

# Launchers

## Bref aperçu

Les Launchers sont des boutons de démarrage rapide que vous pouvez placer sur votre site web et qui lancent une autre action WalkMe lorsque vous cliquez dessus, comme lire un Walk-Thru, une ressource, une Navette, ou un ensemble de conseils de validation SMART. Les Launchers sont très efficaces pour augmenter l'engagement des utilisateurs avec votre site et la résolution des problèmes d'interface courants. Utilisez les Launchers pour aider les utilisateurs quand ils en ont besoin, là où ils en ont besoin.

Pour les utilisateurs qui ne sont peut-être pas au courant de l'existence de ressources de support dans le menu lecteur, vous pouvez anticiper leurs problèmes et placer directement des Launchers là où des instructions supplémentaires peuvent être nécessaires. Les actions lancées par les Launchers sont de plus en plus utilisées et ont un impact plus important.

## Cas d'utilisation

Les cas d'utilisation du Launcher incluent les éléments suivants :

- Lire un Walk-Thru : donnez aux utilisateurs la possibilité de démarrer un Walk-Thru immédiatement à partir d'une page de FAQ
- Ouvrir un article ou une ressource vidéo : fournissez aux utilisateurs une assistance multimédia quand ils en ont le plus besoin.
- Activer une Navette : placez des liens vers des ressources importantes ou d'autres sites web à la portée de l'utilisateur.
- Lancer un sondage : invitez les utilisateurs à remplir un sondage de satisfaction.
- Exécuter une validation d'ensemble de SmartTips (Vérifier mon formulaire) : placez un Launcher qui exécutera un contrôle de saisie et indiquera les erreurs sur un formulaire.
- Ouvrir le menu lecteur : rappelez à un nouvel employé ses tâches restantes d'accueil et intégration

## Comment cela fonctionne

Lorsqu'une page est chargée, WalkMe vérifie d'abord les règles de segmentation pour déterminer quels éléments peuvent être pertinents sur cette page. Ensuite, WalkMe recherchera l'élément concerné. Utilisez le centre de segmentation pour afficher les

Launchers uniquement à certains publics cibles, sur des pages spécifiques ou dans des conditions particulières.

Les types de fichiers pris en charge pour les images que vous pouvez insérer dans les Launchers sont les suivants :

- JPEG
- JPG
- PNG
- GIF
- SVG

## Créer un Launcher

La création d'un Launcher s'effectue à partir de l'application Launcher de l'éditeur WalkMe ou directement à partir d'un Smart Walk-Thru.

### Création d'un Launcher à partir de l'application

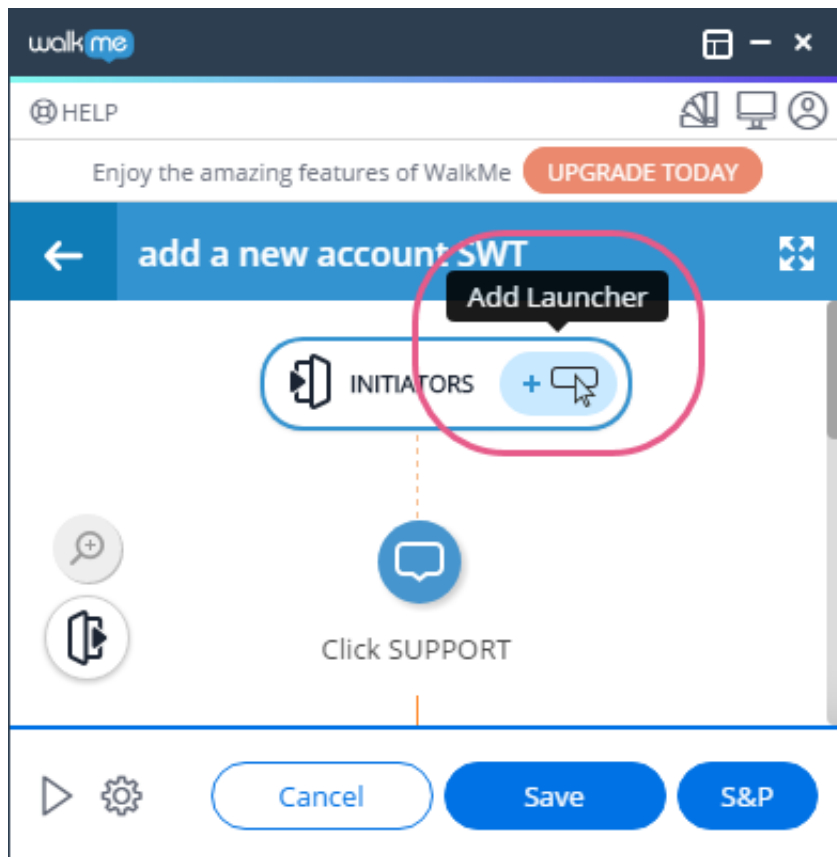
- Allez sur la page où vous souhaitez placer un Launcher
- Dans l'application Launchers, cliquez sur le bouton Ajouter un nouveau .
- Tapez un nom. Le nom du Launcher n'apparaîtra que dans l'éditeur.
- Cliquez sur le bouton Continuer . La fenêtre de l'éditeur va se réduire.
- Sélectionnez un élément à l'écran sur lequel ancrer le Launcher. Le ballon de capture apparaît.
- Cliquez sur Enregistrer. Le menu d'interaction apparaît.
- Tapez dans l'infobulle pour décrire ce que fait le Launcher.
- Si vous souhaitez modifier le design du Launcher, cliquez sur Changer le Launcher .
- Sélectionnez un type d'action pour déterminer ce qui se passe lorsqu'un utilisateur clique sur le Launcher.
- Cliquez sur Enregistrer .

