

# Connexion d'appel dans ActionBot

## Aperçu général

L'option Connexion d'appel dans ActionBot permet d'appeler une API externe prédéfinie lors d'une conversation.

Lors de l'appel d'une API, le bot est en mesure d'envoyer des paramètres à l'API et d'obtenir des paramètres dans la réponse.

## Pourquoi utiliser ce connecteur ?

L'utilisation d'une API externe permet à ActionBot d'intégrer à plusieurs systèmes et offre une variété d'options lors de la construction d'une conversation.

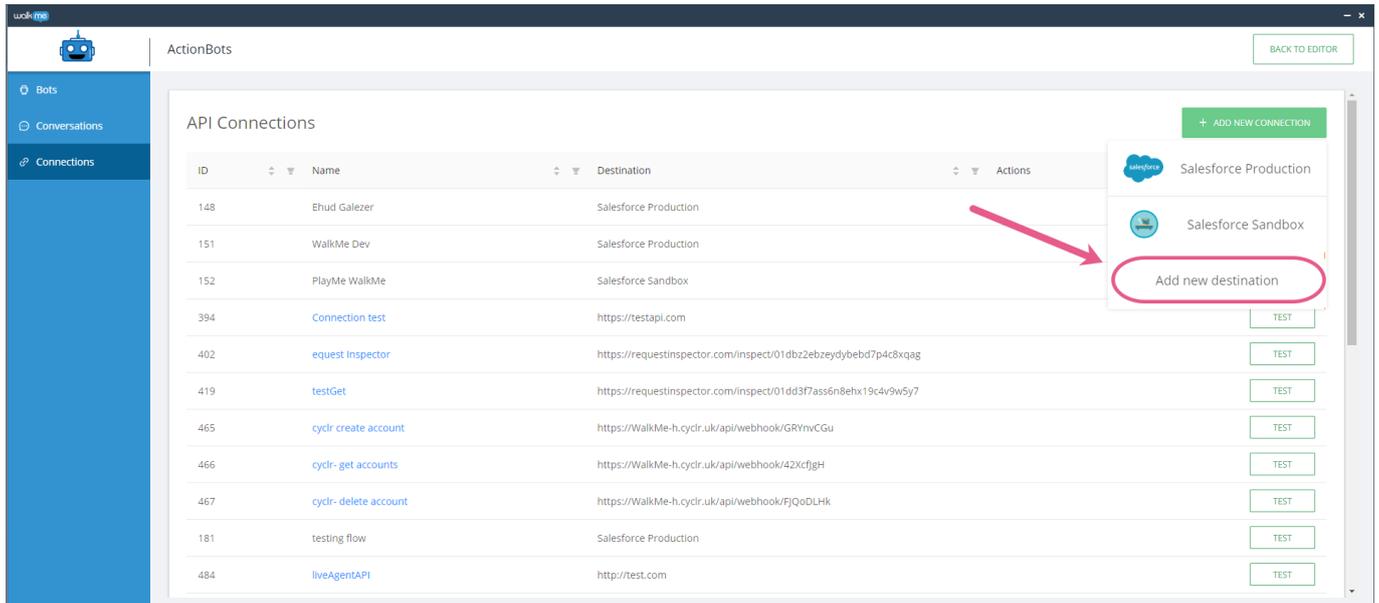
L'API peut être utilisée pour envoyer des informations à une API externe (par exemple, ouvrir un ticket informatique), recevoir des informations à partir d'une API externe (par exemple, obtenir un numéro de billet) ou les deux.

## Comment utiliser la connexion d'appel

### Étape 1 : Créer une connexion

Cette section décrit comment ajouter une nouvelle connexion au compte de l'éditeur ActionBot. L'utilisation de la connexion pendant une conversation sera effectuée à l'étape suivante

1. Dans la section Connexions, cliquez sur « AJOUTER UNE NOUVELLE CONNEXION »
2. Choisissez « Ajouter une nouvelle destination »



3. Définissez tous les paramètres nécessaires dans la fenêtre de dialogue et cliquez sur « Créer » (C'est une étape de configuration et ces paramètres doivent être fournis par le propriétaire de l'API)-

