

Moteur de règles

Aperçu rapide

Le moteur de règles est utilisé dans WalkMe pour écrire des règles spécifiant quand prendre certaines actions. Il peut être utilisé lors de la création d'éléments WalkMe pour créer des énoncés logiques qui initient des actions ou activent les fonctionnalités uniquement lorsque la ou les états(s) de la règle sont évalués comme vrais ou faux. Des règles efficaces vous permettent de rendre WalkMe réactif et contextuel pour vos utilisateurs.

Le Rule Engine fait partie intégrante de WalkMe. Grâce au Rule Engine, vous pouvez créer un contenu d'assistance, de formation ou promotionnel qui apparaît au bon endroit, au bon moment et au bon public.

Le Rule Engine est utilisé pour créer des règles qui définissent de nombreuses fonctionnalités telles que [Flow Steps](#), [Segments](#) et [Goals](#). Des règles peuvent être créées pour vérifier toutes sortes de conditions telles que des éléments à l'écran, l'URL, la date et l'heure ou même des variables dans votre logiciel.

Par exemple, vous pouvez vouloir montrer WalkMe uniquement au service des ventes de votre entreprise. En utilisant le Centre de segmentation, vous pouvez cibler ce groupe d'utilisateurs. Après avoir créé un segment, vous le définirez à l'aide d'une règle qui vérifie si un utilisateur fait partie de l'équipe de vente en examinant ses variables.

▣ Institut d'adoption numérique

- Regardez le cours [Rule Engine and Performance Optimization](#) (Moteur de règles et optimisation des performances) dans la *section Intro to Build* Introduction à la construction du programme *Building a Digital Adoption Project* (Construire un projet d'adoption du numérique)
- Vous n'avez pas encore de compte DAI ? [Inscrivez-vous ici](#)

Cas d'utilisation

Parmi les utilisations courantes du Rule Engine, on peut citer :

- La création d'un [Error Handling Group](#) (groupe de gestion des erreurs) dans un Smart Walk-Thru pour ajouter des étapes qui n'apparaissent que si l'utilisateur reçoit un message d'erreur
- La création d'un [Point de départ](#) qui ordonnera à un Smart Walk-Thru de lancer des étapes à partir d'un certain endroit en fonction du contexte de l'utilisateur
- La création d'un ShoutOut à l'aide d'une règle [Auto Play](#) (lecture automatique) pour qu'il se joue automatiquement pendant un certain laps de temps
- Créer une règle pour déterminer si l'entrée est valide pour un [SmartTip](#) de validation

Comment ça marche

Les règles dans WalkMe sont définies comme un jeu de société. Lorsque l'on joue à un jeu de société, on peut apprendre que SI l'on tombe sur certaine case du plateau, ALORS on a le droit d'avancer directement de plusieurs cases. Cette forme de logique de base peut être appliquée pour comprendre le fonctionnement du Rule Engine. Par exemple, SI un utilisateur démarre sur une URL spécifique, ALORS un Smart Walk-Thru devrait démarrer à partir de la troisième étape des instructions. Cette mesure n'est prise que SI les critères que nous spécifions sont vrais, ce qui signifie que l'utilisateur se trouve sur l'URL spécifiée.

Le Rule Engine vous permet d'écrire des conditions. WalkMe utilise ces conditions dans de nombreuses fonctionnalités en déterminant que si la condition est vraie, alors autre chose se passera, par exemple, un Smart Walk-Thru jouera un message spécialisé, un ShoutOut jouera automatiquement, ou un Goal sera considéré comme atteint.

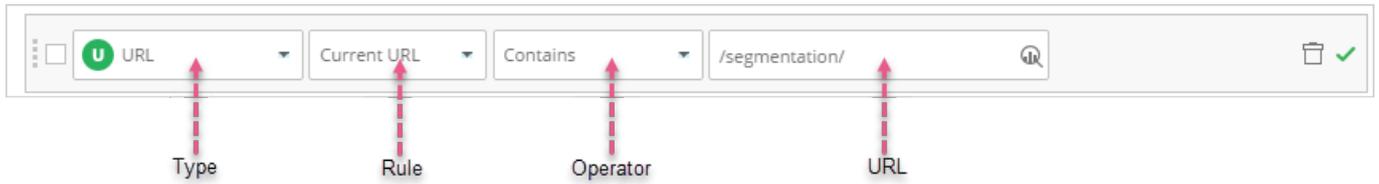
WalkMe vérifie les règles créées dans le Rule Engine en commençant par l'énoncé du haut et en descendant dans la liste jusqu'à chaque énoncé suivant. Ensemble, ces énoncés déterminent si la règle elle-même est vraie. Si une règle est vraie, la fonctionnalité correspondante est activée. Si une règle est fausse, la fonctionnalité n'est pas activée.

Le Rule Engine vérifie la fenêtre du navigateur que vous avez ouverte pour évaluer chaque instruction. Vous devez donc être sur la bonne page ou être connecté en tant qu'utilisateur d'un certain type pour vérifier si une règle est évaluée comme étant vraie ou fausse. Un énoncé créé pour vérifier si un utilisateur clique ou survole un élément ne peut pas être évalué tant que le Rule Engine est ouvert car il n'est pas possible de cliquer ou de survoler ces éléments tant que le Rule Engine est ouvert.

Créer une règle

Structure de l'énoncé

Chaque énoncé est créé en sélectionnant d'abord un Type de critère à vérifier, tel que l'URL ou l'On Screen Element. Une fois qu'un Type est sélectionné, il faut le définir davantage en utilisant des opérateurs et d'autres types de saisie de texte.

