

Mobile : que sont les Launchers et comment sont-ils utilisés ?

Aperçu général

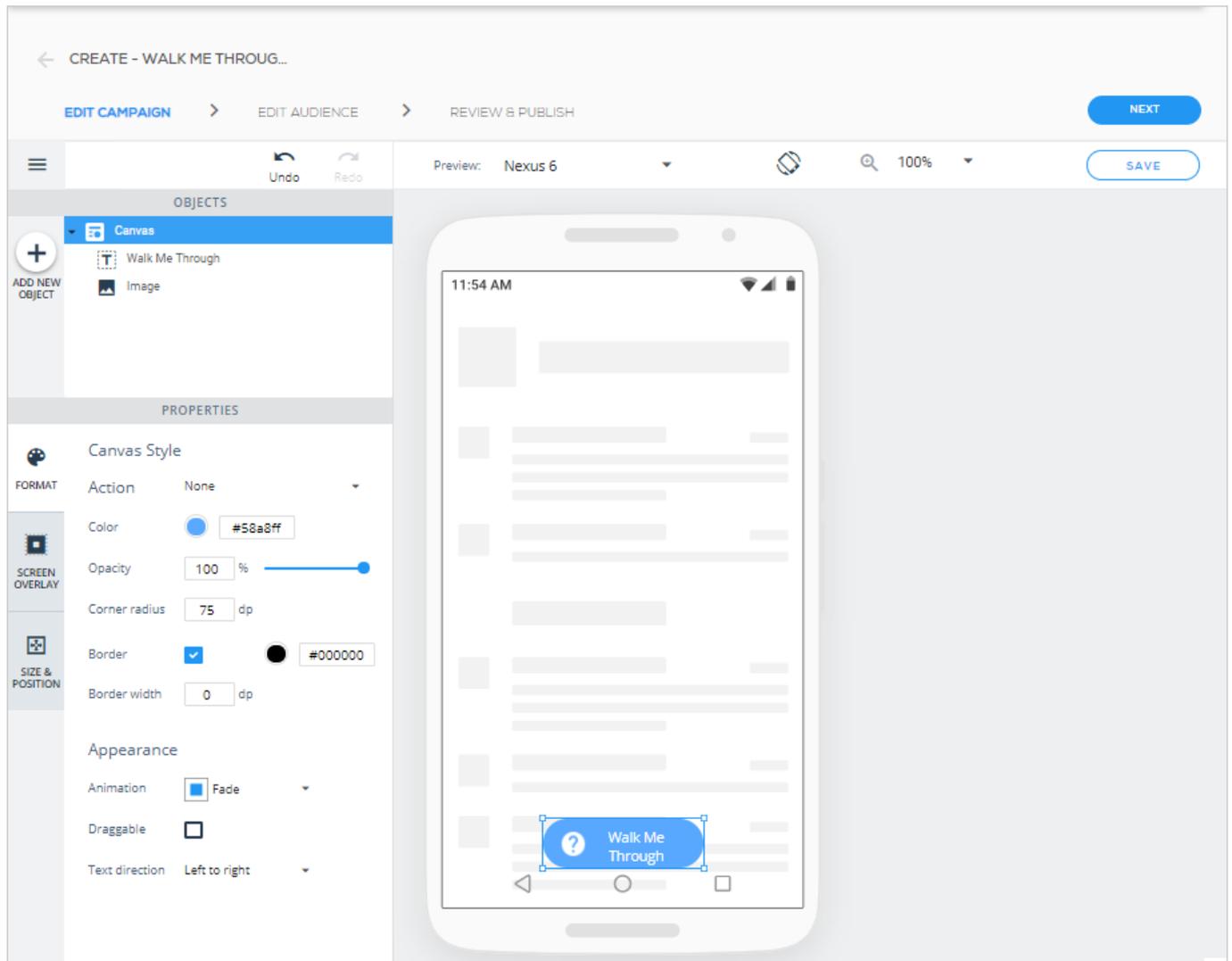
Les Launchers sont un outil flexible avec de nombreuses utilisations. L'utilisation la plus courante pour un Launcher est de servir de point d'engagement pour d'autres campagnes, notamment les ShoutOuts, les Walk-Thrus et les Surveys.

Contrairement aux ShoutOuts ou à d'autres types de campagne, les Launchers ne disparaissent pas après avoir interagi avec eux, ce qui signifie que vous pouvez les utiliser comme un bouton ajouté à votre application qui lance les actions WalkMe.

D'autres cas d'utilisation comprennent la redirection d'un utilisateur vers une page différente, l'ouverture des paramètres de l'application ou l'utilisation de bannières sans action qui restent à l'écran.

Penchons-nous plus en détail sur [la façon de construire et de modifier un Launcher](#).

Voici un exemple de notre nouveau modèle de Launcher WYSIWYG dans toute sa splendeur !



Les Launchers WalkMe Mobile diffèrent des Launchers WalkMe Web dans la mesure où ils ne sont pas ancrés à un élément spécifique. Au lieu de cela, vous pouvez utiliser l'éditeur WYSIWYG pour positionner le Launcher sur l'écran à l'emplacement de votre choix.

Cas d'utilisation

Les cas d'utilisation des Launchers comprennent les suivants :

- Fournir un moyen pour les utilisateurs finaux d'activer les campagnes à la demande ;
- Créer un menu simple en liant les campagnes à partir d'un ShoutOut, et en commençant ce ShoutOut à partir d'un Launcher ;
- Lien vers un lien profond à l'intérieur de votre application ou un lien externe à l'extérieur de celle-ci.