

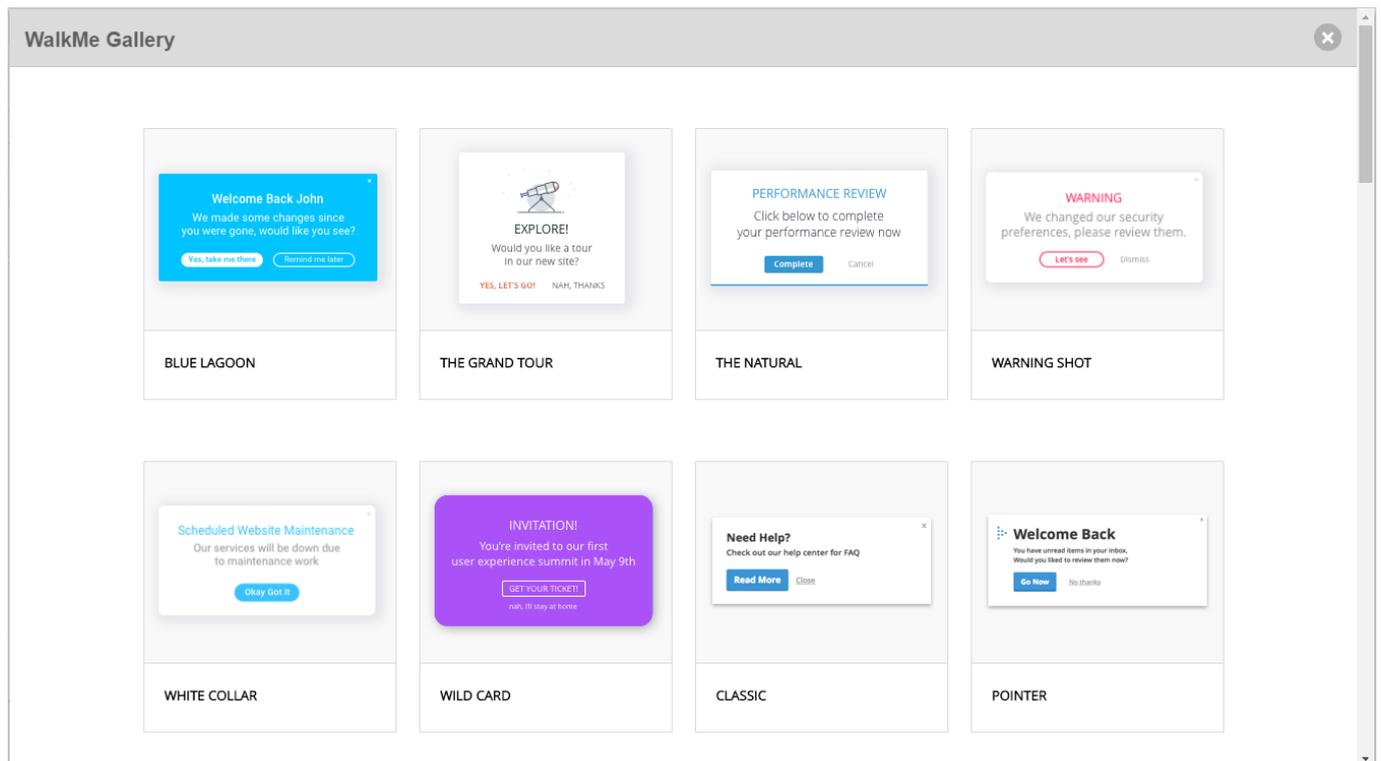
Design Gallery

Remarque

La galerie de design n'est pertinente que pour les ShoutOuts classiques. Pour les nouveaux ShoutOuts, référez-vous à la [galerie de modèles](#).

Aperçu rapide

Créez facilement des ShoutOuts pour différents scénarios et actualisez la conception de vos bulles WalkMe en quelques minutes. La Design Gallery (galerie de conception) vous permet de sélectionner des modèles pré-conçus pour vos bulles et ShoutOuts :



La Design Gallery vous permet de réaliser de modifier rapidement et facilement les modèles de bulles et de ShoutOut. Les modèles de Design Gallery sont appliqués dans un ShoutOut ou une bulle et peuvent être modifiés à partir du menu *Interaction* d'une application. Les modèles peuvent également être personnalisés en utilisant l'Éditeur de texte enrichi et enregistrés pour des

