# Générateur de contenu

## Aperçu rapide

Le Générateur d'état est un nouveau produit WalkMe qui renforce les capacités du moteur de règles et facilite l'expérience de création.

Les règles dans le produit WalkMe permettent de créer du contenu dynamique et ajustable et de fournir une expérience transparente pour les utilisateurs. Bien que le moteur de règles offre aux créateurs beaucoup de flexibilité dans les règles et les états, il nécessite également une formation et des compétences techniques élevées afin d'obtenir le résultat souhaité.

L'objectif clé derrière ce nouveau produit est de fournir une meilleure expérience utilisateur aux créateurs et de rendre le processus de création de règles plus facile et plus intuitif.

Types de règles qui sont actuellement pris en charge

- URL actuelle
- URL du référent
- Élément sur l'écran
- Élément sélectionné
- jQuery
- Variable
- Cookie
- Données WM
- Formulaire Workday
- Workday Worklet
- Sous-page Workday
- Page Workday
- Élément Workday Inbox
- IDP Integration
- Intégration CSV
- Intégration de l'API
- Tâche d'accueil
- Intégrations basées sur le comportement
- Heure
- Date
- WalkMe Language
- La taille de la fenêtre.
- Type de navigateur
- Current Flow

- Langue – Bug avec la liste de langue
- Objet JSON – Bug avec les opérateurs
- Cours TeachMe
- Quiz TeachMe
- Comparaison du nombre/de la date (Anciennement appelée règle logique)
- Segment

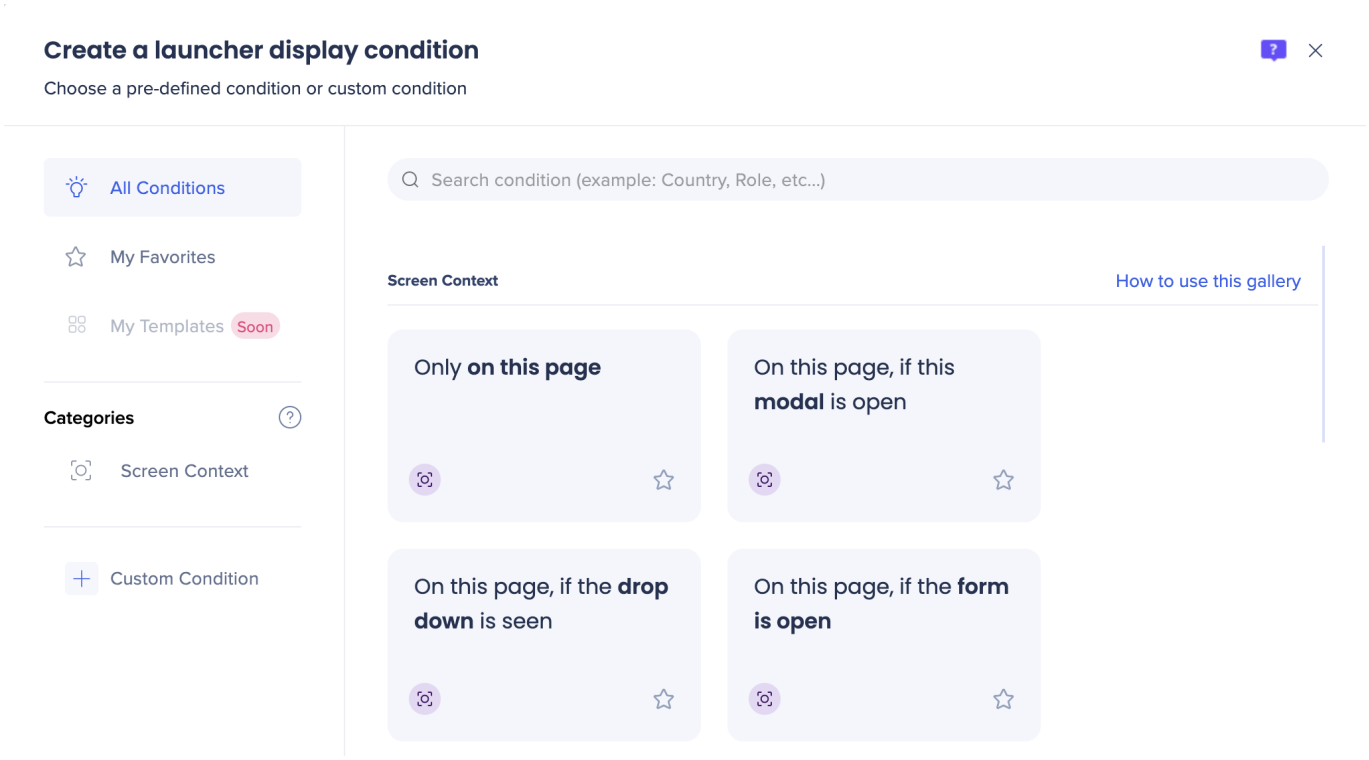
La bêta du créateur d'état est actuellement disponible dans les emplacements suivants de l'Éditeur :

| **30 juillet 2023** | |
|---|---|
| Launchers | • Condition d'exposition |
| **10 septembre 2023** | |
| Tâches Onboarding | * État d'affichage |
| ShoutOut | * Classique – Lecture automatique<br>* W5G – Lecture automatique |
| Resources | * État d'affichage |
| Shuttles | * État d'affichage |
| Survey | * Lecture automatique |