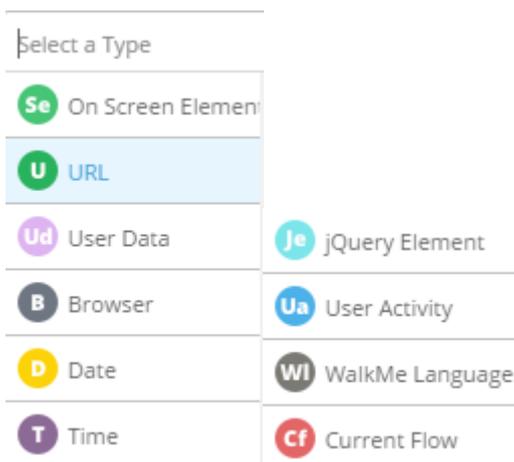


Types de règles

Les Types de règles sont tous les différents critères que vous pouvez vérifier avec un énoncé. La sélection d'un type de règle vous permettra ensuite de le spécifier à l'aide de menus, d'opérateurs et de saisies supplémentaires.

Remarque :

Certains types de règles ne sont disponibles que pour des caractéristiques spécifiques.



TYPES DE RÈGLES	DESCRIPTIONS
On-Screen Element	Vérifie la visibilité, le contenu, la longueur ou le type d'un élément sélectionné à l'écran
URL	Vérifie l'URL actuelle ou l'URL de référence (l'URL à partir de laquelle l'utilisateur est arrivé avant cette étape)
User Data	Vérifie les cookies dans le navigateur de l'utilisateur, les variables JavaScript ou les données WalkMe
Browser Type	Vérifie le type de navigateur actuel ou la taille de la fenêtre

Date	Vérifie la date, telle que le jour de la semaine, le mois ou une date spécifique
Time (heure)	Vérifiez l'heure spécifique de la journée sur le système d'exploitation de l'utilisateur final (format HH : MM)
jQuery Element	Vérifie un élément identifié par un sélecteur jQuery. Les éléments JQuery sont utilisés lorsqu'il est difficile d'identifier ou d'optimiser les performances.
User Activity	Vérifie si les Goals pour les Onboarding Tasks ont été atteints.
WalkMe Language	Vérifie la langue sélectionnée de WalkMe, telle que l'anglais, le français, l'espagnol, etc. (Remarque : uniquement quand l'option multi-langue est activée)
Current Flow	Vérifie si une fenêtre iFrame, Frameset ou pop-up apparaît
Salesforce	Vérifie l'onglet ou l'URL dans Salesforce (ceci est activé lorsque sfVars est ajouté comme fonctionnalité)
User Attributes (attributs de l'utilisateur)	Vérifie l'Objet End User de WalkMe pour les données importées à l'aide d'intégrations entrantes ou de mesures calculées prédéfinies de l'utilisateur final telles que First Seen, Last Seen, Number of Sessions, etc. En apprendre plus.
Plateforme	Vérifie la plate-forme sur laquelle WalkMe est en cours d'exécution - Windows / Mac / Web (uniquement disponible pour le type de système « Workstation »)
Segment	Vérifie si un segment donné est respecté ou non, ce qui permet de créer des conditions complexes en réutilisant des segments existants. Lorsque vous saisissez une condition faisant référence à un segment qui a déjà été supprimé, une indication sera fournie à l'utilisateur, et la condition ne fera référence à aucun segment.

Options d'élément à l'écran

Lorsque On-Screen Element (élément à l'écran) est sélectionné comme type de règle, trois options de menu apparaissent, vous permettant d'affiner, de modifier ou de visualiser l'élément que vous avez sélectionné.

- Resélectionner des éléments - Modifier l'élément pour votre règle
- Engrenage - Modifier les paramètres de précision de l'élément - [lire plus sur Precision](#)
- Consulter élément - Voir une capture d'écran de l'élément sélectionné

Create rules to determine when the Walk-Thru appears in the Player Menu

Group

Import Rules

The screenshot shows a configuration interface for a 'Smart Walk-Thru Display condition'. A dropdown menu titled 'Select Operator' is open, displaying a list of operators. The operators are grouped into categories: 'Visibility' (Is Visible, Is Not Visible, Exists, Does Not Exist) and 'Content' (Text Is, Text Is Not, Text Is Like, Text Is Not Like). The 'Is Visible' operator is currently selected and highlighted in blue. A tooltip with the text 'Re-select Element' is positioned over the 'On Screen Element' dropdown menu. To the left of the dropdown is an 'Add Rule' button. To the right of the dropdown are icons for copy, delete, and a menu.

Enter your notes here...

Current Statement: [Waiting](#)

Save as Segment

Cancel

Done

Sélection des opérateurs

Les opérateurs établissent des critères spécifiques pour le type de règles que vous avez sélectionné. Voici une liste complète de tous les Opérateurs.