### Création d'un Launcher à partir d'un Smart Walk-Thru

Il existe trois méthodes pratiques pour créer un Launcher à partir d'un Smart Walk-Thru.

- Cliquez sur l'icône Ajouter un Launcher à partir du panneau de l'initiateur.
- Ouvrez le panneau d'initiateur puis cliquez sur + Ajouter un Launcher .

- Survolez la toute première icône Ajouter un nouveau (+) sur la carte Smart Walk-Thru et cliquez sur Launcher .



## Menu options du Launcher

Onglet d'interaction

Need Help Launcher #2
✕

### Launcher Options ?

Interaction

Appearance

Behavior

Precision

Notes

#### Interaction

Name:

Tooltip:

Launcher: [Change Launcher](#)

Preview:

Walk Me Through >

Action:

Smart Walk-Thru:

Step:

Play from beginning of Walk-Thru ?

Display Style:  Always  On Hover ?

Display Segment: [Manage Segments](#) and [Create Segment](#)

No Segmented Tags. [Click here](#) to learn more

View Launcher
 Re-select element

Cancel
Save
S+P

**Nom :** Le nom du Launcher n'apparaîtra que dans l'éditeur. Le nom n'apparaîtra pas à votre utilisateur final.

**Infobulle :** Le texte qui apparaît lorsqu'un utilisateur survole le Launcher. Les infobulles peuvent être promotionnelles (« Cliquez sur moi pour en savoir plus ! ») ou informatives (« Dans ce champ, définissez votre budget maximum »).