## Termes et conditions

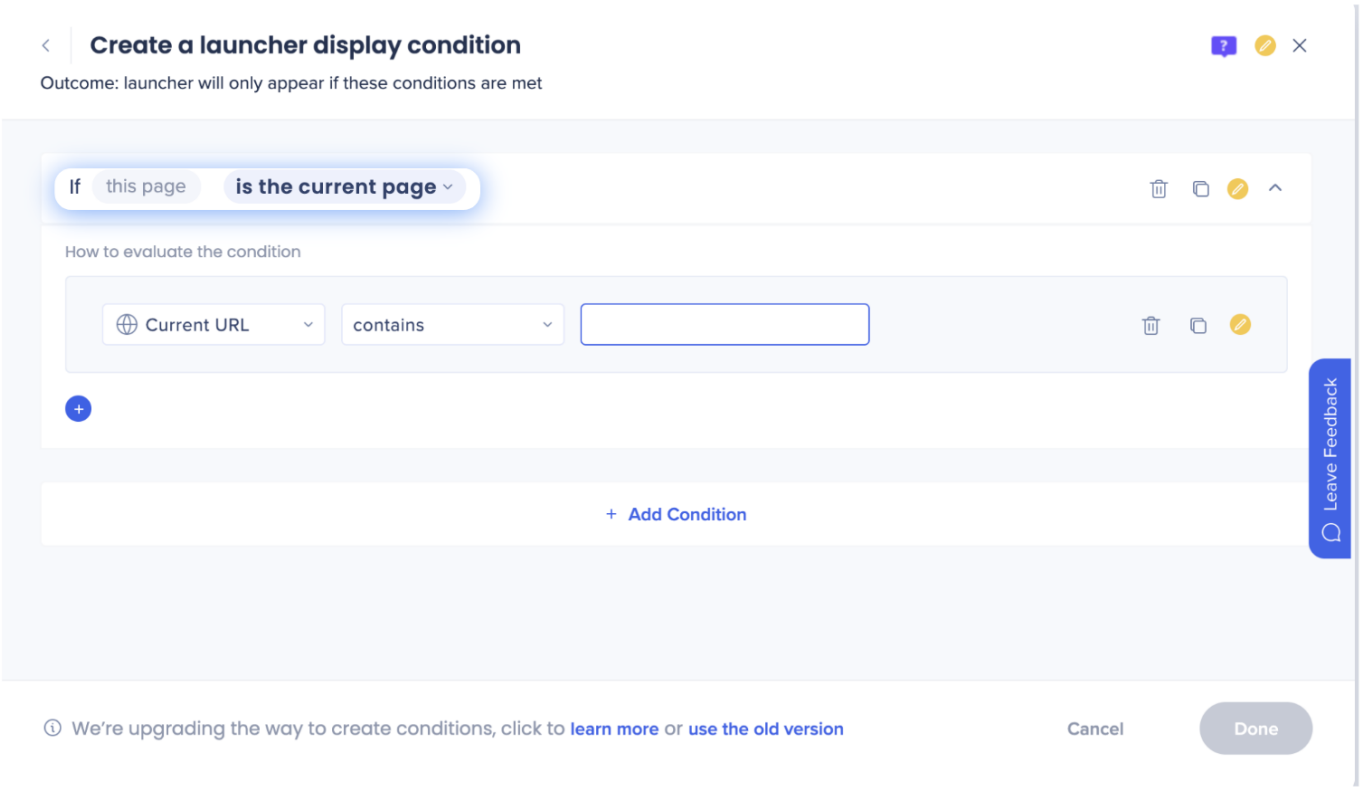
Lorsque les utilisateurs ouvrent le Générateur d'état, ils verront les modèles qui décrivent les scénarios les plus courants pour le cas sur lequel ils travaillent actuellement (par exemple, l'utilisateur a capturé un élément à l'écran et ouvre le Générateur d'état à partir des états d'affichage du Launcher).

La sélection les aidera à commencer avec des états et des règles prédéfinis.



