

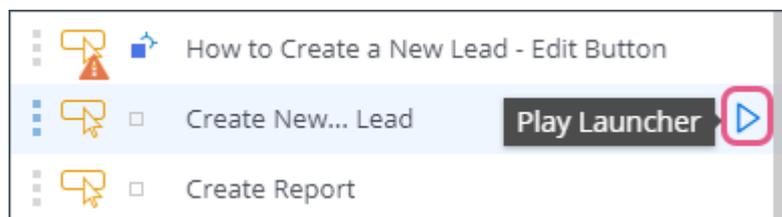
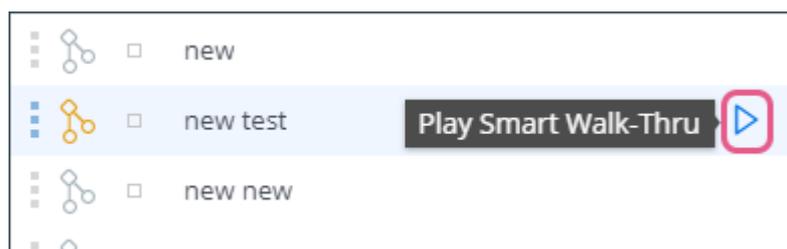
Quand utiliser le mode Lecture ou Aperçu ?

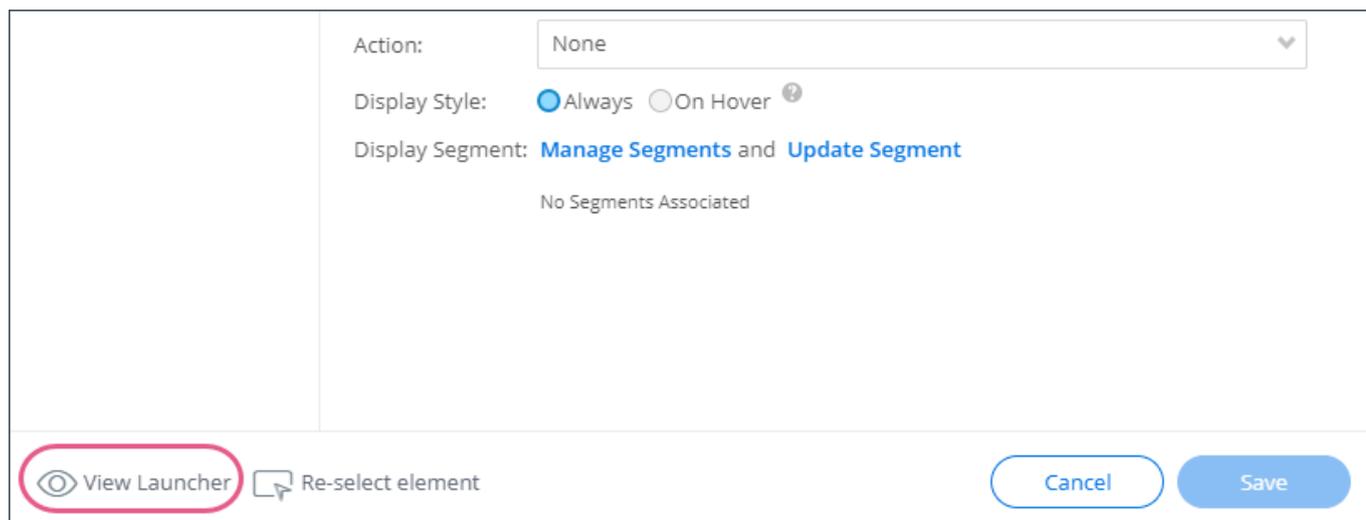
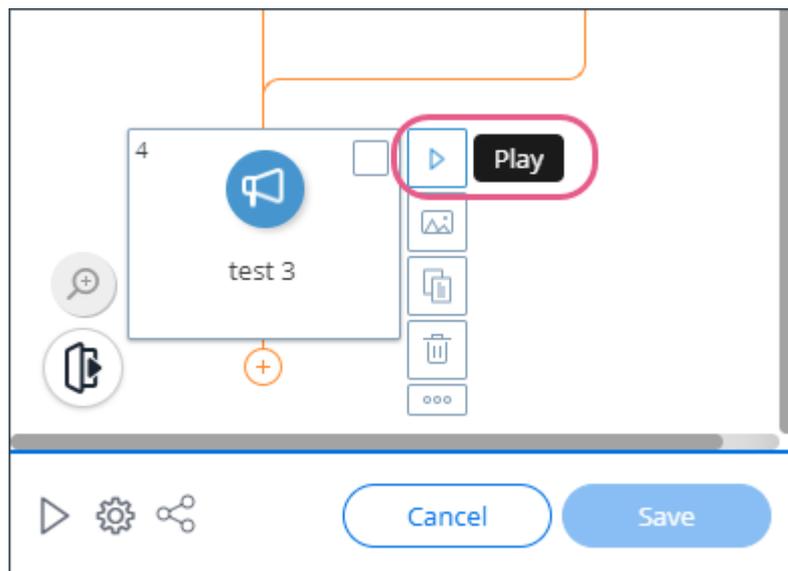
Problème : quelle est la différence entre le mode Lecture et le mode Aperçu et quand convient-il d'utiliser l'un plutôt que l'autre ?

Solution : les modes Lecture et Aperçu sont deux environnements de simulation qui peuvent être initiés depuis l'éditeur WalkMe. Le contenu ne doit pas forcément être publié pour utiliser les modes lecture ou aperçu.

Quelle est la différence entre le mode Lecture et le mode Aperçu ?

