

# Launchers□スタートガイド

## 概要

ランチャーは、ウェブサイトに配置できるボタンです。クリックすると、スマートウォークスルー、リソース、シャトル、または一連の検証SmartTipsなど別のWalkMeアクションを起動します。

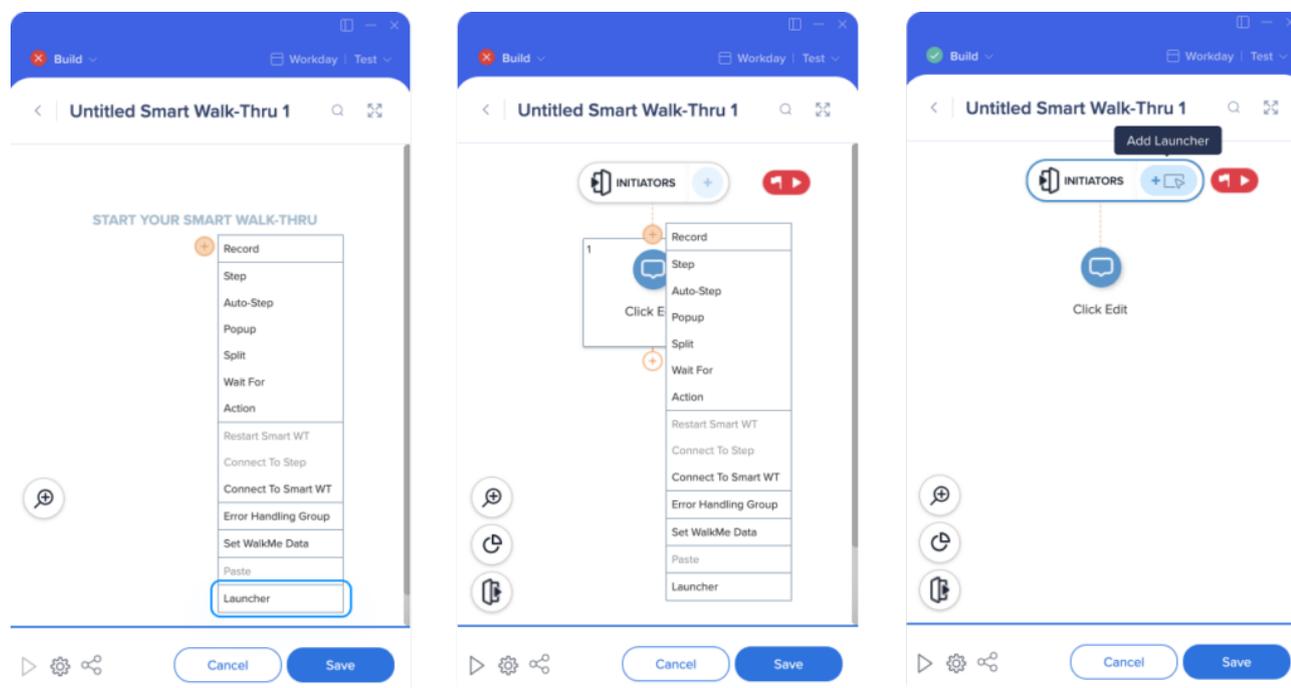
ランチャーの作成は、WalkMeエディタのランチャーアプリまたは直接スマートウォークスルーから行えます。