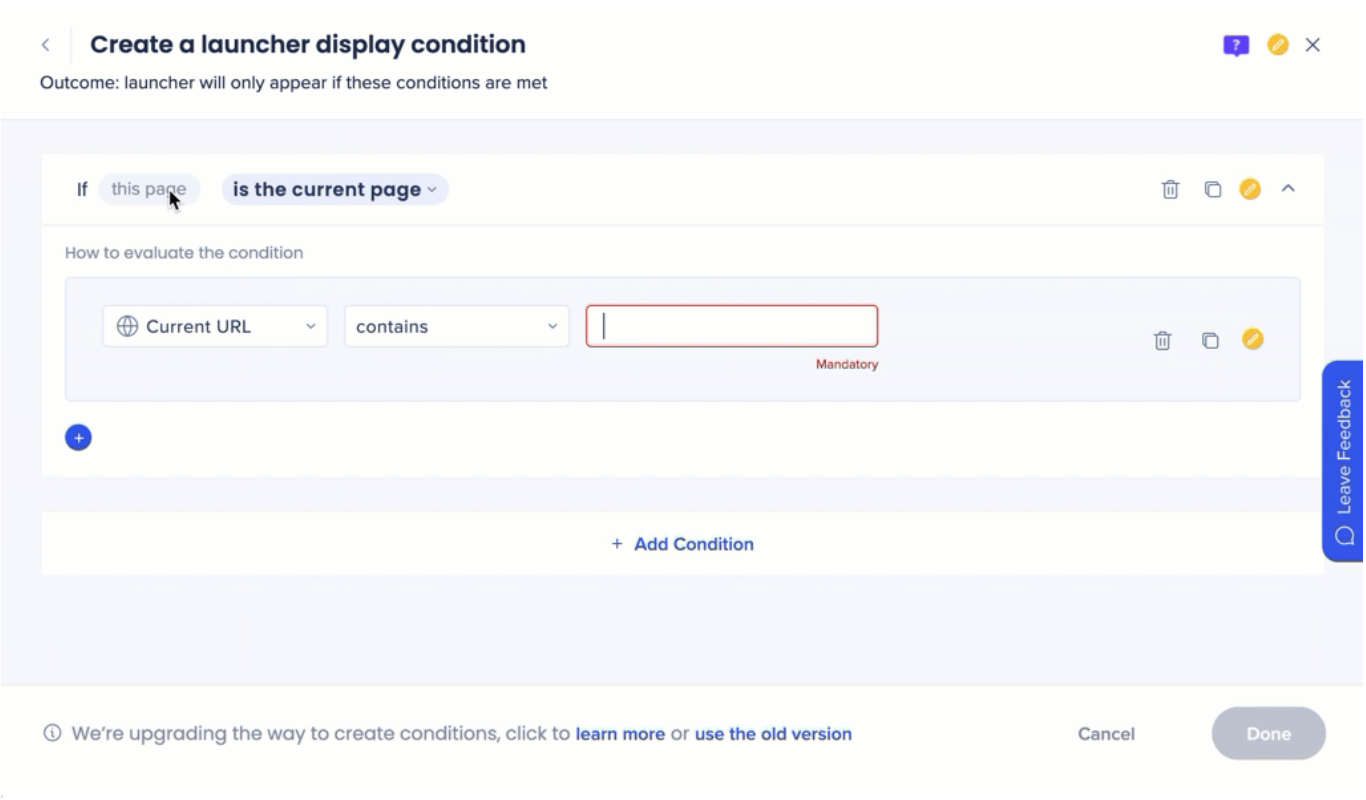

Cliquez sur la carte pour voir l'état prédéfini et les règles suggérées pour la façon de l'évaluer.

La première ligne est la **condition** – la définition de l'endroit où l'utilisateur souhaite le plus probable que son élément WalkMe apparaisse. Les utilisateurs peuvent saisir leur définition dans le premier champ – ou garder celle par défaut – et sélectionner l'une des options dans le menu déroulant de l'opérateur.




Remarque

La ligne d'état n'a aucun impact sur le résultat final. Cette ligne et le texte dans le champ sont dédiés aux notes et n'affecteront pas la règle que l'utilisateur crée ci-dessous.

