

Mobile : comment ajouter des Tracked Events fondés sur l'API (précédemment Goals)

Important

Les Tracked Events fondés sur l'API doivent non seulement être ajoutés dans la console mobile, mais vos développeurs doivent également les ajouter au code de l'application à l'aide de l'API du SDK de WalkMe Mobile.

Étapes pour ajouter des Tracked Events fondés sur l'API dans la console mobile

1. Dans la console mobile, cliquez sur *TRACKED EVENTS* (ÉVÉNEMENTS SUIVIS) ;
2. Cliquez sur le bouton + *TRACKED EVENT* (ÉVÉNEMENT SUIVI) ;
3. Cliquez sur *API based tracked event* (Tracked Event fondé sur l'API) ;
4. Saisissez un nom dans le champ *Event Name* (Nom de l'événement) ;
5. Cliquez sur *ADD ATTRIBUTE* (AJOUTER UN ATTRIBUT) une fois pour chaque attribut que vous souhaitez ajouter ;
6. Assignez un nom et un type à chaque attribut (vous pouvez choisir entre Text [Texte], Number [Nombre] et Boolean [Booléen]) ;
7. Les noms d'événement et d'attributs doivent correspondre exactement à ceux définis par vos développeurs dans l'appel API vers le SDK de WalkMe Mobile.

Étapes pour ajouter l'API d'événement dans le SDK de WalkMe Mobile pour Android

```
/**
 * Sends a Goal to ABBI's Backend.
 * A Goal is a user action that can be used to target your users.
 * <p>
 * Usage Example :
 * <p>
 * ABBI.Goal.track("Bought a blue sword", null)
 * ABBI.Goal.track("Subscribed", new HashMap (String, String)(){ put("item_name", "unlimited_calls"); });
 *
 * @param goalName the Goal name.
 * @param dataMap the Goal properties, key-value structured (if any).
 * @deprecated instead use {@link ABBI.Goal#track(String, Map)}.
 */
/unused/
public static void track(String goalName, Map<String, String> dataMap) {
```

Consultez l'exemple d'utilisation ci-dessous :

```
ABBI.sendGoal("Bought a blue sword", null)
ABBI.sendGoal("Bought a blue sword", new HashMap()<String, String{
put("item_name", "unlimited_calls")
})
```

Ajouter l'API d'événement dans le SDK de WalkMe Mobile pour iOS

```
/**
 * Sends a Tracked Event to ABBI's Backend.
 * A Tracked Event is a user action that can be used to target your users.
 *
 * Usage Example :@
 *
 * [ABBI sendTrackedEvent:@"Bought a blue sword" withProperites:nil]
 * [ABBI sendTrackedEvent:@"Bought a blue sword" withProperites:@{@"item_name", @"unlimited_calls"}]
 *
 * @param trackedEventName the Tracked Event name.
 * @param properties the Tracked Event properties, key-value structured (if any).
 */
+ (void)sendTrackedEvent:(NSString *)trackedEventName withProperites:(NSDictionary *)properties;
```

Consultez l'exemple d'utilisation ci-dessous :

```
[ABBI sendTrackedEvent:@"Bought a blue sword" withProperites:nil]
[ABBI sendTrackedEvent:@"Bought a blue sword" withProperites:@{@"item_name",
@"unlimited_calls"}]
```