Remarque :

Seuls des opérateurs spécifiques apparaîtront, en fonction du type d'élément que vous avez sélectionné, par exemple le bouton d'élément de l'écran ne contiendra pas l'opérateur '*Length is Equal to*' (la longueur est égale à) mais il **contiendra** l'opérateur 'Clicked' (cliqué)

Catégorie	Opérateur	Description
-----------	-----------	-------------

Visibilité	Est/n'est pas visible :	Vérifie si l'élément est visible à l'écran
	Existe/n'existe pas	Vérifie si l'élément est ou non présent dans le code HTML (quelle que soit sa visibilité)
	Vrai/faux	Teste si un élément jQuery est trouvé dans le code de page
	Nombre d'éléments	Vérifie le nombre de fois qu'un élément jQuery est identifié dans le code de page

Contenu	Le texte est/n'est pas	Vérifie le texte pour un élément sélectionné
	Le texte est comme/n'est pas comme	Vérifie si un élément sélectionné contient un texte spécifique avec l'option d'utiliser des caractères génériques. Est comme/n'est pas comme autorise l'utilisation de *, également connu sous le nom de caractère générique. Les caractères génériques sont utilisés pour remplacer tout autre caractère ou caractères d'une chaîne. Ne pas utiliser de caractère générique avant ou après l'entrée spécifiée indique qu'il n'y a pas de texte avant ou après celle-ci.
	Contient/ne contient pas	Vérifie si l'élément sélectionné contient du texte ou des chiffres spécifiques. Ignore tout texte avant ou après l'entrée spécifiée. Les types sont les suivants : UR, User Data, On-Screen Element
	Est/n'est pas	Vérifie la correspondance exacte des nombres et des éléments de texte.
	Le texte est vide/n'est pas vide	Vérifie si un champ est vide ou s'il contient des entrées.
	a été atteint/n'a pas été atteint	Vérifie si les tâches et les objectifs d'accueil et d'intégration ont été atteints
	La valeur est supérieure à/inférieure à	Vérifie si le nombre est supérieur ou inférieur à la valeur d'entrée. Applicable aux types pouvant inclure des nombres Longueur
	La longueur est égale à/inférieure à/supérieure à	Vérifie le nombre de caractères dans un champ et le compare à votre valeur numérique
	Le nombre de mots est égal/inférieur/supérieur à	Vérifie le nombre de mots utilisés dans un champ et le compare à votre valeur numérique

Type	Nombre valide/non valide	Vérifie si un nombre a été saisi
	Date valide/non valide	Vérifie si une date a été saisie
	Heure valide/non valide	Vérifie si l'heure a été saisie
	Numéro de téléphone américain valide/invalid	Vérifie si un numéro de téléphone américain a été saisi
	Adresse électronique valide/invalid	Vérifie si une adresse électronique a été saisie
	Est sélectionné/n'est pas sélectionné	Vérifie si l'élément est, ou n'est pas, sélectionné. Est sélectionné/n'est pas sélectionné est utilisé pour les boutons radio ou les cases à cocher

Mise en garde

Les opérateurs du groupe « contenu » (par exemple, « texte est », « texte est comme ») devraient être utilisés avec prudence (ou pas du tout) lorsque l'application sous-jacente est (ou sera) dans plusieurs langues.

Si une règle est basée sur le texte d'un élément, la commutation de l'application à une autre langue peut casser la construction.

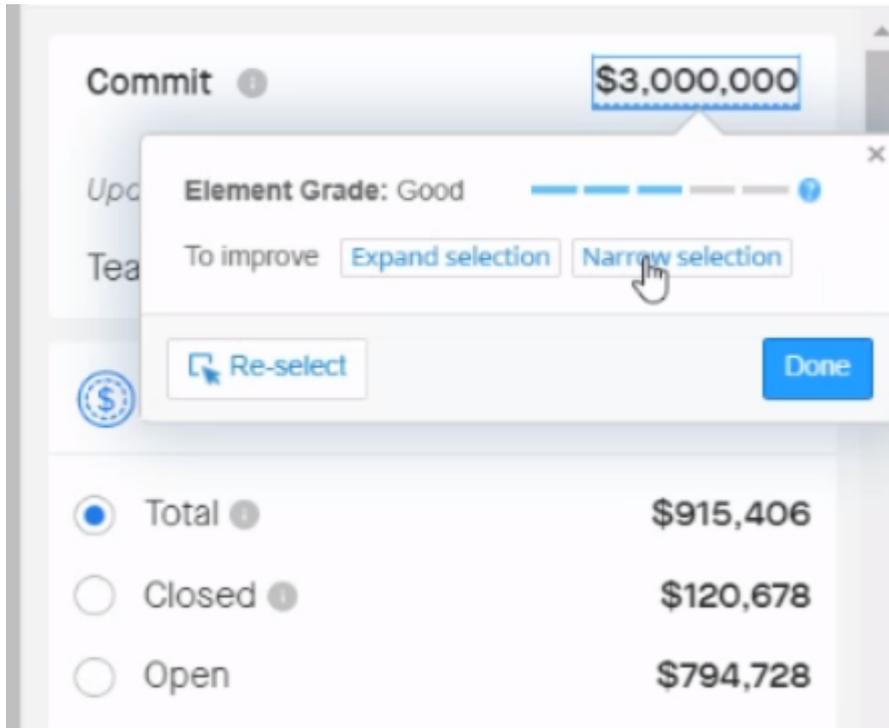
Conditions dynamiques

Lorsque vous utilisez un élément à l'écran comme type de règle, vous pouvez créer une règle avec des conditions dynamiques qui compareront les éléments sur l'écran.

Cela peut être fait en sélectionnant l'élément que vous souhaitez comparer et pour lequel vous souhaitez créer un attribut.

Ci-dessous, un exemple où un Pop-up a été créé lors d'un Smart Walk-Thru pour montrer que les opportunités totales sont inférieures à l'engagement.

1. Nous devons sélectionner l'élément que nous voulons comparer par rapport à l'écran.



2. Ensuite, nous créons un attribut, dans ce cas, jQuery pour l'élément d'opportunité totale.
3. Nous allons désormais entrer l'attribut dans le moteur de règles, en comparant l'élément que nous avons déjà sélectionné.