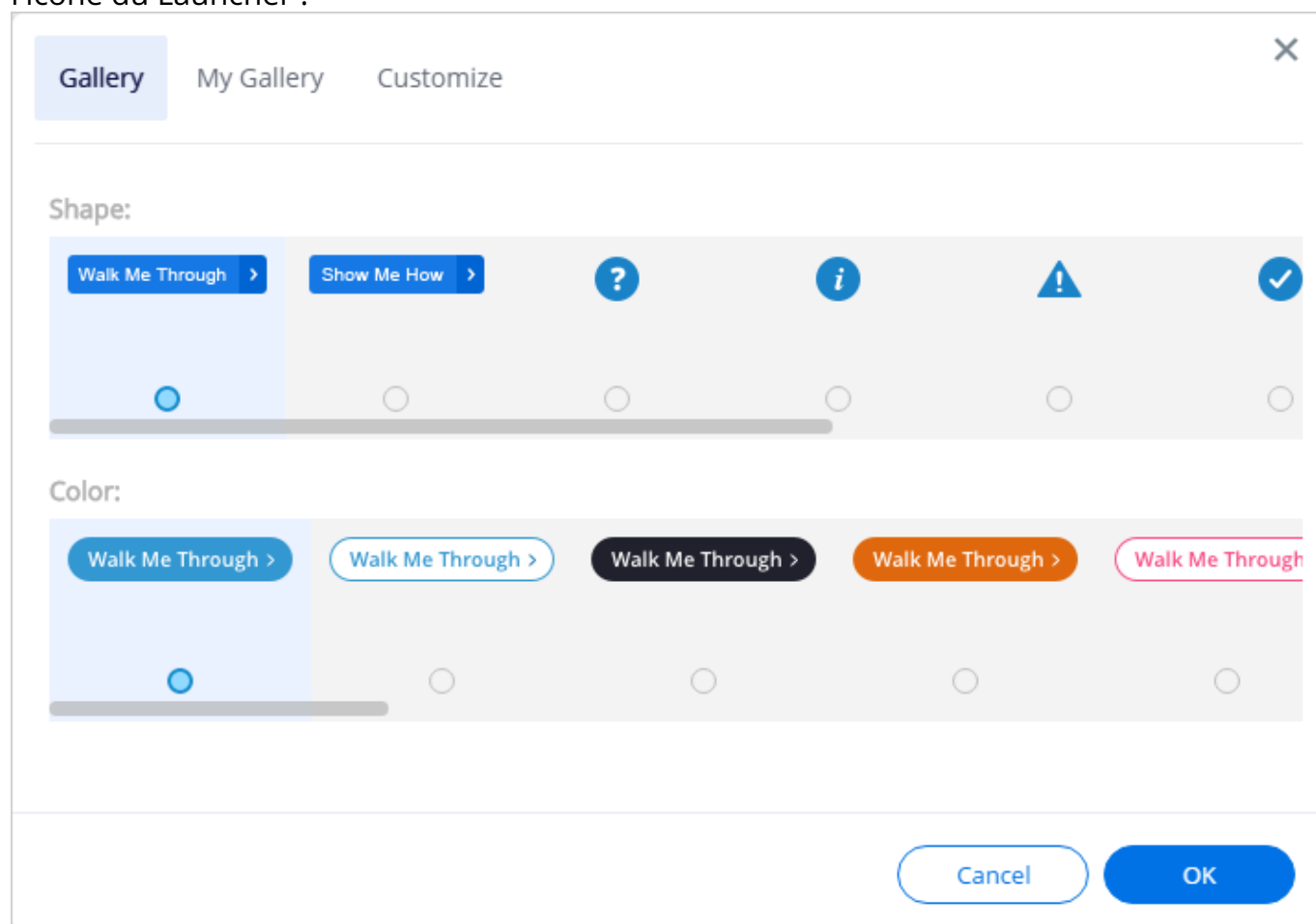
**Modifier le Launcher :** Modifie le design et le texte du Launcher (lisez ci-dessous pour en savoir plus)

**Actions :** Détermine l'action à effectuer lorsqu'on clique sur un Launcher. Les actions comprennent :

- Lire un Walk-Thru : lisez un Walk-Thru sélectionné
- Ouvrir le menu : ouvrez le menu lecteur WalkMe
- Lire une ressource : lisez une vidéo ou un article de ressource sélectionné.
- Lire enquête : lisez un sondage sélectionné
- Lire un ShoutOut : lisez un ShoutOut sélectionné

- Lire plusieurs validations SmartTip : exécutez une validation SmartTip Set sur un formulaire
- Aucun : ne lit pas d'élément WalkMe lorsqu'on clique dessus (peut être utilisé uniquement avec une infobulle)
- Style d'affichage : Détermine quand le Launcher apparaîtra à l'écran. Les styles d'affichage sont les suivants :
  - Toujours : affichez le Launcher chaque fois que l'élément sélectionné est visible sur la page.
  - Sur le survol : affichez le Launcher lorsque l'élément sélectionné est survolé
- Segment d'affichage : ajoutez un Launcher à un segment ou crée un segment pour déterminer si le Launcher apparaît. Par exemple, vous pouvez afficher un Launcher uniquement pour un segment spécifique d'utilisateurs, tels que les administrateurs.