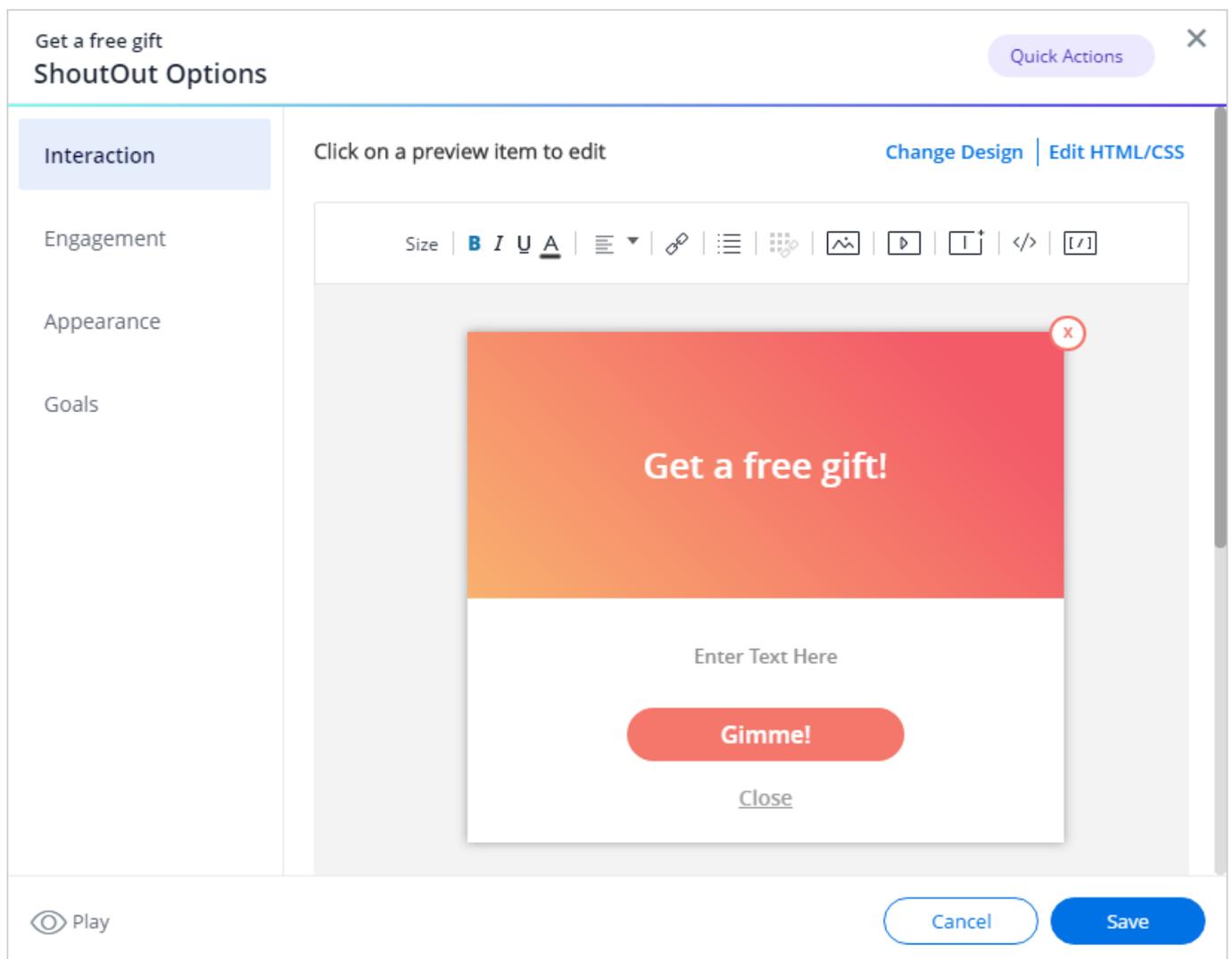
utilisations futures.

Comment ça marche



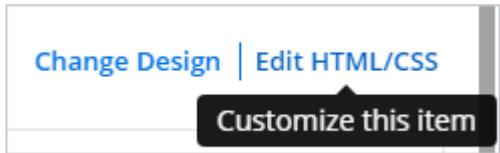
Appliquez un modèle en cliquant sur le lien *Change Template (changer de modèle)* dans l'[onglet Interaction](#) des bulles et des ShoutOuts. Cliquez sur le lien ouvrira la Gallery des modèles disponibles.

Sélectionnez un modèle vous permettra de réutiliser facilement des modèles personnalisés. L'onglet *Interaction* affiche un aperçu du modèle choisi :



The screenshot displays the 'Get a free gift' ShoutOut Options editor. On the left, a sidebar lists 'Interaction', 'Engagement', 'Appearance', and 'Goals', with 'Interaction' selected. The main area shows a preview of a ShoutOut bubble with a red-to-orange gradient background and the text 'Get a free gift!'. Below the bubble is a text input field labeled 'Enter Text Here', a red button labeled 'Gimme!', and a 'Close' link. The top right of the editor has a 'Quick Actions' button and a close icon. The bottom of the editor features a 'Play' button, a 'Cancel' button, and a 'Save' button.