## ランチャーの作成

### スマートウォークスルーからランチャーを作成

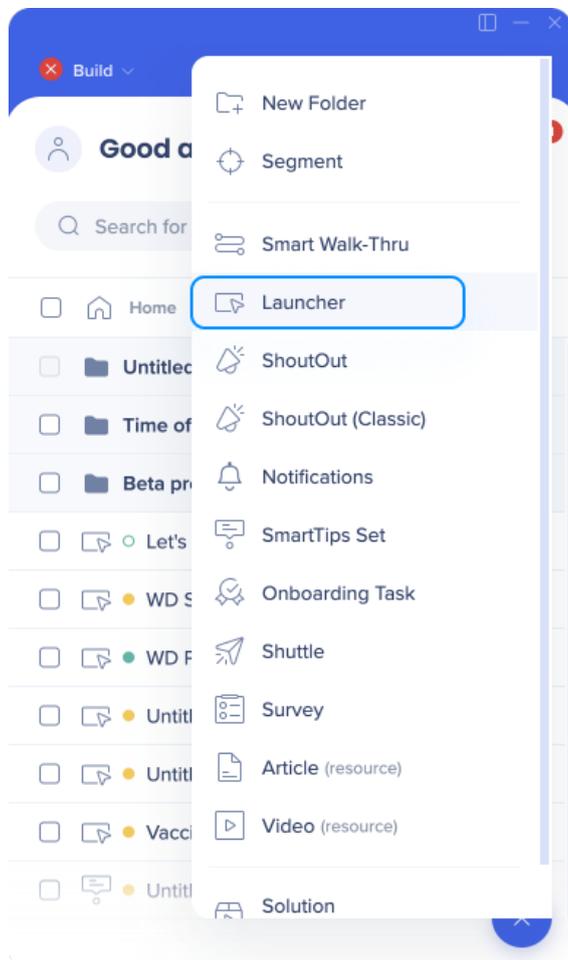
スマートウォークスルーからランチャーを作成するには、3つの方法があります。

1. プラスアイコンにカーソルを合わせ□ [ Launcher□ランチャー ) ] を選択します
2. スマートウォークスルーマップの最初の [ Add New□新規追加 ) ] アイコン (+) にカーソルを合わせて□ [ Launcher□ランチャー ) ] をクリックします。
3. □ [ Initiators□イニシエーター ) ] パネルで [ Add Launcher□ランチャーを追加 ) ] をクリックします

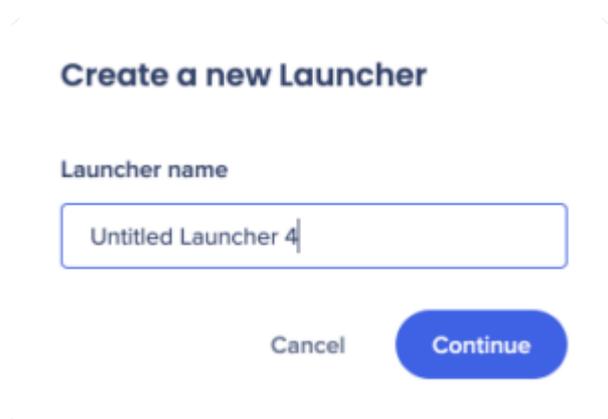


### エディタのメイン画面からランチャーを作成

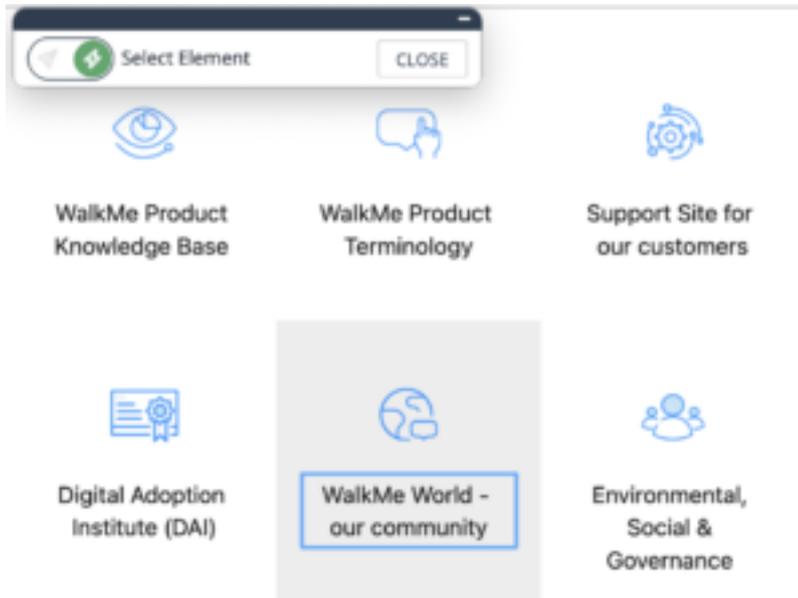
1. エディタで青色のプラスアイコンをクリックします
2. アイテムメニューから「Launcher（ランチャー）」を選択します



