Mobile : Installation et mise à jour de l'Android SDK mobile dans WalkMe à l'aide de Gradle

Cet article explique comment installer et mettre à jour le SDK Android dans WalkMe à l'aide de l'outil de construction Gradle.

Étapes pour l'installation et la mise à jour

Installez

1. **Modifiez *build.gradle***

   - Assurez-vous que jitpack est dans les référentiels « allprojects » :

     ```
     allprojects {
          repositories {
               maven { url 'https://jitpack.io' }
          }
     }
     ```

   - Ajoutez abbisdk à la section des dépendances
   - Vous pouvez trouver la dernière version de SDK de WalkMe ici

     ```
     implementation ('com.github.abbiio:androidsdk:SDK_VERSION_NUMBER')
     ```

   - **Exemple** : ('com.github.abbiio:androidsdk:2.12.4')
   - Proguard

     Si votre application utilise Proguard, ajoutez les éléments suivants à la configuration :- `keep class abbi.io.** {*;}`

1. **Tests d'unités**

   - Si vous avez des difficultés à exécuter vos tâches de test d'unité, ajoutez le code suivant dans votre fichier Gradle :

     ```
     testOptions { unitTests.all { jvmArgs '-noverify' } }
     ```

2. **Installation de Gradle**

    - Vous pouvez cliquer sur « Sync Now » (synchroniser maintenant) dans le Studio Android ou ouvrir le terminal indiqué à la racine de votre projet et exécutez la commande suivante : `gradle install`

3. **Intégrez votre application**

    - Dans votre section d'importation de **première** activité, ajoutez : `import abbi.io.abbisdk.ABBI;`
        - **IMPORTANT** : au cas où vous intialisez d'autres SDK tiers. Veuillez vous assurer d'initialiser le SDK WalkMe en premier.
        - Dans la fonction onCreate (créer), ajoutez les éléments suivants :

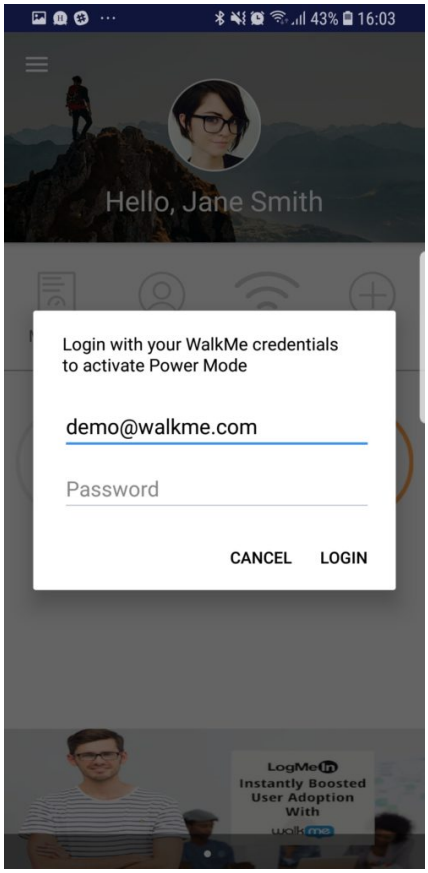
```
// Java:
ABBI.start("<YOUR_APP_KEY>", "<YOUR_APP_SECRET>",
getApplication());

// Kotlin:
ABBI.start("<YOUR_APP_KEY>", "<YOUR_APP_SECRET>", application);
```

4. **Vérifiez l'intégration**

    - Recherchez cette ligne dans vos registres : `ABBI SDK`
    - Là, vous devriez trouver la version actuelle du SDK et l'ID de l'application que vous utilisez.

Complétez l'intégration en entrant dans le mode d'alimentation dans l'application :
Lancez l'application avec le SDK de WalkMe intégré, appuyez et maintenez 5 doigts sur l'écran pendant 5 secondes jusqu'à ce que le pop-up de connexion s'affiche. C'est le paramètre par défaut et il peut être configuré à tout moment dans la console.



Connectez-vous au mode d'alimentation avec les informations d'identification de votre console mobile pour terminer la synchronisation.

Vous avez fini ! La console WalkMe devrait désormais identifier l'application et confirmer l'intégration.

Comment mettre à jour le SDK à l'aide de Gradle

Vous devez reconstruire votre projet, après quoi Gradle cherchera la dernière version SDK à partir du jitpack. Trouvez la dernière version Android SDK ici.