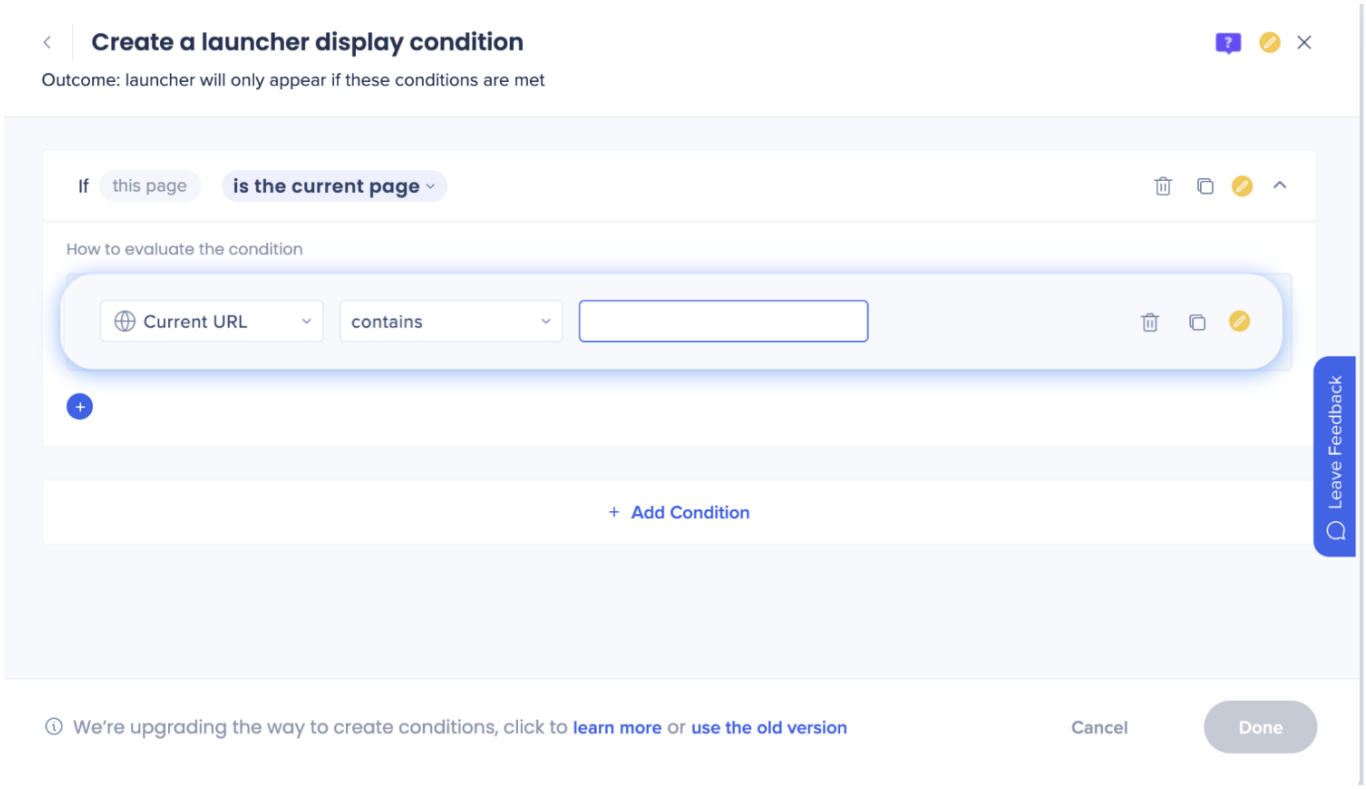


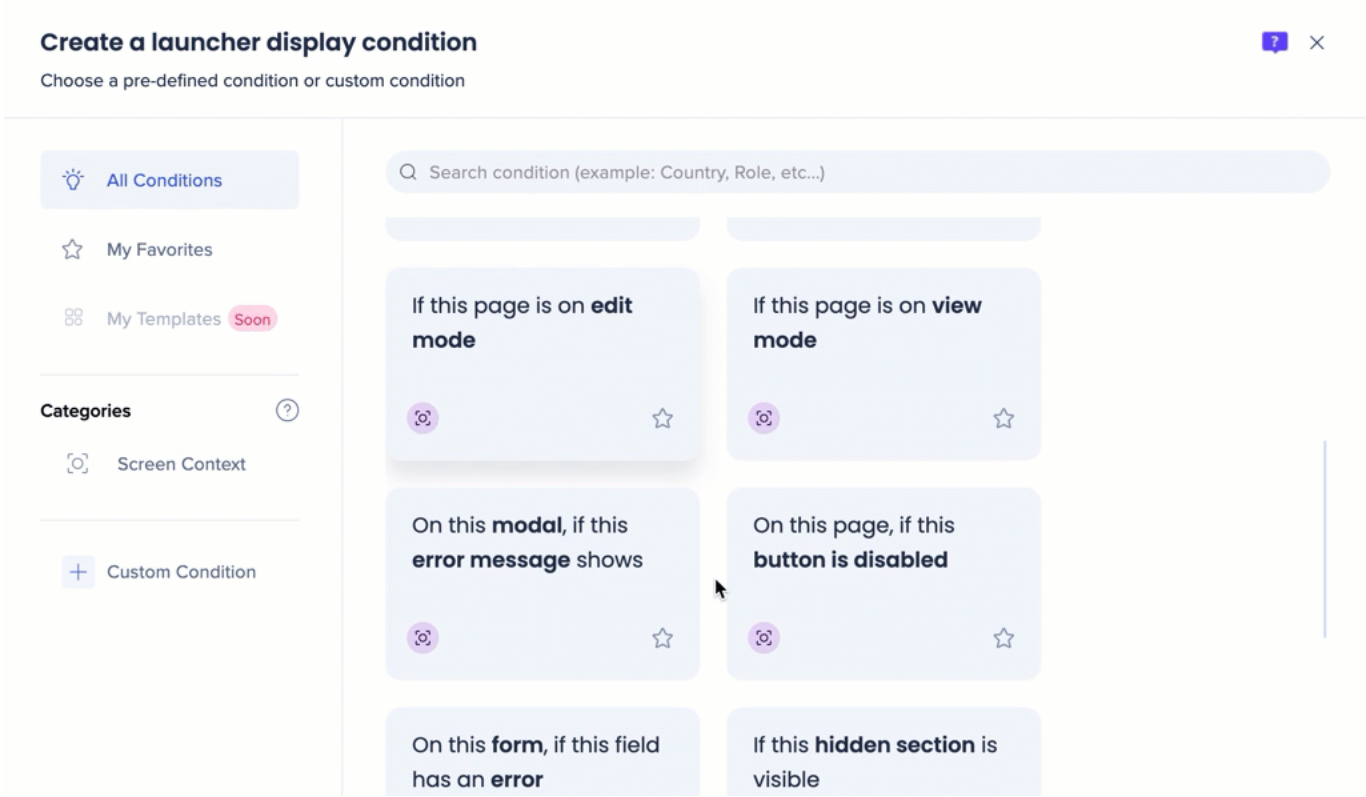

La deuxième ligne est **la règle** ou **la méthode** qui Le créateur d'espace souhaite utiliser afin d'expliquer ce qui représenterait cette page et pour que WalkMe comprenne sur la page sur laquelle afficher l'élément.

Pour chaque état, il y a une règle par défaut – ce que nous pensions être le moyen le plus courant de représenter l'état sélectionné. Par exemple, pour lorsque la page est en mode d'édition, un moyen courant de la définir par Élément à l'écran (crayon).

Cependant, l'utilisateur peut sélectionner parmi le nombre de règles qui sont pertinentes pour son cas.

Pour les utilisateurs qui créent du contenu pour le système Workday, la règle par défaut serait « Sous-page Workday ».

