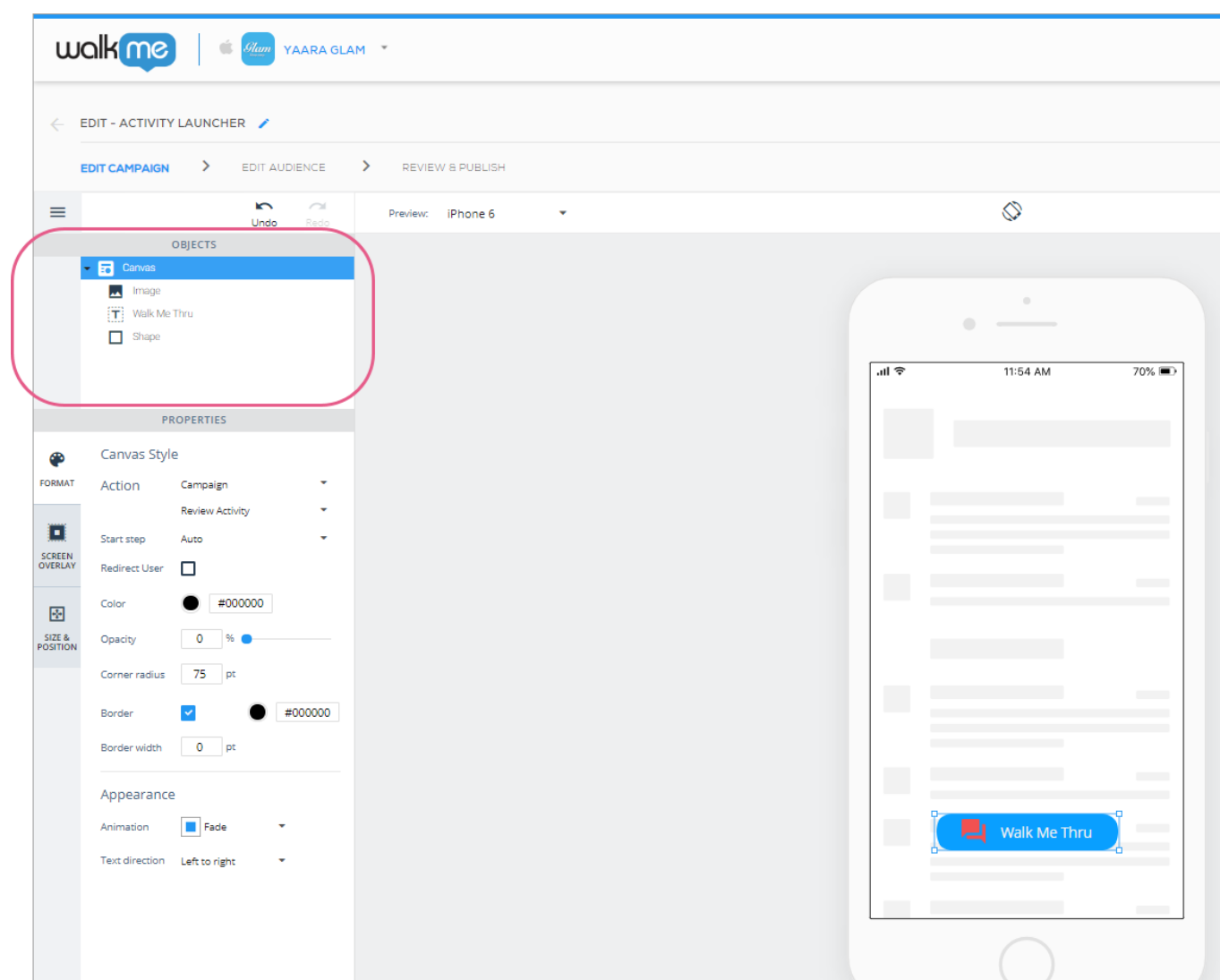


Mobile : comment construire et modifier des Launchers

Remarque :

Ceci est uniquement disponible pour les versions v1.13.1 et supérieures du SDK de WalkMe Mobile.