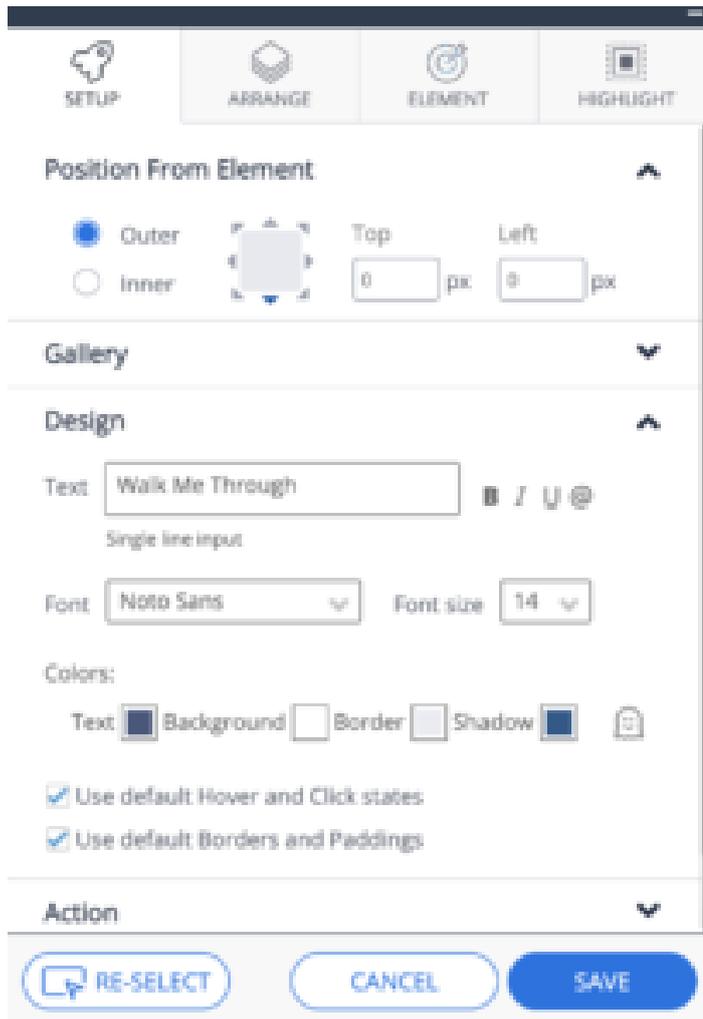
ランチャーを作成後、それに名前をつけるか、デフォルト名を維持するかが問われます。