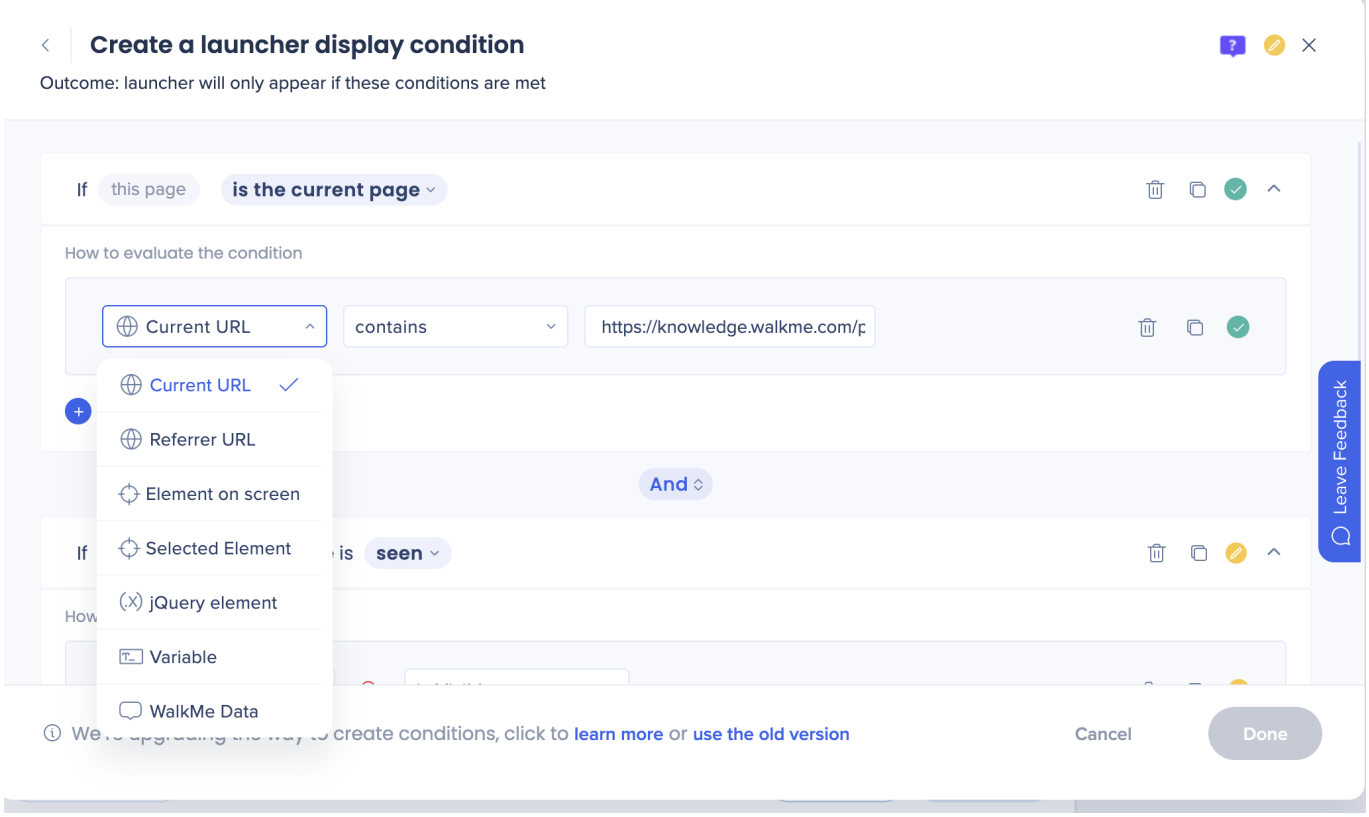


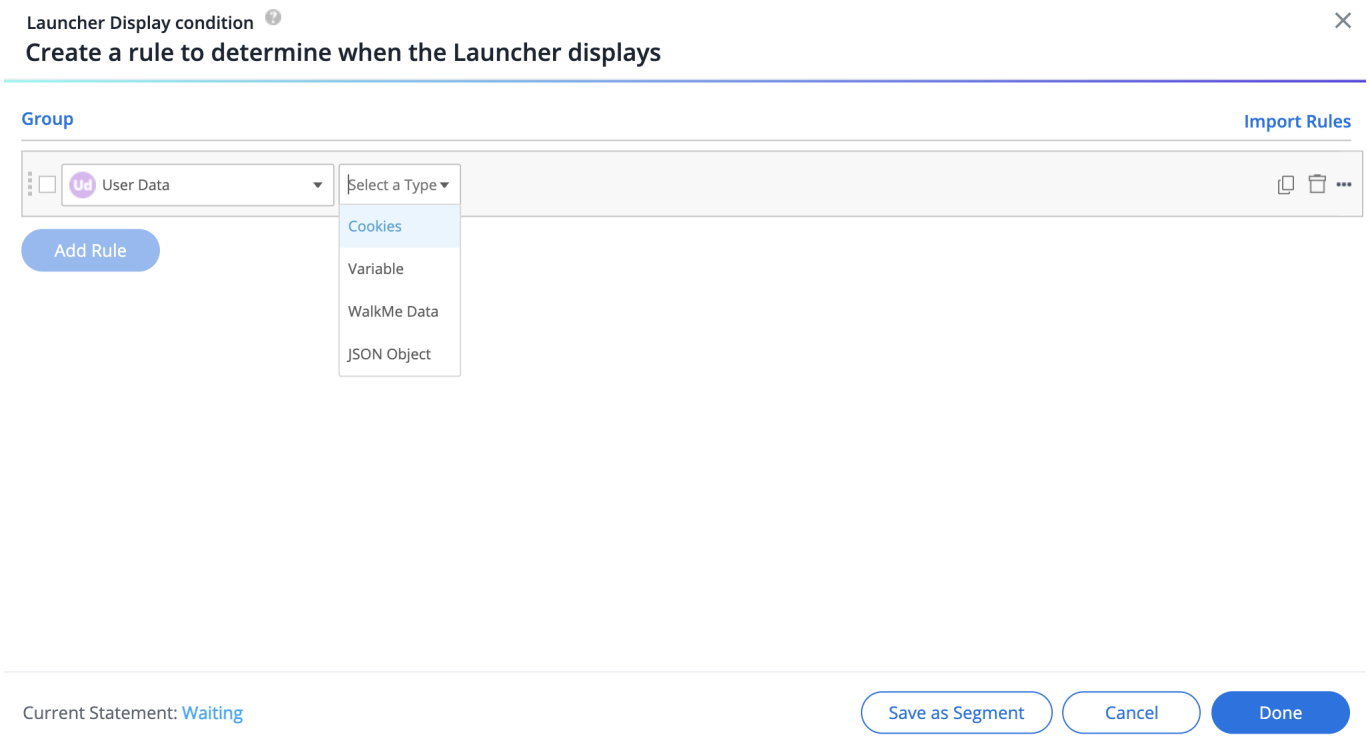




Toutes les règles qui sont pertinentes pour l'état sélectionné peuvent être vues sous un menu

déroulant.

Cela a changé par rapport au moteur de règles, où les règles sont regroupées sous quelques catégories (par exemple, URL → URL actuelle / URL de référence), et l'emplacement de certaines n'est pas évident (par exemple, Données de l'utilisateur → Cookies / Variable ...).