## Create Connection Destination X

\* Destination Name

Request Type      \* Destination URL

\* Authorization Type

+ ADD NEW HEADER

CANCEL

TEST

CREATE

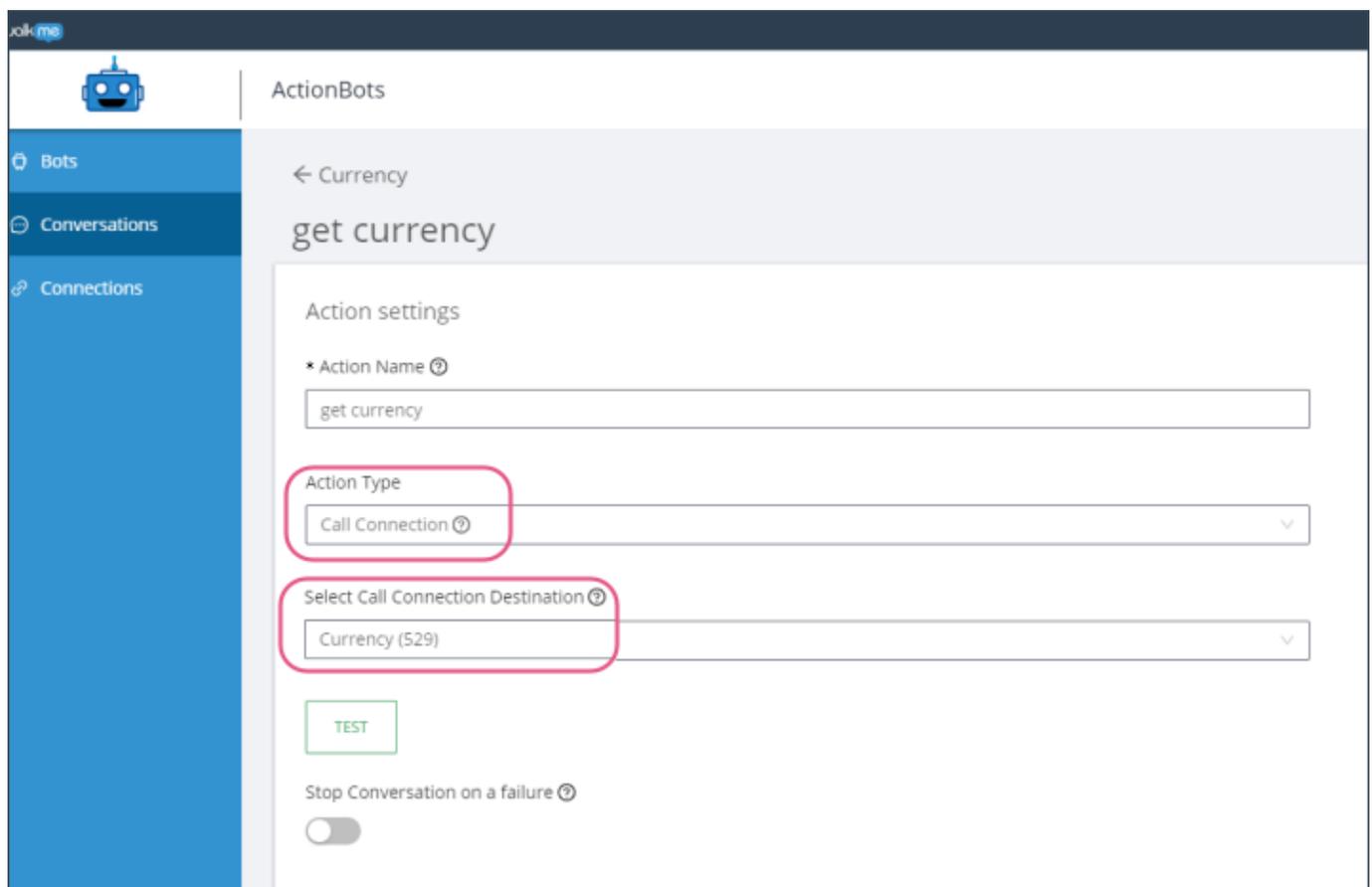
1. Nom de destination – Fournissez un nom convivial qui sera utilisé pour identifier la connexion plus tard dans le processus. Vous pouvez choisir le nom de votre choix.
2. Le type de demande peut être GET / POST / DELETE / PUT. doit être fourni par le propriétaire de l'API.
3. URL de destination – doit être une URL d'API légale. doit être fournie par le propriétaire de l'API.
4. Type d'autorisation – nous ne prenons actuellement en charge que trois types d'authentification
  1. Aucune authentification – ne nécessite aucune information
  2. Titulaire du jeton – nécessite un jeton d'authentification.
  3. Authentification de base – nécessite un utilisateur + mot de passe
5. En-têtes (facultatif) – Certaines API nécessitent ou permettent des en-têtes
6. Il est recommandé de tester la connexion de l'API pour vous assurer que tous les détails sont corrects.