L'onglet Modifier les Launchers contient une suite complète d'options pour personnaliser l'icône du Launcher :



Galerie : Sélectionnez une image à partir des images de stock du Launcher

Ma galerie : Sélectionnez les images que vous avez déjà créées pour les utiliser comme bouton de Launcher en insérant l'URL de l'image. Les types de fichier image pris en charge

sont les images ayant pour extensions : JPEG, JPG, PNG, GIF et SVG.

Personnalisation : Personnalisez le texte et le design du Launcher dans l'éditeur WalkMe. Les éléments suivants peuvent être configurés ici dans l'éditeur de design du Launcher :

- Texte : personnalisez le texte qui apparaît dans le Launcher. Ajoutez jusqu'à 70 caractères
- Police : sélectionnez la police de votre texte (les polices incluent Open Sans, Times New Roman et Arial)
- Taille : sélectionnez la taille de votre texte
- Couleurs : modifiez ou supprimez la couleur du texte, de l'arrière-plan ou de la bordure

### Customize Design

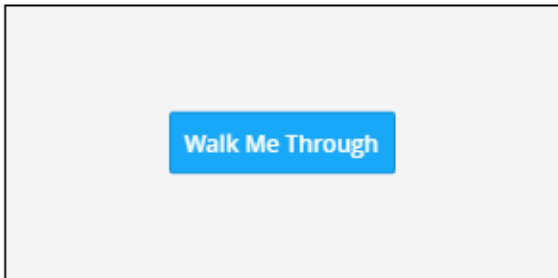
#### Default State

Text  **B** *I* U  
Single Line, 70 characters

Font  Font size

Colors: Text  Background  Border

#### Preview (including Hover and Click states)



#### Hover and Click States (see Preview)

Use default Hover and Click states

#### Borders and Padding

Use default Borders and Paddings

## Onglet Apparence

Le menu Apparence offre d'autres options pour modifier la manière dont le Launcher est

placé par rapport aux éléments à l'écran :

- Surbrillance : distinguez le Launcher du reste de la page avec une surbrillance
- Position : indiquez si la position du Launcher est définie autour ou à l'intérieur du périmètre de l'élément et sélectionnez la direction dans laquelle le Launcher se développera.
- Options de timing : Affichez le Launcher immédiatement après le chargement de la page ou retardez-le de quelques secondes.
  - Vous voudrez peut-être retarder un Launcher si vous souhaitez fournir des conseils aux utilisateurs après qu'ils aient été sur la page pendant un certain temps ou si le Launcher est basé sur un élément comme un message de confirmation ou d'erreur qui prend parfois plus de temps à charger que la page
- Z-index : spécifiez l'ordre de pile d'un élément par rapport aux autres éléments existants sur la même page web
- Affiner la position : affinez la position du Launcher par rapport à l'élément sélectionné
- Positionnement : activez le verrouillage de l'élément

## Onglet Comportement

L'onglet Comportement ouvre le menu options du Launcher, à partir duquel vous pouvez modifier la manière dont WalkMe analyse la page pour décider quand afficher le Launcher :

Interaction

Appearance

**Behavior**

Precision

Notes

### Behavior

Pinned Launcher

A Pinned Launcher will continuously search for its element until found, then it will stop.

Strong Pin

A Strong Pin will continue searching for its element even after it's found for the first time.

**⚠** When pinning a Launcher, it is recommended to use a jQuery selector to identify the attached element.

Segment evaluation frequency

Continuously check if the Display Segment Rules are met.

View Launcher Re-select element

Cancel

Save

S+P

- Lancheur ancré : après avoir affiché le Launcher pour la première fois, WalkMe arrêtera d'exécuter le contrôle. Par exemple, si la page se charge et que WalkMe lit le Launcher sur l'élément sélectionné, puis l'élément disparaît de la page et réapparaît, le Launcher ne sera pas lu une seconde fois (jusqu'à l'actualisation de la page lorsque WalkMe analysera à nouveau la page)
- Ancrage fort : l'ancrage fort affichera le Launcher même si l'élément sélectionné (un menu de survol, par exemple) disparaît de la page et réapparaît (même sans rafraîchissement de la page). L'ancrage fort est similaire au paramètre Sticky pour une étape.
- Fréquence d'évaluation de segmentation : typiquement, WalkMe vérifie les règles de segmentation d'un Launcher une fois avant de décider de l'afficher ou non. Si vous activez la fréquence d'évaluation de segmentation, WalkMe vérifie constamment les règles de segmentation pour décider d'afficher ou non le Launcher

### Tip



Si vous rencontrez un problème d'affichage du launcher, essayez d'activer l'ancrage fort dans le menu Options du Launcher. (Remarque : si vous épinglez un Launcher, nous vous recommandons d'utiliser jQuery).