エディタにつながれたウェブページにリダイレクトされます。 ページでランチャーを添付したいエレメントを選択します。



「Customize on Screen」(画面上でのカスタマイズ) ツールが開き、ランチャーを編集できます。



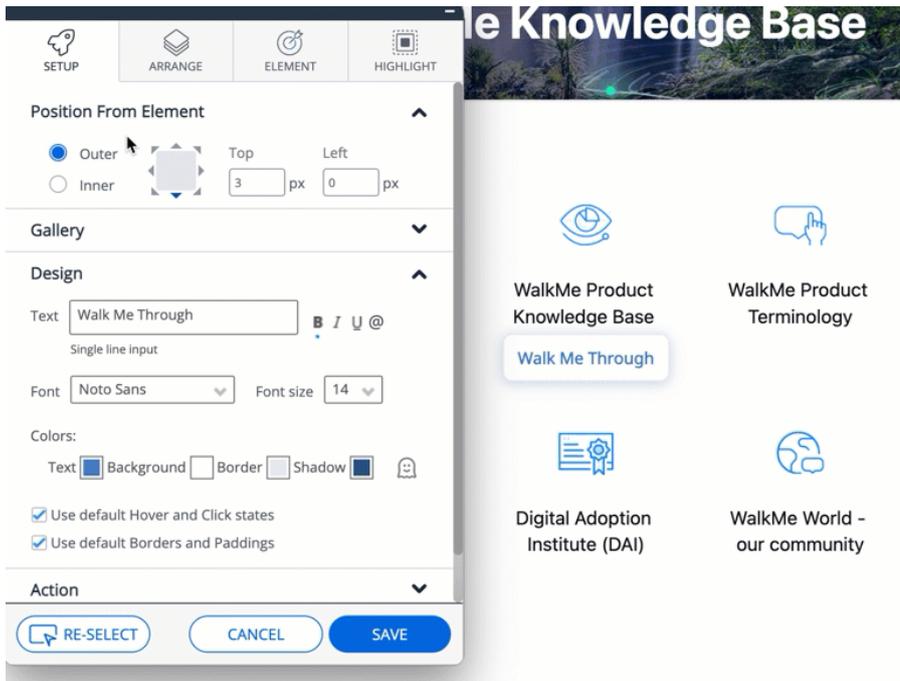
## 画面上でのカスタマイズ

「Customize on Screen」(画面上でのカスタマイズ) は、ランチャーを編集するために使用される新しいビジュアルデザインツールであり、高度なデザイン機能と新しいテンプレートギャラリーを提供するものです。