4. La nouvelle connexion doit être ajoutée à la liste des connexions

## Étape 2 : Ajouter une « connexion d'appel » d'action lors d'une conversation

Cette section décrira la façon d'utiliser une connexion qui a été définie à l'étape précédente lors d'une conversation

1. Ajouter une Nouvelle Action
2. Choisissez le type d'action « Connexion d'appel » et sélectionnez la destination de la connexion d'appel. La destination de la connexion d'appel est le nom de la connexion qui a été définie à l'étape précédente



The screenshot shows the WalkMe ActionBots interface. On the left is a navigation menu with 'Bots', 'Conversations', and 'Connections'. The main area is titled 'ActionBots' and 'Currency'. Below that, the action name is 'get currency'. The 'Action settings' section includes:

- \* Action Name: get currency
- Action Type: Call Connection
- Select Call Connection Destination: Currency (529)
- TEST button
- Stop Conversation on a failure:

### 3. Définissez Données envoyées par l'appel de connexion WalkMe (facultatif)

Il est possible d'envoyer certains paramètres de la conversation à l'appel de l'API. Dans chaque ligne, le côté gauche définit les données de conversation à envoyer et le côté droit définira le nom du paramètre que l'API s'attend à recevoir.

Dans l'exemple suivant, l'API s'attend à obtenir un paramètre nommé « base », et nous définirons que la valeur de « base » contiendra la réponse de l'utilisateur à une question précédente (dans ce cas, « Quelle devise? »)

Data the WalkMe Connection Call Sends 

[raw](#) 

Which currency? 

Name as

base 

Cliquer sur **Brut** vous permettra de modifier gratuitement les paramètres dans les formats XML ou JSON.

#### 4. Définir la cartographie des données de réponse (facultatif)

Certaines API renvoient une réponse. Si la réponse est au format XML ou JSON, il est possible d'utiliser cette réponse et de l'enregistrer dans de nouvelles variables qui pourraient être utilisées plus tard dans la conversation

#### La cartographie de la réponse dans la nouvelle variable

L'utilisateur peut ajouter autant de variables qu'il le veut. pour chaque variable, les éléments suivants doivent être définis :

- Nom - choisissez un nom pour la nouvelle variable
- Type - définissez le type de la nouvelle variable. Actuellement, nous ne prenons en charge que les types de données primitifs String/Number/Boolean/Array
- Chemin - définissez le chemin dans la réponse JSON / XML qui mène aux informations souhaitées. Pour aider l'utilisateur à définir le chemin, un outil de « constructeur de chemin » a été ajouté. En cliquant dessus, l'éditeur envoie un ping à l'API de destination pour recevoir un exemple de réponse, et permet à l'utilisateur de naviguer dans l'exemple de réponse afin de définir facilement le chemin. Si l'API exige qu'un paramètre soit envoyé, le constructeur de chemin demandera de fournir un échantillon de paramètres...
- Valeur par défaut - Cette valeur sera stockée dans la variable au cas où le chemin défini dans la réponse ne mène pas à des données valides.
- Valeur d'erreur - Cette valeur sera stockée dans la variable au cas où l'appel de l'API échoue.

### Response Data Mapping <sup>?</sup>

| Name <sup>?</sup>                              | Type <sup>?</sup>     | Path <sup>?</sup>                            | Default value <sup>?</sup> | Error value <sup>?</sup> |   |
|--|-----------------------|--|----------------------------|--------------------------|---|
| base   | String <span>▼</span> | base<br><small>path constructor</small>      | none                       | none                     |  |
| GBP  | Number <span>▼</span> | rates.GBP<br><small>path constructor</small> | 0                          | 0                        |  |
| data   | String <span>▼</span> | date<br><small>path constructor</small>      | 0                          | 0                        |  |
| <span style="color: green;">+</span> ADD FIELD |                       |  |                            |                          |   |

## Étape 3 : Utilisation des variables de données de réponse pendant la conversation

Dans le cas où une nouvelle variable a été créée à partir des données de réponse, elle pourrait être utilisée plus tard dans la conversation en utilisant « @ » dans les cas suivants :

1. Dans un message – afficher la variable à l'utilisateur dans le cadre d'un texte de message
2. Dans une question – afficher une variable à l'utilisateur dans le cadre du texte de la question
3. Dans une question de choix – afficher la variable dans le cadre de la suggestion qui sera affichée à l'utilisateur. Pour une variable de type tableau – chaque champ dans le tableau sera affiché en tant que suggestion séparée. Si le tableau contient des objets (au lieu d'un seul attribut pour chaque élément) vous pouvez définir l'attribut qui sera affiché à l'utilisateur et l'attribut sera stocké.
4. Dans une condition – le constructeur de condition peut utiliser la variable comme base pour une condition
5. Dans un contenu WalkMe (par exemple SWT) – lors de la lecture d'un contenu WalkMe (via une action), les variables peuvent être utilisées pour les données requises par le contenu