Settings

Admin Settings

Attributes

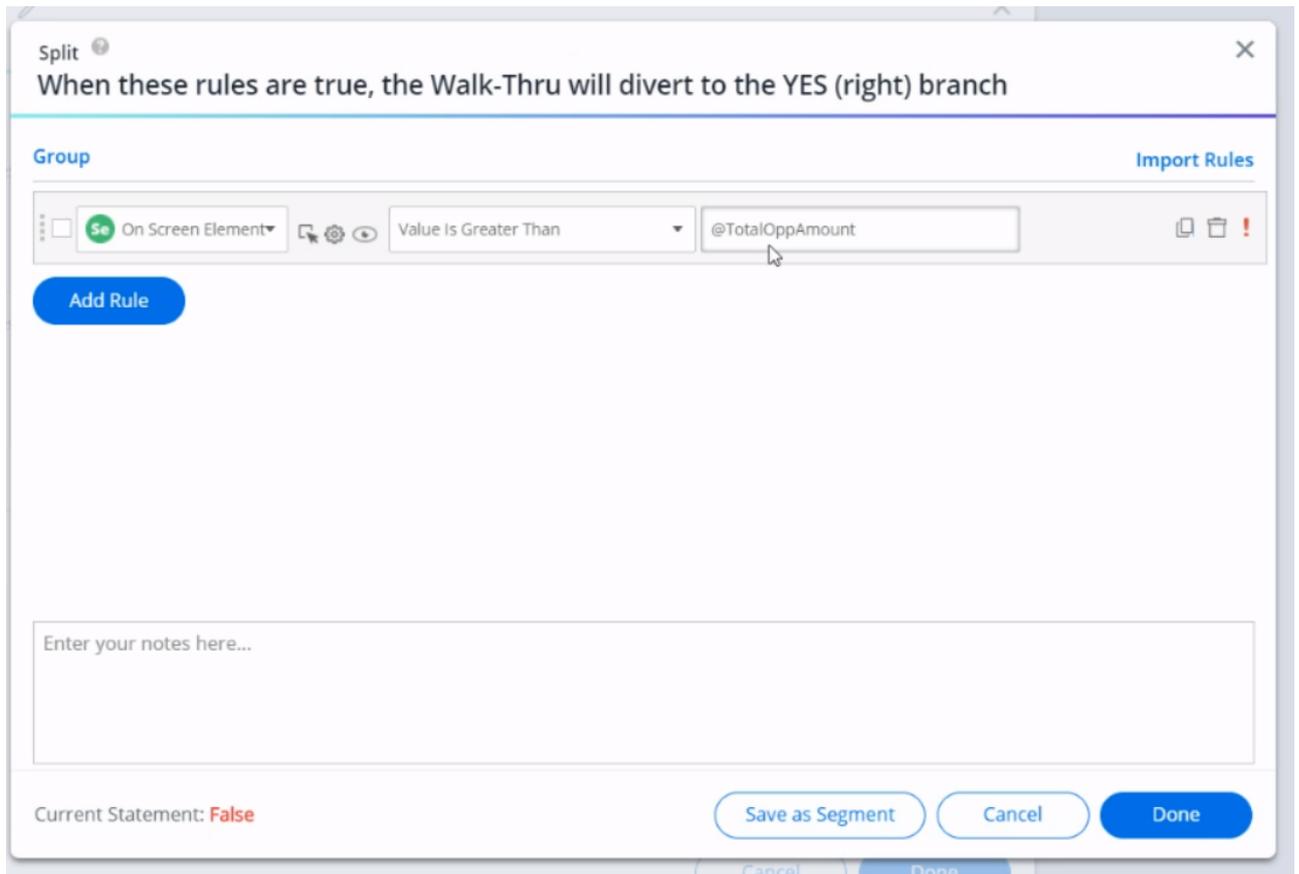
Insights

Attributes
Manage dynamic text attributes

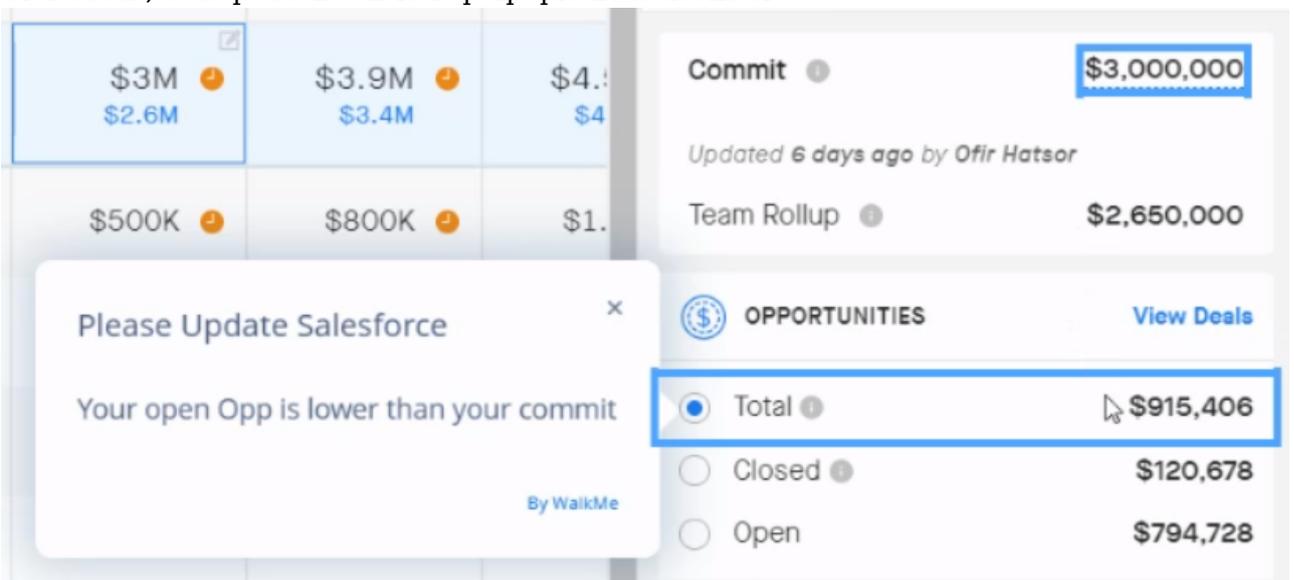
Name	Type	Value
Name	Variable	window.Name
Job	Variable	User.Job
Score	Variable	a
TotalOppAmount	jQuery	.clari-clari-opportunity-card-CardHeader-value:1