# Noms et icônes des règles

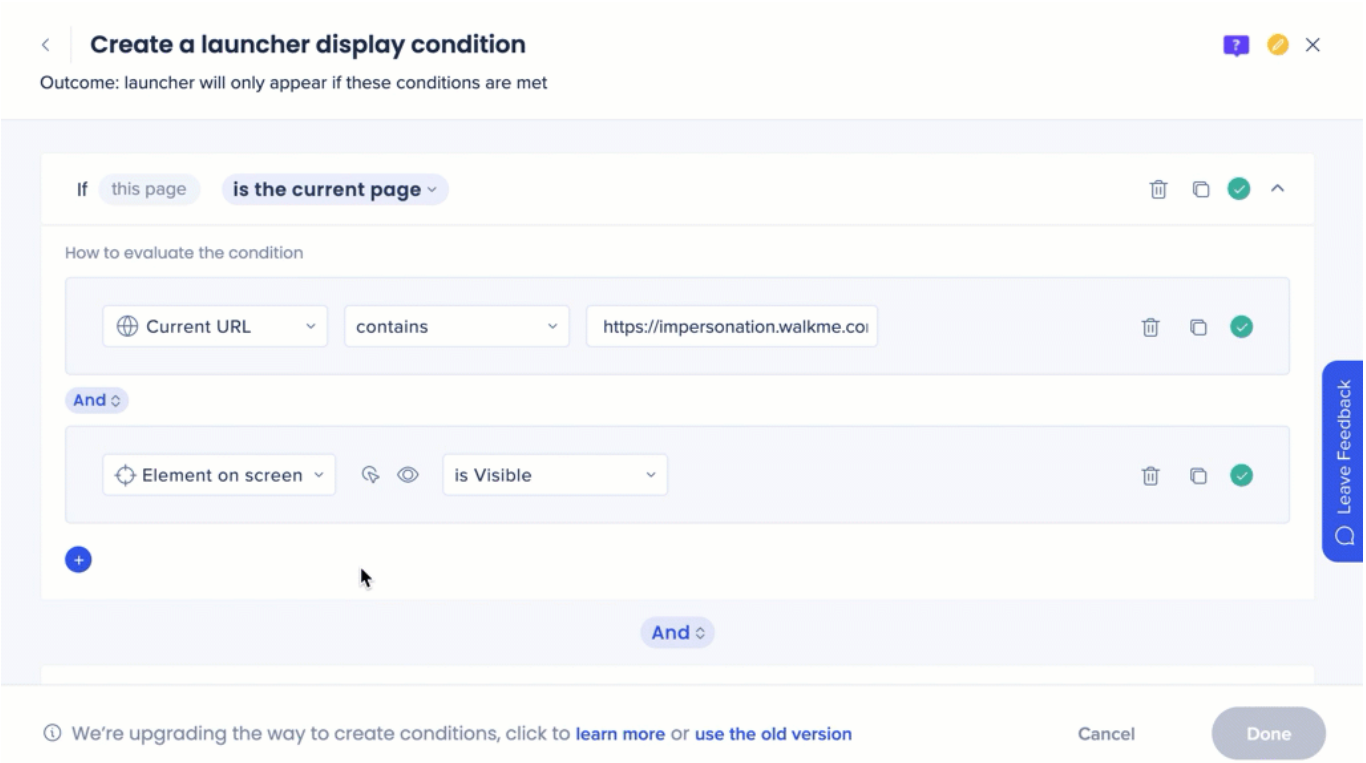
Voici quelques modifications par rapport au moteur de règles :

- Sur l'élément d'écran modifié en « Élément à l'écran »
- Au lieu de l'icône « Couleur et initiales » que chaque type de règle avait, il y a désormais une icône unique par type de règle illustrant la règle

# Regroupement

Le regroupement des règles et des états est effectué automatiquement (le regroupement manuel n'est pas encore possible).

Lorsqu'il y a deux règles sous un état et au moins une règle en dehors de cet état – les règles sous un état deviendront un groupe.