## Onglet Précision

Modifiez le mode de fonctionnement par défaut de l'algorithme WalkMe pour identifier l'élément auquel le Launcher est attaché.

- Qualité de l'élément : d'abord, jetez un coup d'œil sur la qualité de l'élément pour voir avec quelle facilité WalkMe peut identifier le Launcher sur la page. Si vous avez sélectionné un élément qui apparaît sur de nombreuses pages, vous pouvez voir une qualité de l'élément faible. Si vous voulez que le Launcher apparaisse sur toutes les pages sur lesquelles l'élément apparaît, il est bon d'avoir une qualité de l'élément faible. Si vous souhaitez qu'il n'apparaisse que sur une seule page, envisagez d'utiliser une règle de segmentation ou de définir le niveau de précision sur élevé.
- Type : L'identification d'élément par défaut est effectuée par l'algorithme WalkMe, qui prend en compte l'URL où l'élément est capturé, la position sur la page, la page à laquelle un élément est lié et le texte de l'élément sélectionné. Parfois, vous avez peut-être eu l'intention de sélectionner un élément particulier mais WalkMe vous détecte comme ayant sélectionné un élément différent. Par exemple, vous avez peut-être eu l'intention de sélectionner un lien de connexion, mais WalkMe identifie l'élément que vous avez capturé dans la zone dans laquelle Identification ou Déconnexion peut s'afficher. Pour indiquer que vous souhaitez que le Launcher s'applique uniquement à l'élément lorsqu'il indique Connexion, sélectionnez identification par texte et écrivez dans le texte « déconnexion » (non sensible à la casse)
  - Pour des raisons de performances, nous vous recommandons d'utiliser un sélecteur jQuery pour un niveau de précision élevé dans le choix d'un élément.
- Ignorer : cochez une case pour ignorer le texte, l'identifiant ou la position de l'élément dans l'algorithme lorsque WalkMe détermine l'élément sélectionné en mode capture.
- Niveau de précision : si vous sélectionnez Elevé pour le niveau de précision, WalkMe utilisera des évaluations plus strictes dans son algorithme et sera plus discernant entre les éléments.

## Remarques

Partagez des notes sur le Launcher avec les membres de l'équipe dans l'éditeur. Ces notes ne seront pas visibles par l'utilisateur final en production. Trouvez également l'identifiant

du Launcher dans Notes.

#### Tip

Pour voir toutes les fonctionnalités de votre Launcher dans l'éditeur, entrez en mode Aperçu. En le lançant à partir de l'application Launcher, vous verrez le Launcher avec des fonctionnalités limitées (sans son apparence, son interaction ou son comportement).

#### Tip

Créez un segment à l'aide du centre de segmentation et d'une règle identifiant la page. Ajoutez les launchers de cette page à ce segment. Cela optimisera la vérification des éléments chaque fois qu'une nouvelle page sera chargée.

## Multilingue

Les launchers à base de texte créés avec l'outil Personnaliser supporte le Multilingue. Si vous utilisez un Launcher à partir de la galerie ou si vous ajoutez le vôtre à l'aide de l'onglet Télécharger, il ne prendra pas en charge le Multilingue.

## Ressources associées

- Le Launcher se lance là où il ne devrait pas ? [Vérifiez la précision](#)
- Votre Launcher n'apparaît-il pas du tout ? Cela pourrait avoir un rapport avec la façon dont [WalkMe identifie l'élément](#)
- Le Launcher n'apparaît pas sur la bonne page ? [Lisez en plus sur la segmentation](#)
- Vous voulez apprendre à organiser vos launchers dans le menu lecteur ? [Lisez ceci !](#)