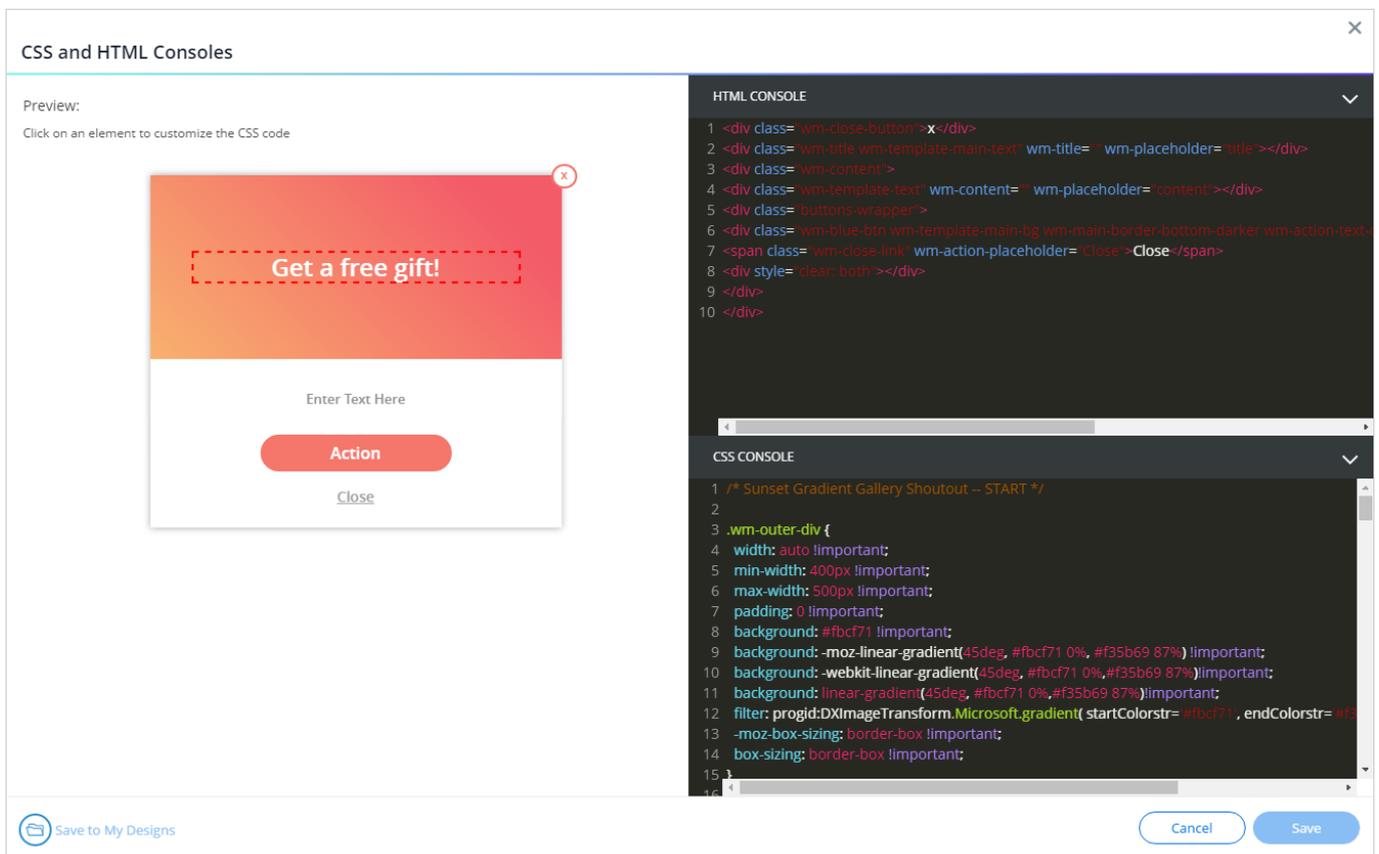
Après avoir sélectionné un modèle, la conception sera appliquée à l'élément connexe. Dans les coulisses, les codes personnalisés CSS et BBcode du modèle sont ajoutés à l'élément dans le Rich Text Editor.(éditeur de texte enrichi).



CSS

Chaque bulle et ShoutOut dispose d'une console CSS locale et personnalisée. Cela vous permet d'appliquer un modèle personnalisé sans utiliser Item ID (identifiant d'élément) ou de saisir le CSS dans la console CSS globale.

Lorsque le modèle est choisi, le CSS local sera visible dans la console CSS personnalisée. Éditer le CSS local (dans une bulle ou un ShoutOut) actualisera également le CSS global.

