

Mobile : systèmes d'exploitation, compatibilité des appareils et impact de performance

OS et langages natifs pris en charge

Systèmes d'exploitation

Le SDK iOS WalkMe Mobile est compatible avec iOS 11.0+ (iOS 8.0+ pour les versions du SDK avant 2.16.0), tandis que le SDK Android WalkMe Mobile est compatible avec Android 4.1 (nom de code « Jelly Bean ») et les versions supérieures.

Types de langages natifs

Android

- Java / Kotlin

iOS

- Objective C / Swift.

Semi-Natif (écrit dans d'autres langages mais compilé en code natif)

- React Native - JavaScript ;
- Xamarin - C#.

Hybride (application native avec des composants Web)

- PhoneGap ;
- Cordova.

Impact de performance

Le SDK WalkMe Mobile ne doit pas affecter la performance de l'application, car il utilise des API d'OS de faible niveau pour optimiser ses performances.

Consommation de batterie

Le SDK WalkMe Mobile fonctionne à un taux d'échantillonnage très faible, il ne doit donc pas affecter la consommation de la batterie de votre application.

CPU/GPU

Le SDK WalkMe Mobile est conçu et construit pour fonctionner avec une empreinte aussi minimale que possible. Dans un banc d'essai sur l'iPhone 4, l'utilisation maximale du CPU (au pic) était d'environ 4 %.

Réseau

Le SDK WalkMe Mobile envoie les données au back-end pour mieux suivre le parcours de l'utilisateur final et faciliter la segmentation. La consommation du réseau SDK pour une session moyenne dépend de la quantité de campagnes et d'événements suivis dans la mise en œuvre :

Performance WalkMe en fonction de la taille de l'implémentation				
	Lourde		Légère	
	Entrante	Sortante	Entrante	Sortante
iOS	600 Ko	55 Ko	60 Ko	50 Ko
Android	213 Ko	94 Ko	155 Ko	85 Ko

Mise en œuvre lourde

- 30-33 Walk-Thrus ;
- 18-27 ShoutOuts ;
- 8-12 Launchers.

Mise en œuvre légère

- 5-10 Walk-Thrus ;
- 3-7 ShoutOuts ;
- 2-5 Launchers.

Tailles de fichier du SDK WalkMe

- Le SDK WalkMe Mobile sur iOS est généralement de 4-6 Mo ;
 - écrit en Obj-C
- Le SDK WalkMe Mobile sur Android est d'environ 1 Mo.

- écrit en Java

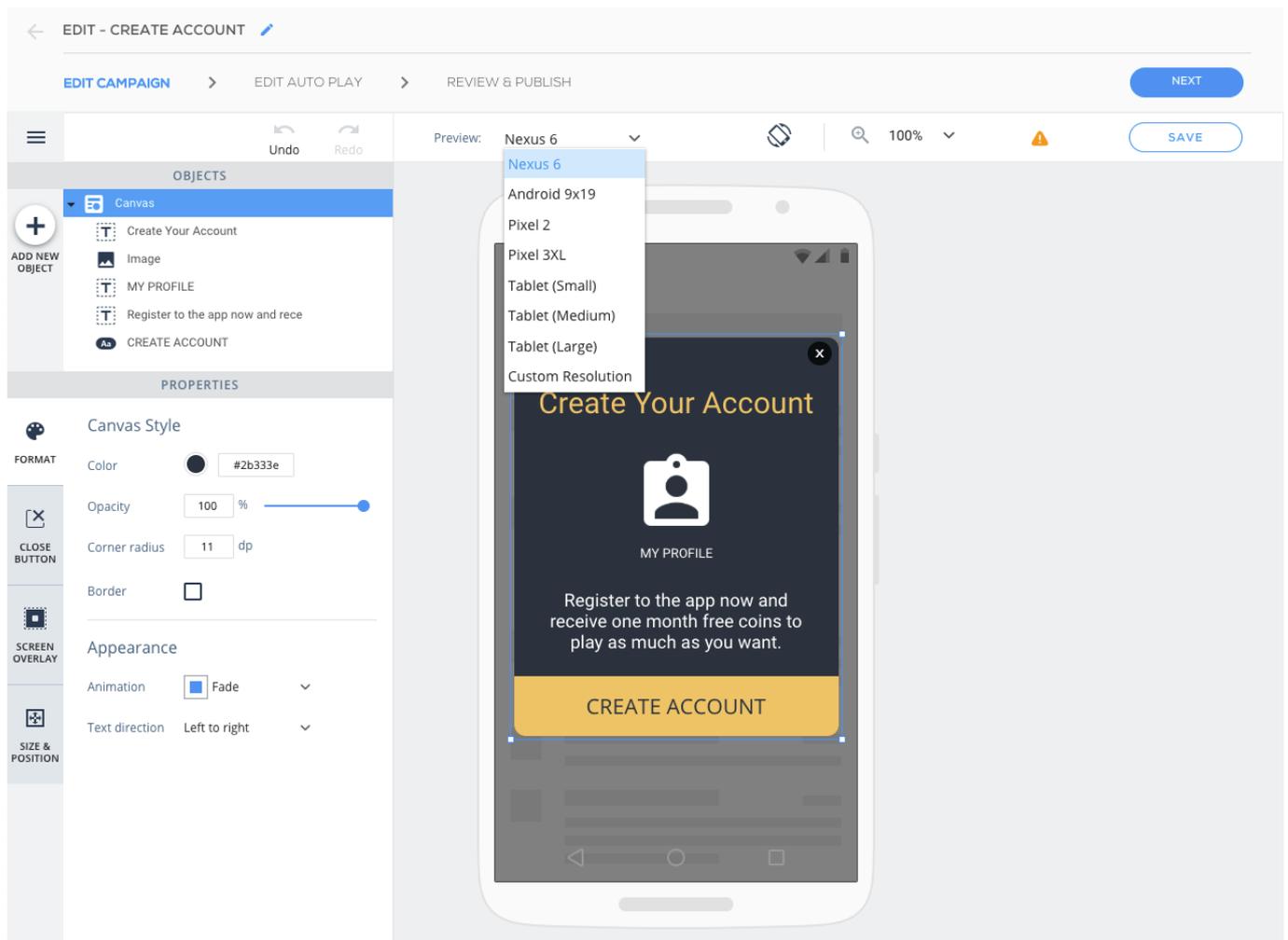
Appareils/tailles d'écran pris en charge

WalkMe Mobile prend en charge tous les appareils iOS et les versions iOS.

AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ : *En raison du grand nombre d'appareils Android disponibles sur le marché, nous suggérons que les clients utilisent la fonctionnalité de prévisualisation de l'appareil dans le WYSIWYG de la console mobile pour prévisualiser le contenu créé sur les appareils qu'ils envisagent de mettre en œuvre (y compris pour les appareils iOS). Veuillez noter que vous pouvez segmenter des campagnes vers différents appareils si nécessaire.*

WalkMe ne peut pas garantir que le contenu s'affichera de la même façon sur tous les appareils, mais la fonctionnalité à vérifier avant la publication est disponible dans la console comme suit :

Console mobile > MES CAMPAGNES > Sélectionnez une campagne > MODIFIER la CAMPAGNE > PRÉVISUALISER L'APPAREIL



Navigateurs pris en charge

La console WalkMe Mobile n'est actuellement prise en charge que sur les navigateurs Web Chrome.