[+ Add new](#)

⚠ Be advised that editing or deleting an attribute which is applied to WalkMe items may break the end-user experience

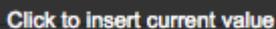


4. Ci-dessous, vous pouvez voir le Pop-up que nous avons créé.



Création de la saisie des règles

Certains types de règles exigent que vous ajoutiez du texte pour compléter un énoncé. Par exemple, l'utilisation du type d'URL nécessite que vous ajoutiez une partie de l'URL. Certaines entrées doivent être sensibles à la casse, telles que les éléments jQuery, tandis que d'autres comme les URL ne le sont pas. WalkMe peut remplir automatiquement des entrées pour certains types de règle à l'aide de la loupe, aussi connue sous le nom de Current Value Filler. Par exemple, lorsque vous utilisez le type de règle d'URL, utilisez l'outil Current Value Filler pour remplir automatiquement le



champ avec votre URL actuelle.



Parfois, la saisie de texte peut être assez longue et vous ne pouvez pas voir toute l'entrée dans la règle. Cliquez simplement dans le champ de texte pour le développer et voir le texte intégral.

Utilisation de plusieurs instructions

Lors de la création d'une règle, vous pouvez ajouter plusieurs instructions en cliquant sur le bouton Add. L'utilisation de plusieurs instructions vous permet d'être plus précis avec votre règle.



Utilisez le commutateur AND si les deux instructions doivent être vraies ou utilisez le commutateur



OR si une seule des déclarations doit être vraie.



Lorsque vous utilisez AND entre des instructions, les deux instructions sont vérifiées et doivent être vraies. Lorsque vous utilisez OR entre des instructions, l'une des règles doit être vraie.

Create rules to determine when the Walk-Thru appears in the Player Menu

Group

Import Rules

<input type="checkbox"/>	U URL	Current URL	Contains	https://support.walkme.com/knowledge		
And ↔						
<input type="checkbox"/>	U URL	Current URL	Contains	/rule-engine/		

Add Rule

Enter your notes here...

 Current Statement: **True** Run Time: **1ms**

Discard

Done

Par exemple, lors de la vérification d'un objectif, nous utilisons souvent plusieurs instructions pour une règle. La première instruction vérifie si l'utilisateur se trouve sur l'URL correcte ET la deuxième instruction vérifie si l'utilisateur clique sur le bouton d'envoi. Les deux affirmations doivent être vraies pour que la règle soit vraie et que l'objectif soit calculé afin que nous puissions établir un lien avec AND. Cela nous permet d'être plus précis en vérifiant que l'utilisateur n'a pas cliqué sur le bouton d'envoi d'une autre page.

Vous pouvez également faire glisser les règles dans un ordre différent (vous devrez d'abord dissocier les règles si elles sont groupées). Survolez simplement le côté gauche de la règle, cliquez et déplacez-la dans l'ordre souhaité. Assurez-vous de vérifier l'exactitude de vos règles. Vous pouvez ajouter jusqu'à 60 règles dans chaque Rule Engine.

Regroupement des instructions

Le regroupement d'instructions vous permet de créer des règles complexes qui vérifient plusieurs instructions en même temps. Semblable au placement d'une parenthèse autour d'une partie d'un énoncé mathématique, créer un groupe d'instructions signifie que le Rule Engine va vérifier **toutes ces** instructions, permettant d'évaluer si le groupe dans son ensemble est Vrai ou Faux.

Launcher Display condition ⓘ
Create a rule to determine when the Launcher displays ✕

Group Import Rules

U URL ✎ 📄 🗑️ ✓

Or ↔

U URL ✎ 📄 🗑️ ✓

And ↔

Se On Screen Element 🔍 ⚙️ 👁️ 📄 🗑️ !

Add Rule

Current Statement: **True** Save as Segment Cancel Done

Dans l'exemple simple ci-dessus, la première instruction (URL) est évaluée indépendamment et est marquée comme étant vraie.

Les deux instructions suivantes sont évaluées ensemble : ces instructions sont regroupées et liées par une relation AND. Comme l'une des déclarations est fausse, elles sont toutes deux évaluées comme fausses.

Puisque OR est utilisé entre la première instruction et l'instruction groupée, la règle elle-même est marquée comme vraie, car une seule des instructions doit être vraie pour que la règle entière soit vraie.

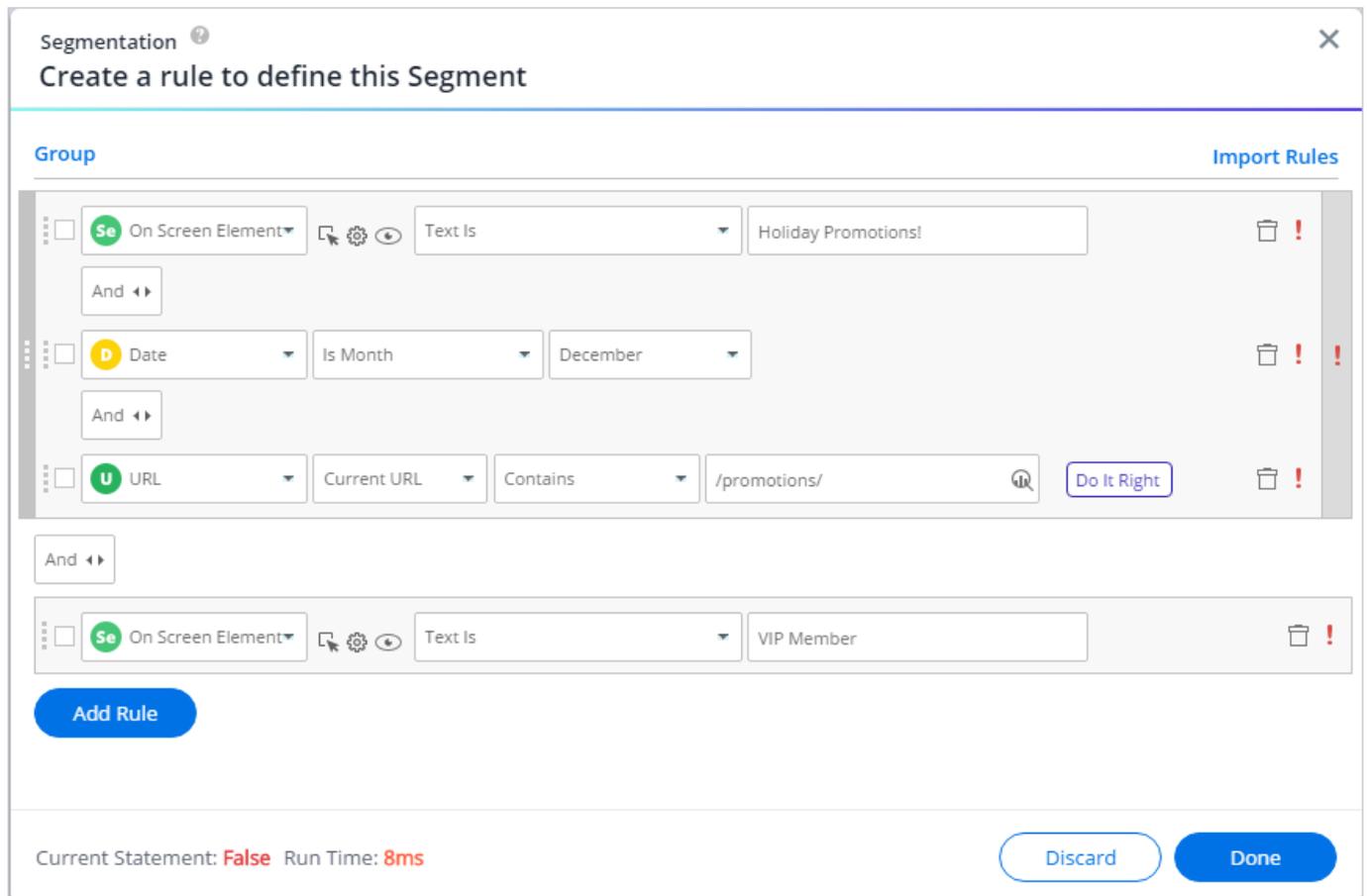
Pour grouper les instructions, suivez ces recommandations :

1. Créez toutes les règles destinées à être à l'intérieur des groupes, quelle que soit leur hiérarchie ;
2. Regroupez toutes ces règles, quelle que soit leur hiérarchie, dans un grand groupe général ;
3. Groupez les règles spécifiques à l'intérieur du groupe de conteneurs, selon vos besoins.
4. Remarque : il n'est pas possible d'inclure toutes les règles dans un seul groupe.

Remarque :

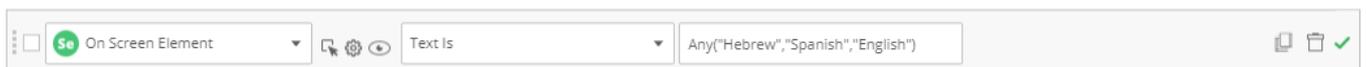
Si vous avez déjà créé un groupe auquel vous souhaitez ajouter des règles, vous devez d'abord dissocier le groupe déjà créé, ajouter la règle normalement et regrouper les règles avec celles nouvellement créées.

Voici un exemple de segment groupé assez complexe contenant plusieurs instructions AND et une instruction OR :



Utilisation de plusieurs valeurs

- Lorsque vous créez plusieurs instructions dans une même règle, vous pouvez utiliser une syntaxe à valeurs multiples



- Pour ajouter plusieurs valeurs, saisissez *Any(« value1 », «value2», «value2», «value3 »)*
 - Cette syntaxe doit être utilisée comme mentionné ci-dessus, sinon, elle est évaluée

comme une seule entrée

- Une espace peut être utilisée entre les valeurs, mais cela n'est pas nécessaire
- Chaque valeur doit être entourée de « guillemets anglais »
- La relation entre les valeurs est « or » (ou) et la règle ci-dessus se lit donc « Le texte de l'élément à l'écran est en hébreu ou en espagnol ou en anglais »
- Types de règles actuellement pris en charge et leurs opérateurs :