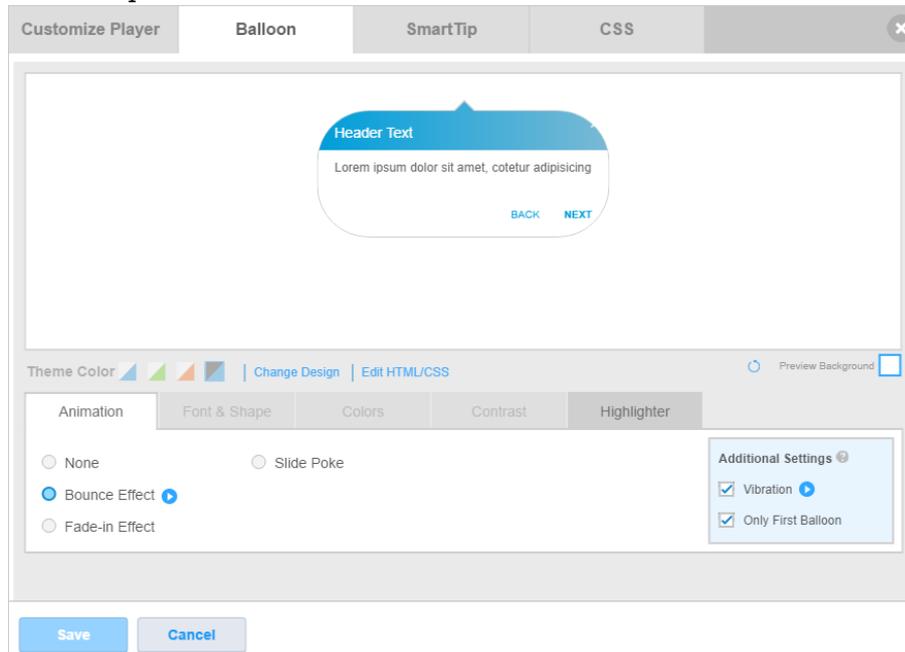


Préséance du CSS

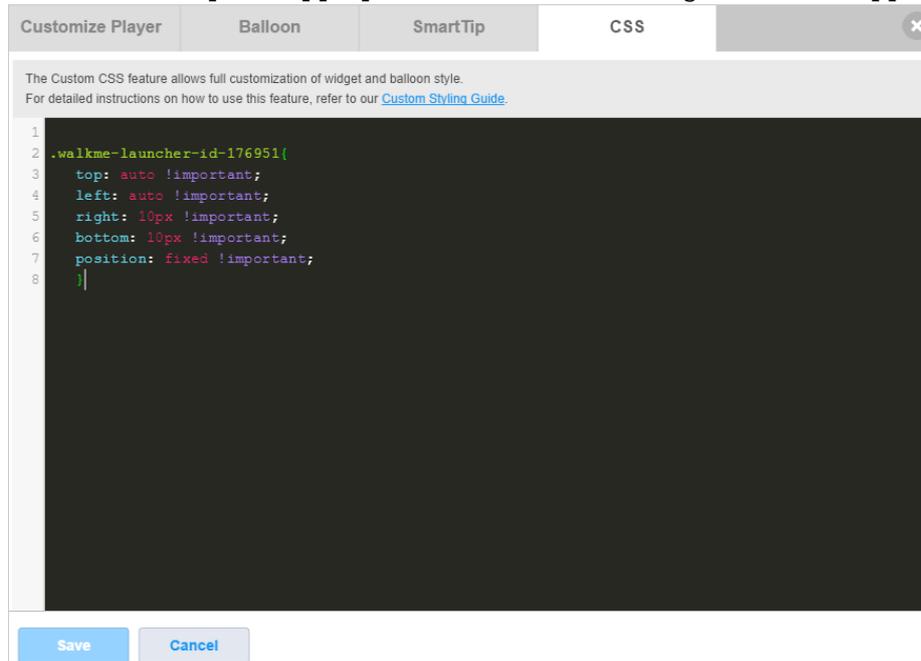
Les règles du CSS ont des niveaux de priorité différents selon leur lieu de configuration :

1. Tout CSS appliqué au niveau local à l'aide de Rich Text Editor remplacera toute autre conception.
2. Le CSS appliqué dans l'onglet *Customize menu's Balloon* (personnaliser le menu de la bulle)

sera remplacé s'il est en conflit avec le CSS au niveau local.



3. Enfin, la conception appliquée via la console CSS globale sera appliquée en dernier lieu.



BBCode

Certains modèles utilisent également le BBCode pour personnaliser le CSS qui stylise une bulle ou un ShoutOut. Le BBCode appliqué par un modèle remplace n'importe quel BBCode et n'importe quel texte dans la bulle avant l'application du modèle. Le BBCode appliqué par un modèle ne peut pas être restauré à l'aide du bouton *Reset (réinitialiser)*. La modification d'un modèle avec le BBCode ne

peut être effectuée qu'au niveau local.