### 設定タブ

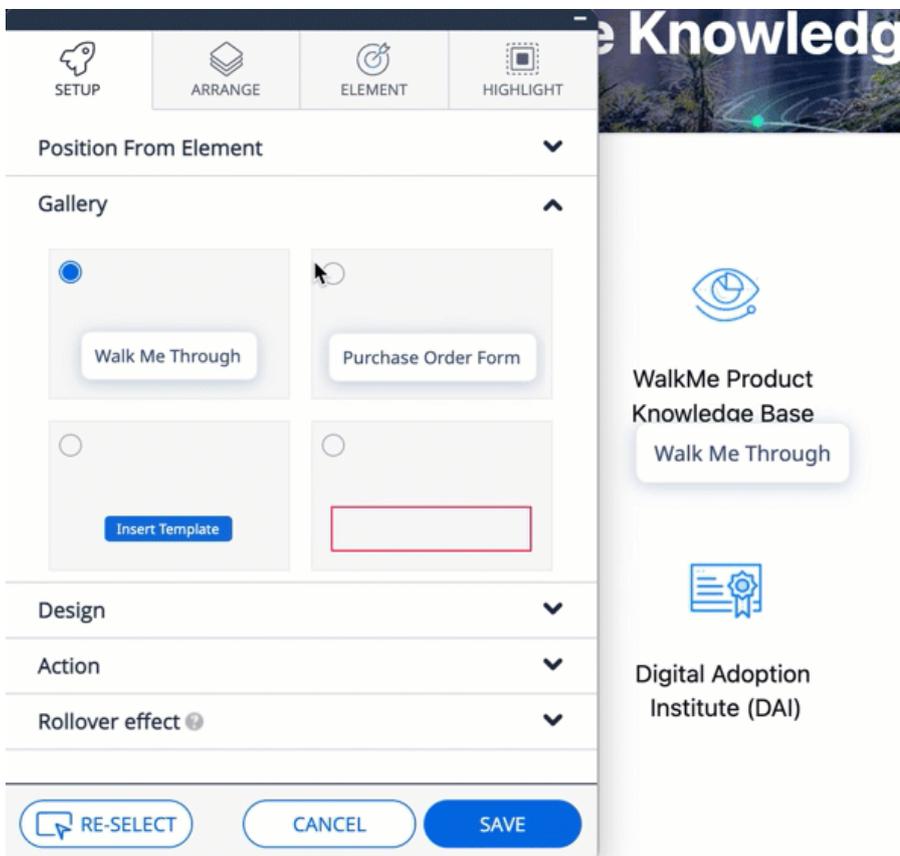
#### エレメントからの位置

キャプチャされたエレメントに従って、ランチャーの位置を選択します。「Top & Left」(左上) の設定を調整することで、位置を微調整できます。



## ギャラリー

あらかじめ作成されたテンプレートを選択し、ランチャーのデザインに適用します。



## デザイン

ランチャーのテキストをこちらに入力します。

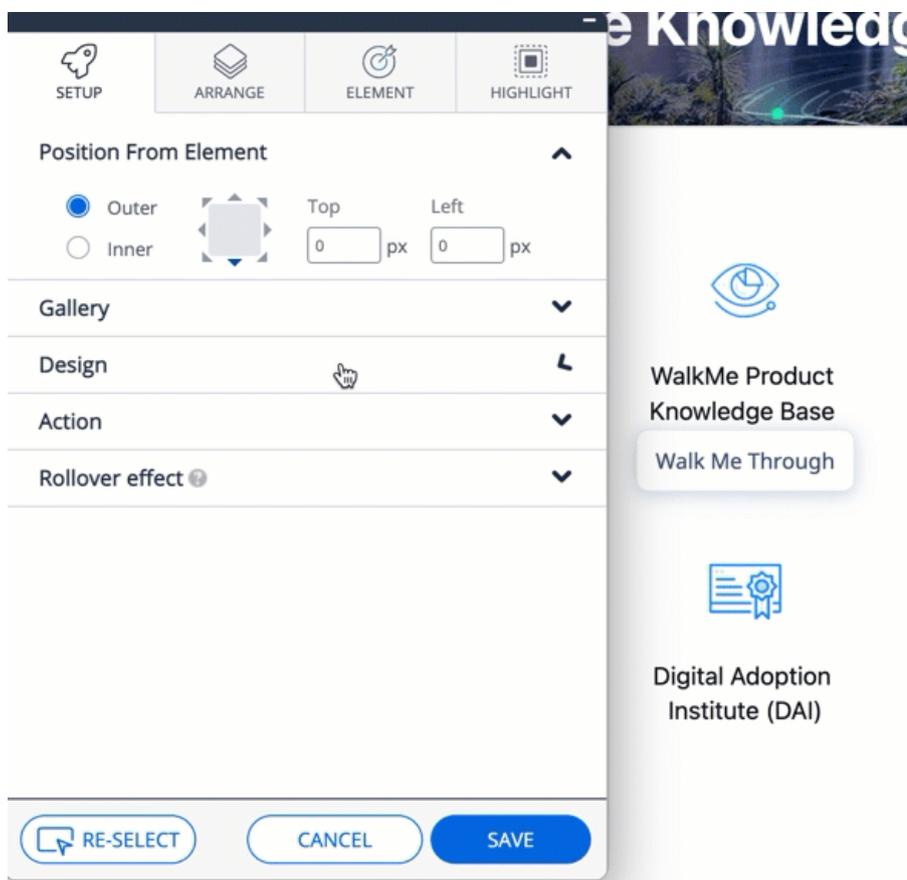
ランチャーテキストを選択して、フォント、サイズ、色とフォーマット（太字/斜体/下線）を変更し、編集することができます。