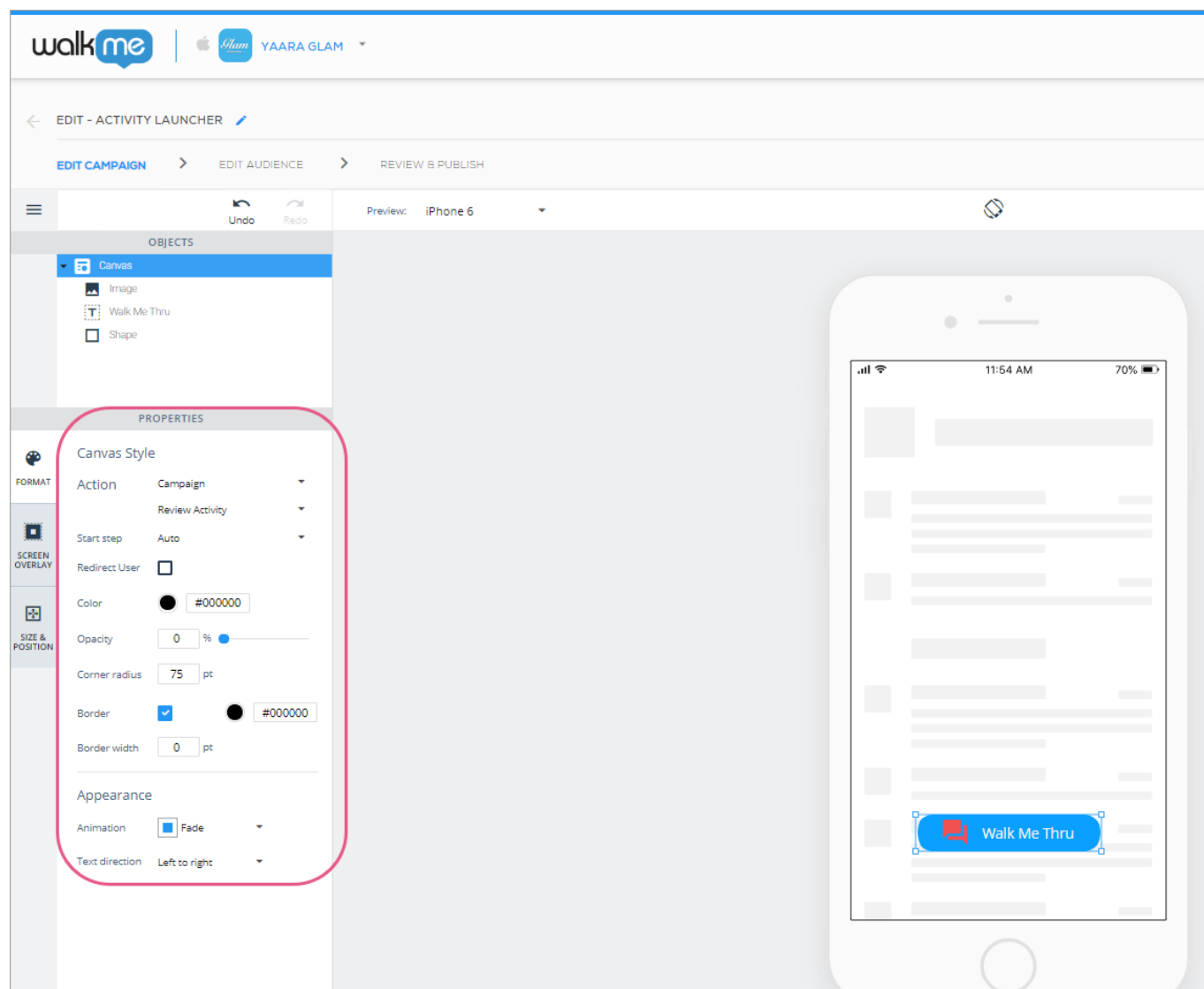
Personnaliser l'interface utilisateur des Launchers

Les Launchers étant essentiellement des boutons que vous ajoutez à votre application, les options de personnalisation diffèrent légèrement de celles des autres campagnes.

Premièrement, la liste d'objets que vous pouvez ajouter au canvas d'un launcher se limite aux objets de texte, de forme et d'image. Vous ne pouvez pas ajouter de boutons, de vues Web ou d'autres widgets dans les Launchers.

Lorsque vous ajoutez des formes à un Launcher, vous remarquerez que, contrairement aux formes dans les ShoutOuts et les Walk-Thrus, les formes ajoutées aux Launchers n'auront pas de propriété Action. L'action Launcher est définie par le biais de la propriété Action dans le canvas du Launcher.

L'une des nombreuses propriétés uniques des Launchers, c'est la possibilité de les configurer de manière à être déplaçables. Si vous souhaitez positionner un Launcher dans votre application, mais que vous ne disposez pas d'un espace suffisant pour le positionner d'une manière qui ne gêne pas l'interface de l'application, vous pouvez utiliser le paramètre draggable (déplaçabilité) pour permettre à vos utilisateurs finaux de déplacer les Launchers selon leurs besoins. Si vous souhaitez autoriser les utilisateurs finaux à abandonner complètement le launcher, vous pouvez également définir le launcher pour être « removable » (amovible). Une fois supprimé, le launcher ne s'affichera plus avant la prochaine session. Les propriétés draggable (déplaçable) et removable (amovible) du Launcher sont prises en charge à partir des versions 1.15.0 et supérieures du SDK.



Modifier le public d'un Launcher

Les Launchers ne sont pas affectés par les limitations de Trigger (Déclencheur) et de Impression. Ils sont activés lorsque les règles de leur segment sont évaluées comme vraies.