Type de règle	Sous-type	
URL	URL actuelle/URL de référence	Correspondances
		Ne correspond pas
		Contient
		Ne contient pas
		Comme
		Différent de
		Est
		N'est pas
Élément à l'écran		Le texte est
		Le texte n'est pas
		Le texte est comme
		Le texte est différent de
jQuery		Le texte est
		Le texte n'est pas
		Le texte est comme
		Le texte est différent de

User Data (données d'utilisateur)	Variable/Cookie/Données WM	Comme
		Différent de
		Est
		N'est pas
Workday	Élément de Worklet/Boîte de réception	
	Page/Sous-page	Comme
		Différent de
		Contient
		Ne contient pas
		Est
N'est pas		
Répertoire actif		Utilisateur membre du groupe
		Utilisateur non membre du groupe
		Utilisateur sous unité opérationnelle
		Utilisateur pas sous unité opérationnelle

L'utilisation de cette syntaxe va :

- Améliorer les performances des grands arbres décisionnels. En passant de plusieurs lignes de règle à une seule ligne, WalkMe ne doit vérifier la propriété de l'instruction qu'une seule fois, puis vérifier toutes les valeurs suggérées
- Améliorer l'expérience de construction : il n'est pas nécessaire de copier la règle ou de la réécrire. Les valeurs peuvent être simplement ajoutées

Sauvegarder une condition en tant que segment

Une condition existante peut être sauvegardée en tant que Segment, afin de permettre une réutilisation facile de la condition dans d'autres endroits.

Afin de créer un Segment à partir d'une condition existante, procédez comme suit :

1. Ouvrez la condition dans le Rule Engine



2. Cliquez sur la condition en bas de l'écran

3. Donnez un nom au nouveau segment

Save as Segment ×

CANCEL

SAVE

4. La condition existante sera remplacée par une condition unique « Segment » faisant référence au segment nouvellement créé avec un opérateur « Matches »



Utiliser des expressions régulières en tant qu'état

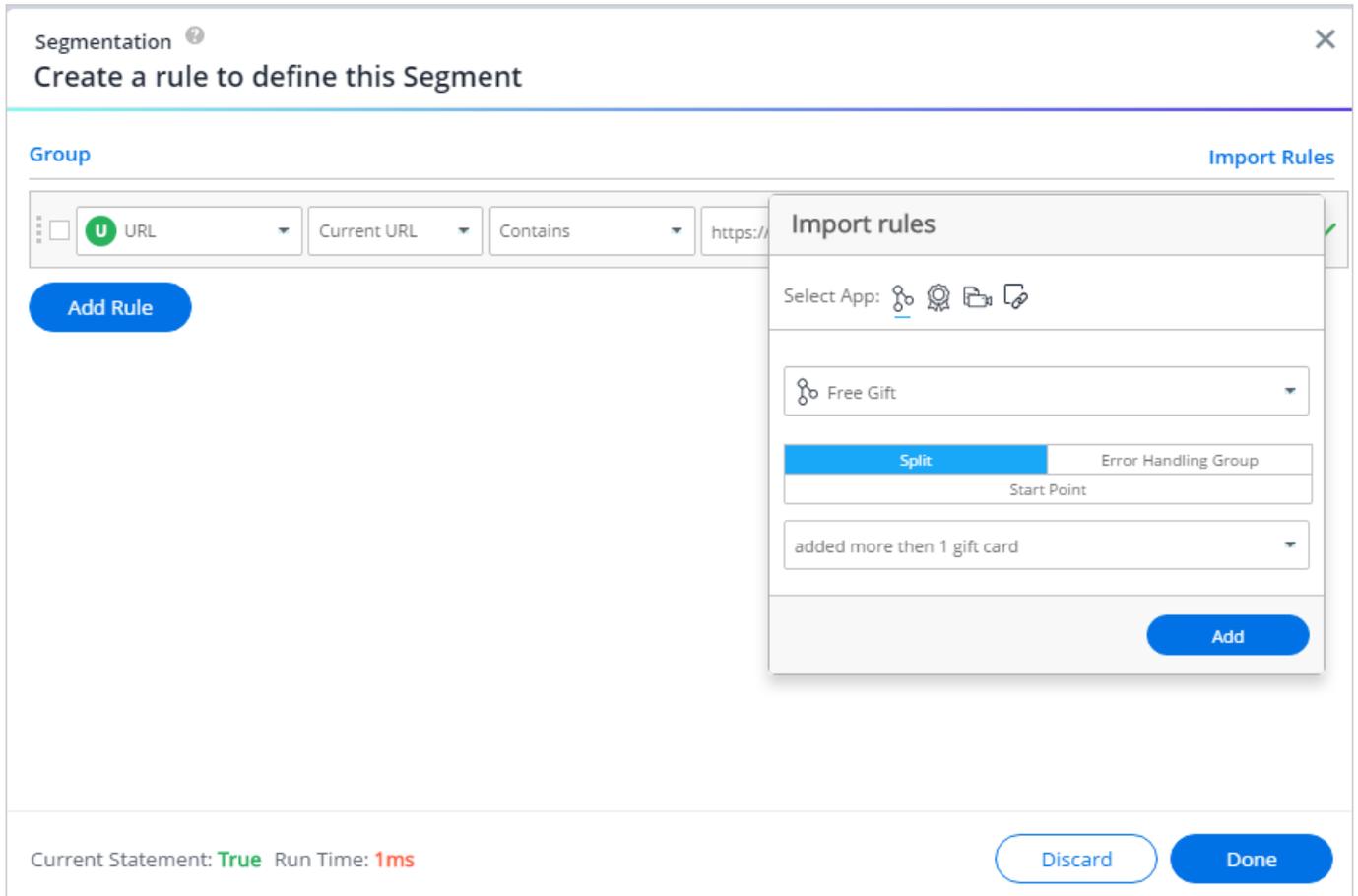
Les expressions régulières peuvent être utilisées avec les types de règles jQuery et les éléments à l'écran. Les expressions régulières (RegEx) vous permettent de créer et d'utiliser des modèles avancés et offrent une flexibilité de validation totale pour la valeur d'un champ d'entrée.