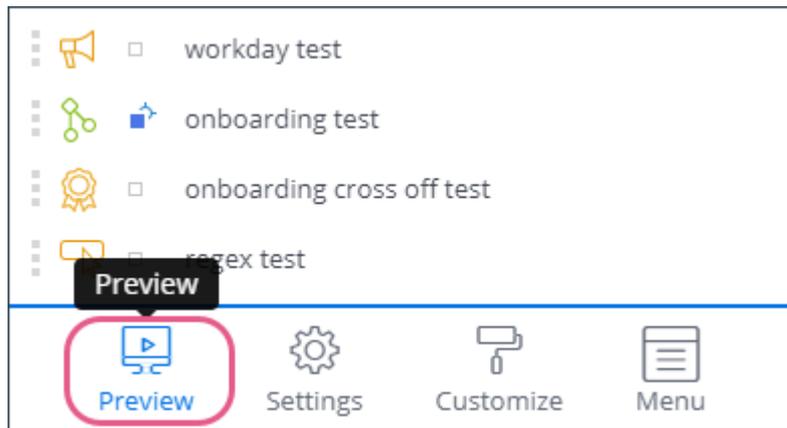
Le mode Lecture est le mode qui est automatiquement actif lorsque l'éditeur WalkMe est ouvert. Lorsque vous lisez une étape ou un autre élément déployable WalkMe directement depuis l'éditeur, vous utilisez le mode Lecture de l'éditeur.



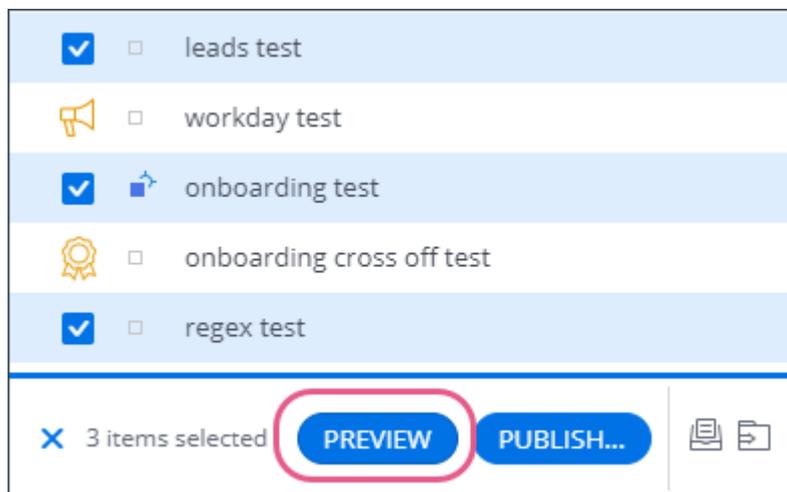


L'Aperçu est un environnement qui simule plus précisément comment les éléments déployables WalkMe se comportent dans un environnement publié. L'aperçu n'est pas activé par défaut, mais il est possible d'y accéder en cliquant sur le bouton Preview (aperçu) du menu de navigation de l'éditeur ou en sélectionnant des éléments spécifiques et en cliquant sur Preview (aperçu).

Mode aperçu :



Aperçu sélectif :



Quand utiliser le mode Lecture ?

Le mode lecture peut être utile si vous essayez simplement de voir comment l'élément WalkMe apparaîtra sur la page. Par exemple, si vous avez créé un Launcher et que vous voulez vous assurer de l'avoir attaché au bon élément, vous pouvez cliquer sur Play (lecture) pour voir comment le Launcher apparaîtra une fois publié. Le mode lecture ne prend pas compte des règles de segmentation ou de lecture automatique, il peut donc être utile si vous essayez simplement de voir comment le contenu apparaîtra pour utilisateur final sans avoir à respecter la logique spécifique de la situation.

Notez qu'un seul élément WalkMe peut être testé en mode Lecture à la fois. Le mode lecture n'est pas recommandé pour tester les éléments WalkMe qui sont connectés à d'autres éléments WalkMe (comme le lancement d'un Smart Walk-Thru à partir d'un Launcher ou une Resource à partir d'un ShoutOut).

Quand utiliser le mode Aperçu ?

Le mode aperçu est le plus utile lorsque vous :

- Testez plusieurs éléments WalkMe à la fois.
- Testez les règles de segmentation ou de lecture automatique appliquées à votre contenu.
- Testez comment le contenu apparaîtra dans l'environnement publié.

Le mode aperçu peut être activé en sélectionnant « Preview » (aperçu) à partir du menu de l'éditeur et il simulera un environnement publié. En mode aperçu, tous les éléments WalkMe non archivés seront actifs et affichés par défaut (toutefois, leur apparence se conformera à leurs règles de segmentation ou de lecture automatique). Le menu Lecture est également disponible en mode aperçu, alors qu'il ne l'est pas en mode lecture.

Si vous souhaitez voir un contenu spécifique en mode aperçu (plutôt que de lire tout le contenu de votre compte éditeur en une fois), vous pouvez utiliser la vue Selective Preview (aperçu sélectif) pour sélectionner un ou plusieurs éléments qui apparaîtront dans l'environnement d'aperçu. Veuillez noter que si vous essayez de voir le comportement d'un Launcher (ou d'un ShoutOut ou de n'importe quel déployable WalkMe relié à un autre déployable), vous devez également sélectionner son déployable WalkMe lié pour l'aperçu.

Notez que le contenu qui a été archivé en Production n'apparaîtra pas en mode aperçu. Si vous souhaitez voir du contenu en mode aperçu, assurez-vous qu'il est au moins doté du statut Draft (brouillon) comme cela :