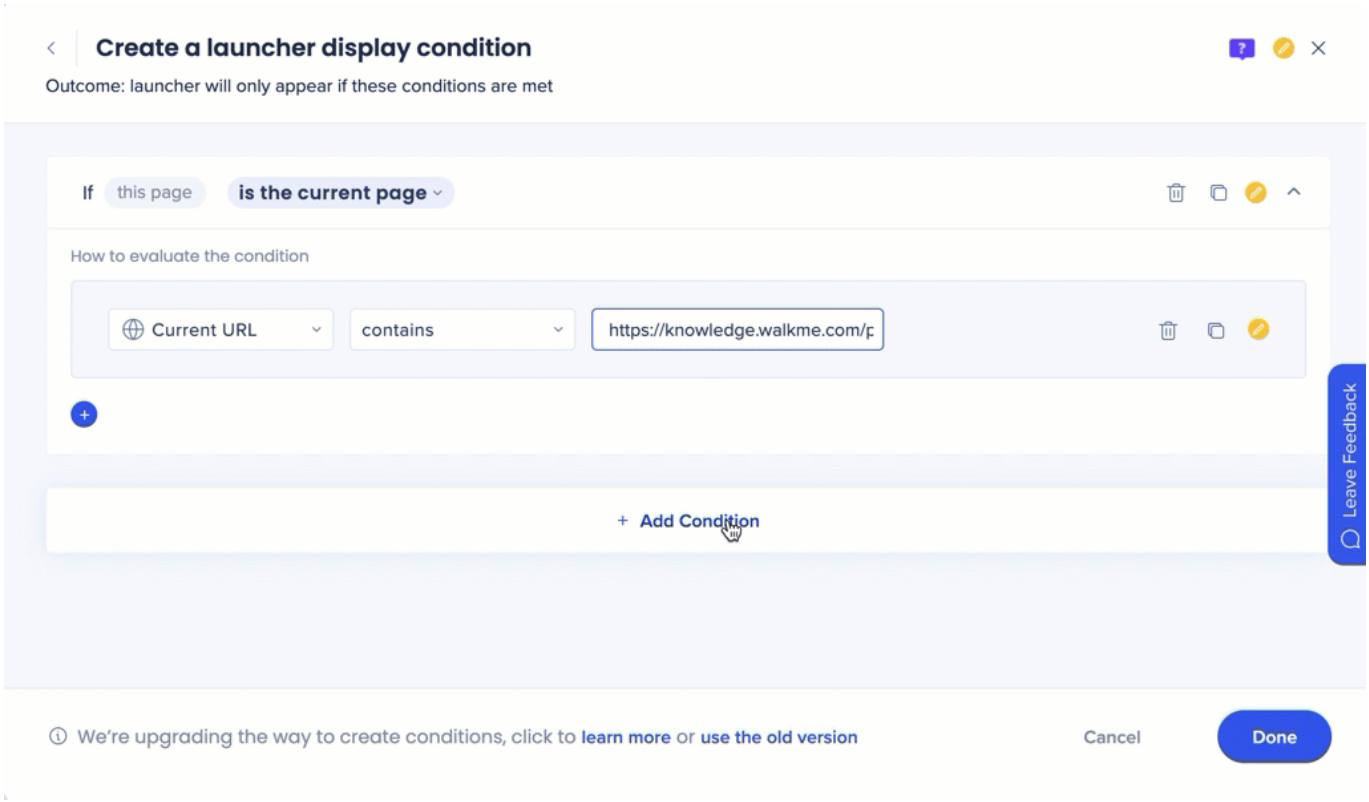

# État avancé

Bien que nous vous recommandons de travailler avec les états suggérés qui couvrent les cas d'utilisation les plus courants et de gagner du temps, il y a également la possibilité de créer un état avancé à partir de zéro.

Il est destiné aux créateurs expérimentés qui souhaitent travailler sur des cas d'utilisation plus compliqués et ne les trouvent pas dans les options suggérées.

Le modèle d'état avancé peut être atteint via l'icône dédiée à côté de la barre de recherche sur l'écran des options d'état.

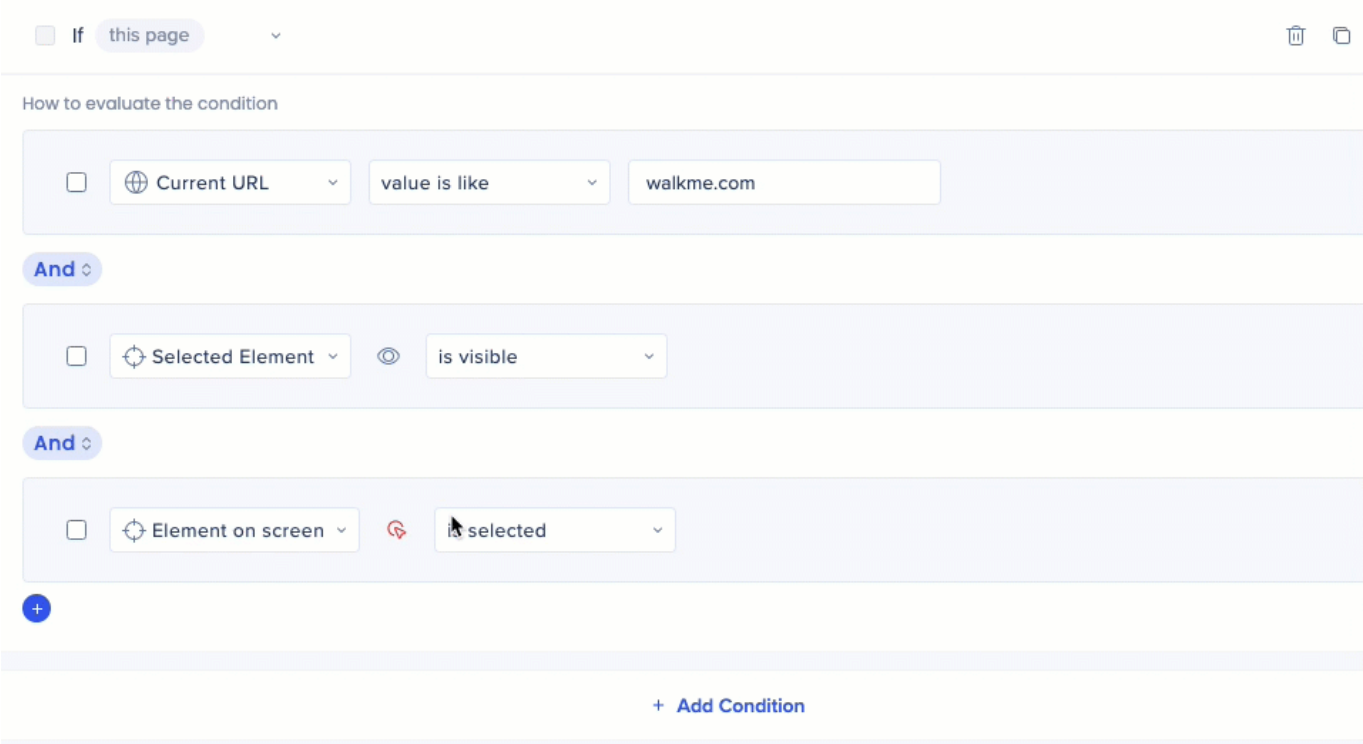
La barre de lecture s'étendra en fonction de la quantité de texte et toutes les méthodes disponibles peuvent être trouvées dans le menu déroulant.