Consultez le [RegEx tester](#) pour voir ce que vous pouvez faire.

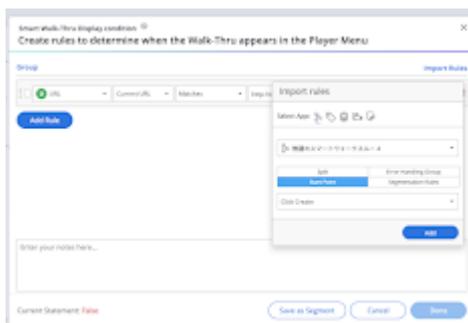
Importation de règles

L'importation de règles vous permet de rechercher facilement différentes applications et de choisir une règle créée précédemment pour la segmentation ou les objectifs.

Pour importer des règles, cliquez sur *Import Rules*, sélectionnez une application, puis sélectionnez l'élément à partir duquel vous souhaitez copier la règle.



Vous pouvez également importer des règles de point de démarrage pour toutes les étapes logiques.



Duplication d'une règle

Vous pouvez dupliquer une règle en cliquant sur l'icône « Clone ». Cela vous permet d'ajouter rapidement plusieurs règles qui ont des conditions similaires.

ShoutOut Auto Play Rule 

Create a rule to determine when the ShoutOut plays automatically

Group

Import Rules

 User Attributes	3	id	Is	Amir	  
---------------------------------------------------------------------------------------------------	---	----	----	------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Add Rule



Current Statement: Cannot Assert Run Time: 0ms

Save as Segment

Cancel

Done

Optimisation des performances des règles

Certains types de règles sont plus rapides pour WalkMe à vérifier que d'autres et nous vous recommandons d'utiliser ces types lorsque cela est possible. La différence de performances entre les types est généralement très faible (microsecondes), mais peut s'additionner si elle est combinée aux performances de votre propre site.

Nous vous recommandons également d'utiliser des types faciles à vérifier pour votre première instruction dans une règle. Par exemple, l'utilisation d'une URL est plus rapide à vérifier pour WalkMe qu'un élément à l'écran, car WalkMe doit analyser rapidement la page pour identifier l'élément sélectionné. Nous utilisons donc d'abord une instruction vérifiant l'URL, puis une seconde pour un élément à l'écran.

Les types de règle suivants sont répertoriés par ordre décroissant, du plus rapide que WalkMe puisse vérifier, au plus lent.

1. **Léger** : Données d'URL/Variable/Cookie/Utilisateur
2. **Modéré** : Élément à l'écran - Visible/Non visible
3. **Lourd** : jQuery, élément à l'écran - Cliqué/Survolé

Light

URL/Variable/Cookie/User Data

Moderate

On screen element - Visible/Not visible

Heavy

jQuery, On screen element - Clicked/Hovered

Règles de performance à respecter lors de la création

1. Essayez toujours de préférer les règles légères aux règles lourdes (dans la mesure où les deux sont applicables)
2. Si vous avez une règle lourde, accompagnez-la toujours d'une règle légère. Ainsi, si la règle légère est fausse WalkMe n'essaiera même pas d'évaluer la règle lourde
3. Essayez de ne pas inclure trop de règles lourdes

Comment les règles sont-elles vérifiées ?

Walkme vérifie chaque instruction dans l'ordre, de haut en bas, pour déterminer si l'action ou la fonctionnalité spécifiée doit être activée.

WalkThru Goal Criteria

Create a rule to verify that a user completes a goal

Goal Title:

Group

Import Rules

<input checked="" type="checkbox"/>	U	URL	Current URL	Contains	/checkout/		<input checked="" type="checkbox"/>
and or							
<input type="checkbox"/>	SE	On Screen Element		Clicked			<input type="checkbox"/>
and or							
<input type="checkbox"/>	U	URL	Current URL	Contains	order-number		<input type="checkbox"/>
+ Add Rule							

Done Discard

Current Statement: Cannot Assert

WalkMe indique, à droite de chaque instruction, si celle-ci est vraie (☐), fautive (!) ou s'il ne peut pas la vérifier actuellement (?). En bas, vous verrez également si la règle entière est vraie, fautive ou si WalkMe ne peut pas affirmer si c'est le cas.

Limites

- Il y a une limite de 65,534 caractères pour toutes les règles (par écran du moteur de règles). A Un message d'avertissement apparaîtra si vous dépassez la limite et les modifications ne seront pas enregistrées.
- Vous pouvez ajouter jusqu'à 60 règles dans chaque moteur de règles.

Vidéo conseil du mardi



Pour voir plus de vidéos des conseils du mardi sur WalkMe World, [cliquez ici](#).

Ressources annexes

- [dans le Segmentation Center](#)
- [Goals et Milestones](#)
- [Onboarding](#)
- [Auto Play](#)
- Recherchez-vous des informations sur le type de règle de flux actuel ? Découvrez cet [article sur la manière de basculer vers les cadres](#)