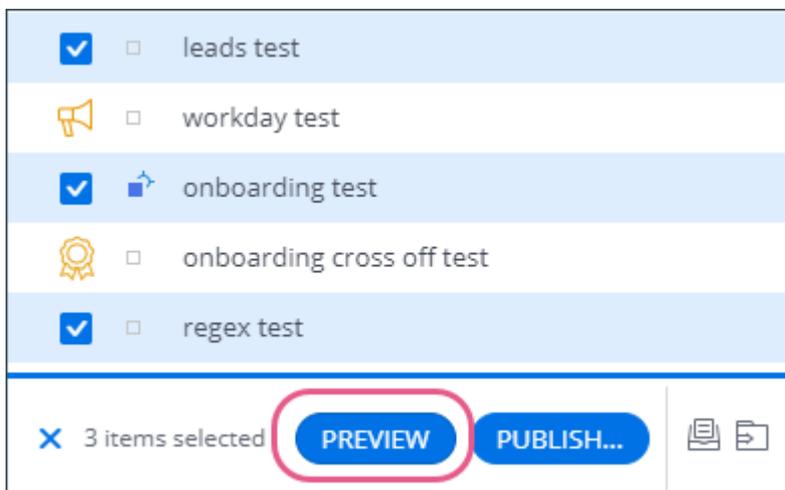


„Preview“ (Vorschau) ist eine Umgebung, die genauer simuliert, wie sich WalkMe-Einsatzmittel in einer „veröffentlichten“ Umgebung verhalten werden. Die Vorschau wird nicht standardmäßig aktiviert, sondern kann durch Klicken auf die Schaltfläche „Preview“ (Vorschau) im Navigationsmenü des Editors oder durch Auswahl bestimmter Elemente und Klicken auf „Preview“ zugreifen.

### Vorschaumodus:



### Selektive Vorschau:



### Wann soll der Wiedergabemodus verwendet werden?

Der Wiedergabemodus kann nützlich sein, wenn Sie nur sehen möchten, wie WalkMe auf der Seite angezeigt wird. Wenn Sie beispielsweise einen Launcher erstellt haben und sicherstellen möchten, dass er dem richtigen Element zugeordnet ist, können Sie auf „Play“ klicken, um zu sehen, wie der Launcher aussähe, wenn er veröffentlicht würde. Der Wiedergabemodus berücksichtigt keine Segmentierungs- oder Autoplay-Regeln. Er kann also nützlich sein, wenn Sie einfach nur sehen möchten, wie der Inhalt für einen Endbenutzer aussehen würde, ohne die spezifische situationsbezogene Logik erfüllen zu müssen.

Beachten Sie, dass nur ein WalkMe-Element gleichzeitig im „Play“-Modus getestet werden kann. Der Wiedergabemodus wird nicht empfohlen, um WalkMe-Elemente zu testen, die mit anderen WalkMe-Elementen verbunden sind (z. B. das Starten eines Smart Walk-Thru aus einem Launcher oder einer Ressource aus einem ShoutOut).

## Wann soll der Vorschaumodus verwendet werden?

Der Vorschaumodus ist am nützlichsten, wenn Sie:

- Mehrere WalkMe-Elemente auf einmal testen.
- Die Segmentierungs- oder Autoplay-Regeln, die auf Ihren Inhalt angewendet werden, testen.
- Testen, wie Inhalte in der veröffentlichten Umgebung angezeigt werden.

Der Vorschaumodus kann durch Auswahl von „Preview“ im Editormenü aktiviert werden und simuliert eine „veröffentlichte“ Umgebung. Im Vorschaumodus sind alle nicht archivierten WalkMe-Elemente standardmäßig aktiv und werden angezeigt (auch wenn ihr Erscheinungsbild den Regeln für die Segmentierung/automatische Wiedergabe entspricht). Das Wiedergabemenü ist auch im Vorschaumodus verfügbar, während es im Wiedergabemodus nicht verfügbar ist.

Wenn Sie nur bestimmte Inhalte im Vorschaumodus sehen möchten (und nicht den gesamten Inhalt Ihres Editor-Accounts auf einmal), können Sie mit der „Selective Preview“ (Selektiven Vorschau) ein oder mehrere Elemente auswählen, die in der „Vorschau“-Umgebung angezeigt werden sollen. Bitte beachten Sie, wenn Sie das Verhalten eines Launchers (oder ShoutOut oder eines WalkMe Verteilers, der mit einem anderen Verteiler verknüpft ist) versuchen zu sehen, Sie auch den zugehörigen WalkMe Verteiler für die Vorschau auswählen müssen.

Beachten Sie, dass Inhalte, die in der Produktion archiviert wurden, nicht im Vorschaumodus angezeigt werden. Wenn Sie den Inhalt im Vorschaumodus sehen möchten, stellen Sie sicher, dass er zumindest mit dem Status „Draft“ (Entwurf) gekennzeichnet ist, wie hier:

