

Bibliothèque de ressources

Aperçu général

La bibliothèque de ressources offre un moyen rapide et efficace d'ajouter des fichiers, tels qu'une image ou une vidéo, à vos éléments WalkMe. Après avoir chargé un fichier, vous recevrez un lien que vous pourrez utiliser lors de la création et de la personnalisation de votre contenu WalkMe. Vous pouvez utiliser la bibliothèque pour charger, héberger, modifier, supprimer et gérer complètement vos fichiers de manière indépendante.

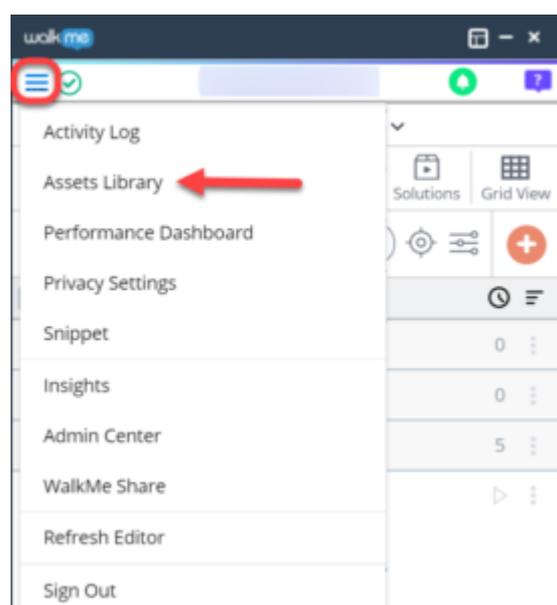
Cas d'utilisation

- Chargez et hébergez vos propres ressources sur les serveurs WalkMe, puis utilisez-les sur les applications WalkMe

Comment ça marche

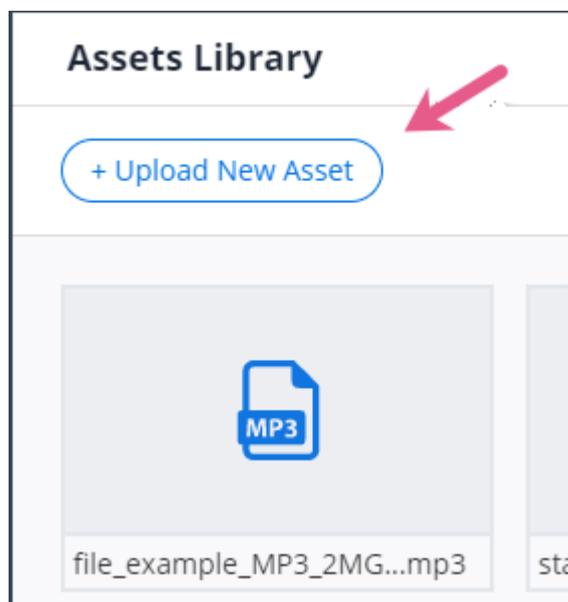
Accéder à la bibliothèque de ressources

Cliquez sur le menu d'options de l'Éditeur, puis sur **Bibliothèque de ressources** dans la liste déroulante.



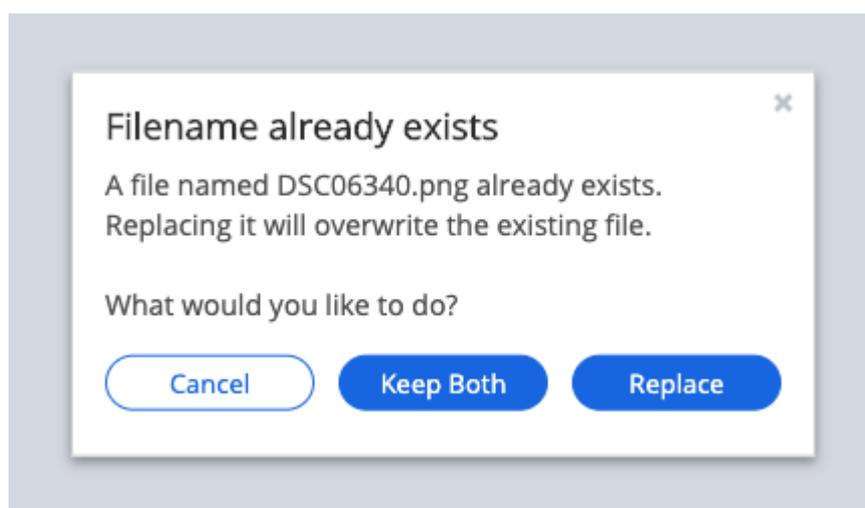
Télécharger un fichier

Téléchargez un fichier et hébergez-le sur les serveurs WalkMe en cliquant sur le bouton de téléchargement :



Écrasement des fichiers

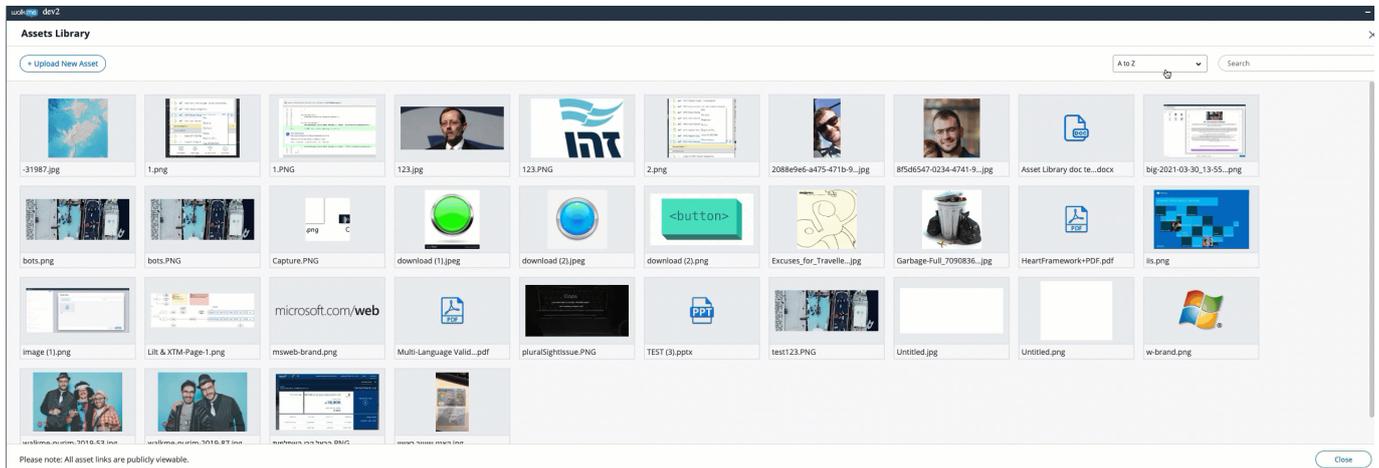
Si un fichier téléchargé existe déjà dans la bibliothèque (même nom et même type), vous serez invité à Annuler, Conserver les deux ou Remplacer.



Trier les fichiers

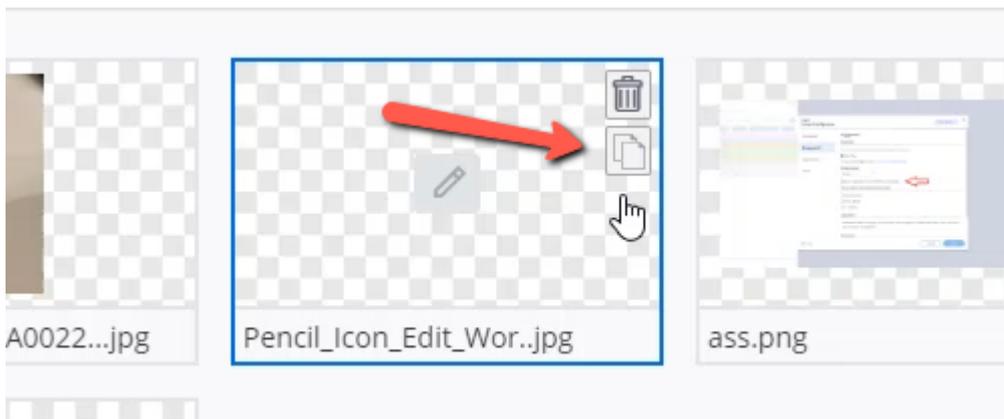
Vous pouvez trier les fichiers dans la bibliothèque de ressources selon les critères suivants :

- Récemment téléchargé
- De A à Z
- de Z à A
- Type



Supprimer un fichier ou copier l'URL

Cliquez sur votre fichier dans la bibliothèque de ressources, puis cliquez sur les icônes suivantes pour supprimer le fichier définitivement ou pour copier l'URL pour une utilisation ultérieure dans vos applications.

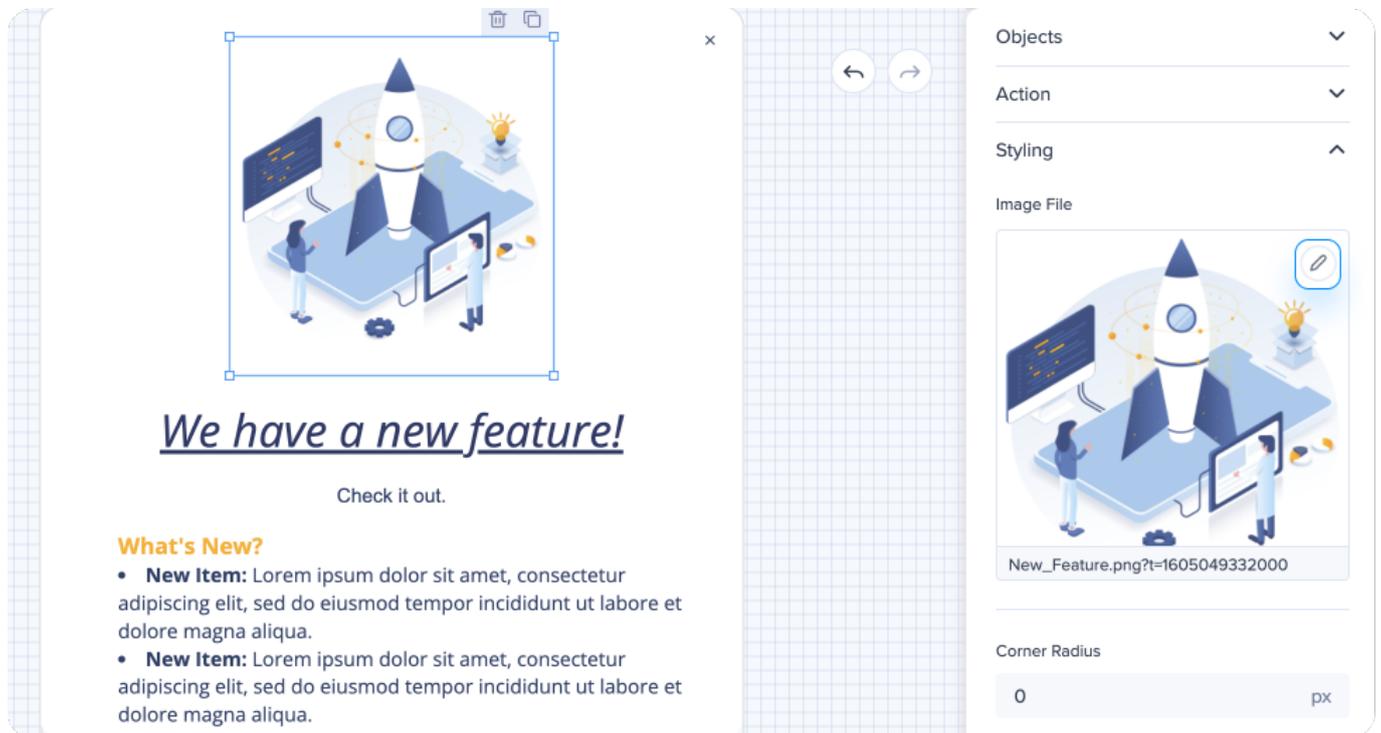


Accès à partir de Visual Designer

Comment y accéder

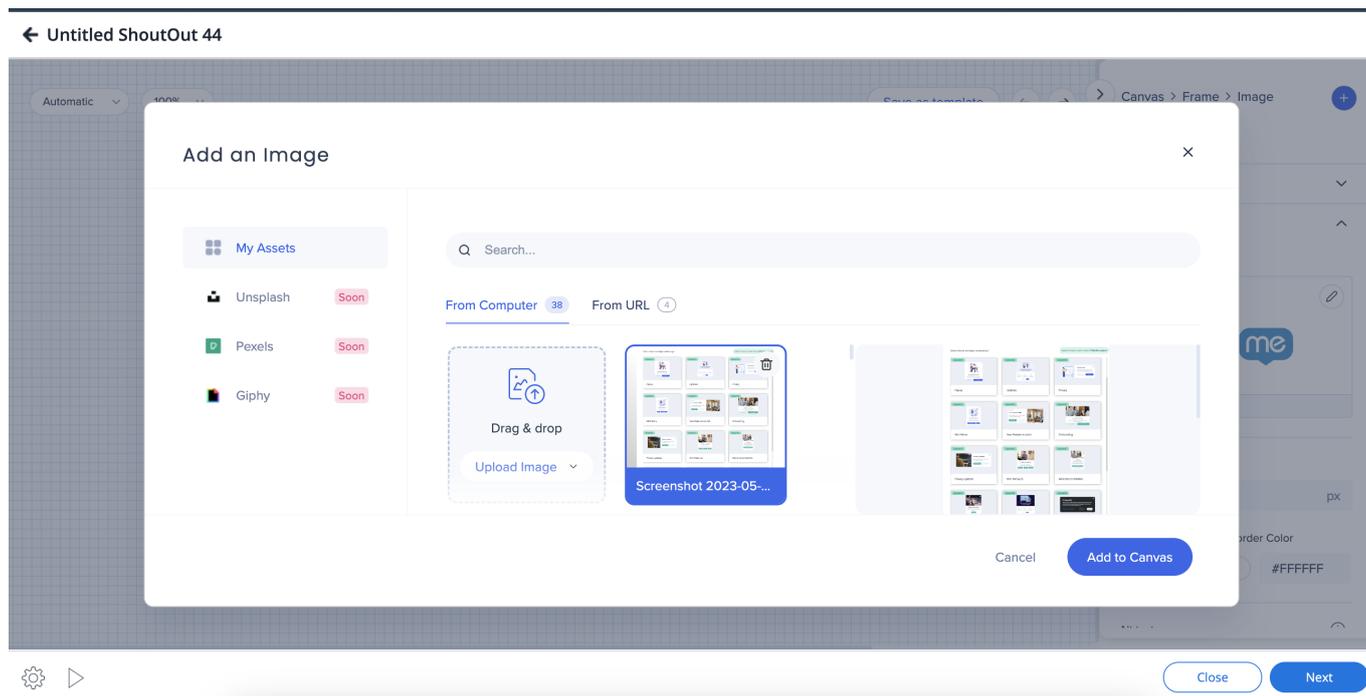
- Vous pouvez également accéder à la bibliothèque de ressources à partir d'un ShoutOut dans le Visual Designer
- Ouvrez un ShoutOut, sélectionnez une image, puis cliquez sur l'icône en forme de crayon dans

le coin supérieur droit de l'image



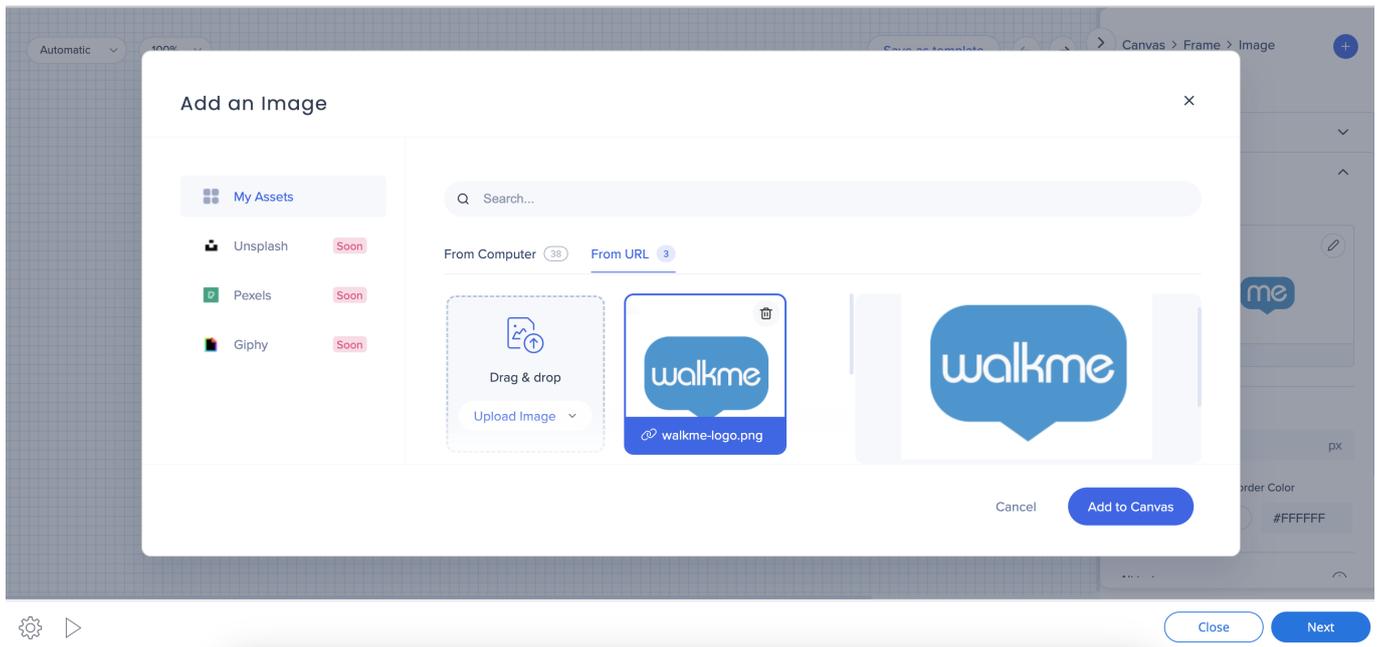
À partir d'un ordinateur

- Dans l'onglet À partir de l'ordinateur, vous pouvez faire glisser et déposer une image ou la télécharger à partir de votre ordinateur