# Autres fonctionnalités

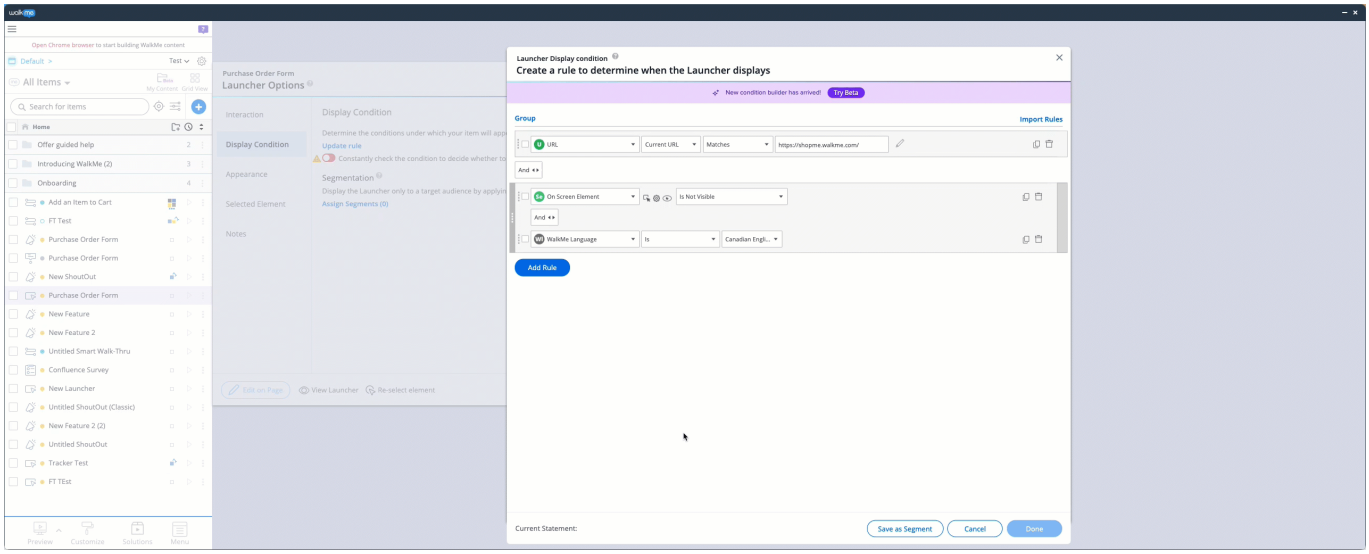
## Déplacement des règles et des états autour

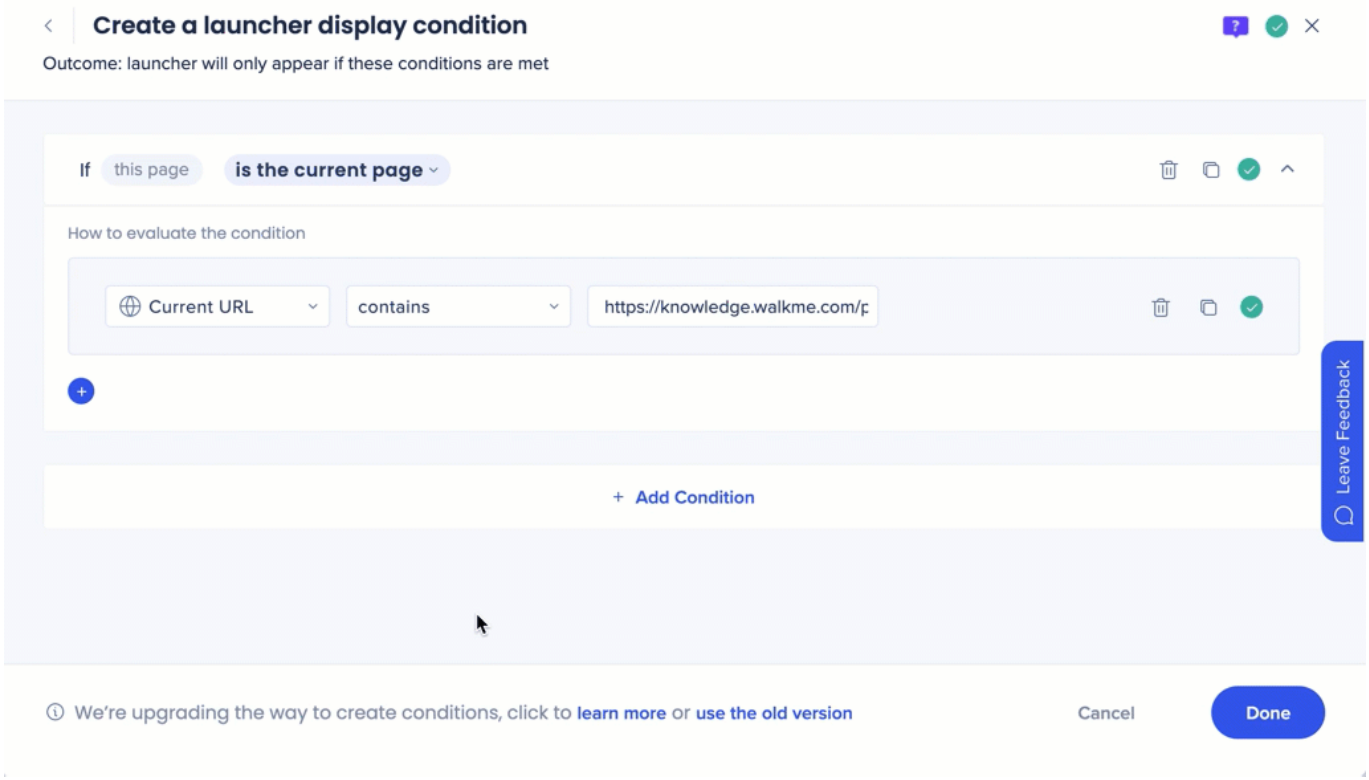
Les états et les règles peuvent être déplacés à l'aide du glisser-déposer.




## Se déplacer entre les versions

- Lorsqu'ils vont dans le Générateur d'état à partir du moteur de règles, les utilisateurs pourront voir toutes les règles existantes dans le même était qu'elles sont présentées dans le moteur de règles
- Bien que nous ayons couvert la plupart des cas possibles, il y a certaines règles qui ne peuvent pas temporairement être transférées vers le nouveau Générateur d'état (nous les surveillons). Si l'utilisateur tente de transférer l'une de ces règles, il obtiendra un message d'avertissement. Ils peuvent soit poursuivre et perdre leur règle dans le Générateur d'état, soit revenir au moteur de règles où la règle sera disponible.




- Il est toujours possible de revenir à l'ancienne version du moteur de règles en cliquant sur le lien « Utiliser l'ancienne version » sur l'écran d'état.
- Notez que toutes les modifications non enregistrées seront perdues. Cependant, les états qui ont été enregistrés seront déplacés vers l'ancienne version.