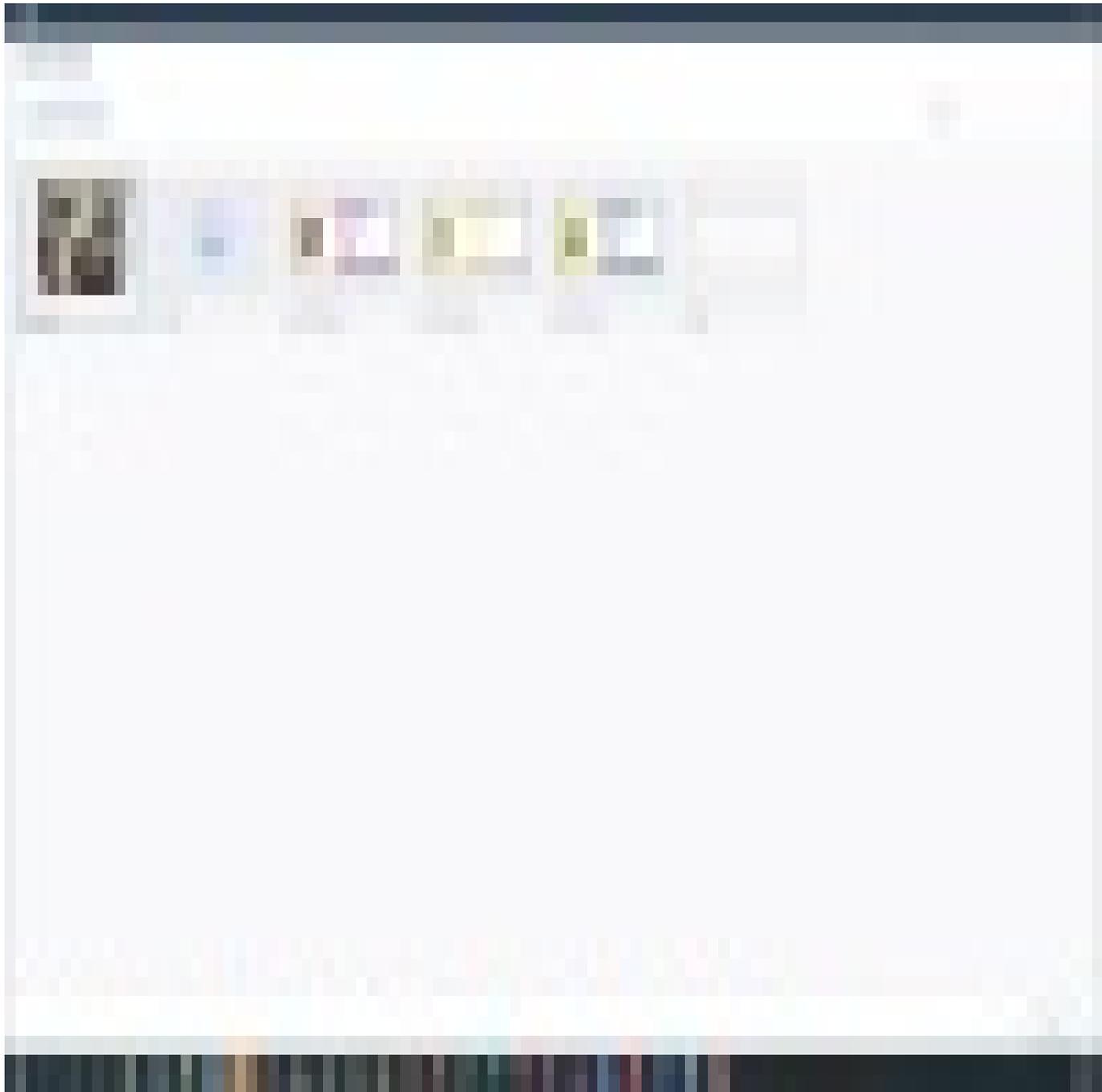


À partir de l'URL

- Avant, les images ajoutées par le biais de liens apparaissaient dans le premier et le seul onglet avec une icône de lien et étaient comptées en tant que partie du stockage de la bibliothèque
- Désormais, les images provenant d'une URL externe ne sont pas prises en compte dans le stockage de la bibliothèque de ressources et sont situées dans un onglet dédié distinct
- **Remarque** : si l'image est supprimée de la source à partir de laquelle vous l'avez liée, l'image risque d'être endommagée



La vidéo des conseils et astuces



Pour voir plus de vidéos des conseils du mardi sur WalkMe World, [cliquez ici](#).

Caractéristiques techniques

Types de fichiers pris en charge

La bibliothèque de ressources prend actuellement en charge les types de fichiers suivants :

- **Image** : .JPG, .JPEG, .PNG, .GIF, .SVG
- **Vidéos** : .mp4, .WebM
- **Documents** : .DOCX, .PPTX
- **Audio** : .mp3
- **Format de document portable** : .PDF

Limites

- Non disponible pour les « Utilisateurs limités »
- Taille maximale : 25 Mo
- 1 000 fichiers maximum autorisés pour chaque compte Éditeur
- Capacité de stockage maximale de 1 Go pour chaque compte Éditeur
- Les fichiers .DOC et .PPT ne sont **pas** pris en charge

Noms des fichiers

- Caractères spéciaux non pris en charge
 - **Exemple** : \:*?>' »<>|
- Les espaces vides ne peuvent pas être utilisés pour nommer un fichier car ils créent un espace dans l'URL, ce qui rompt le lien
 - **Astuce** : si des espaces sont nécessaires, essayez d'utiliser un trait de soulignement à la place