### ホバーとクリック状態

このセクションのチェックを外し、ランチャーのデザインをクリック&ホバー状態で編集します。

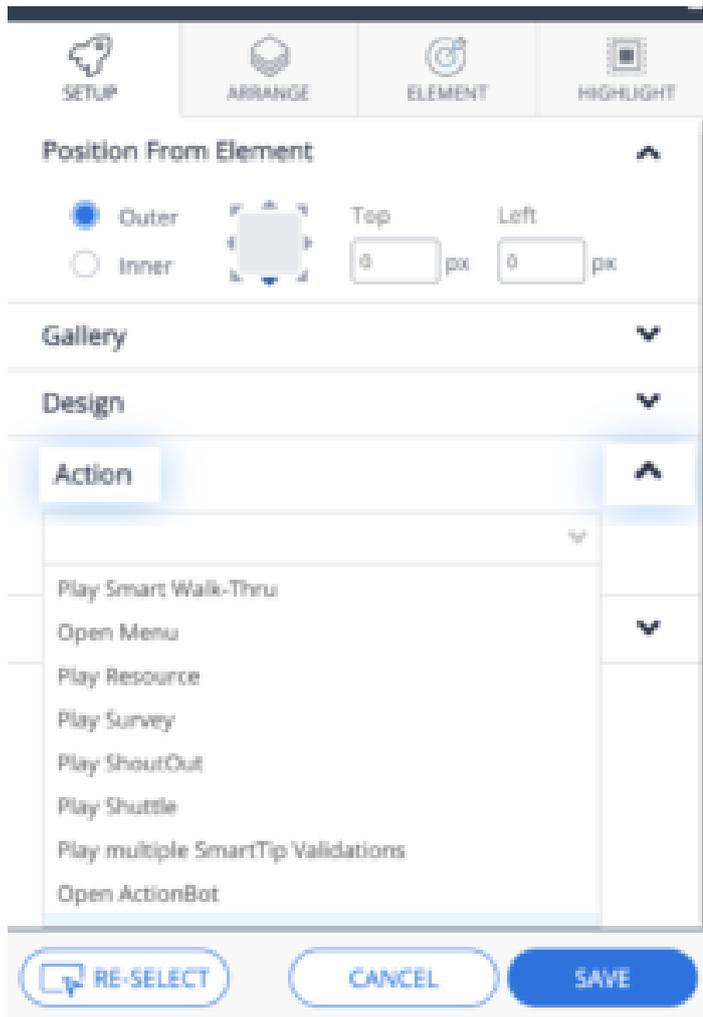
### 枠線とパディング

デフォルトの選択を解除し、幅、高さ、コーナーの半径を変更して、枠線とパディングを調整します。



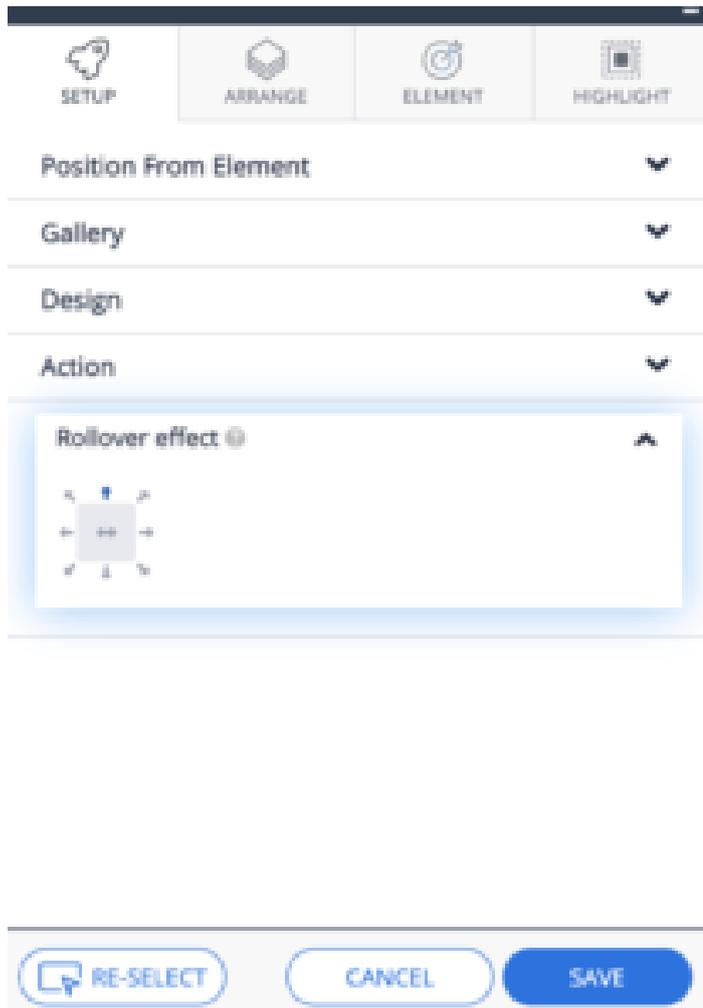
## アクション

このランチャーがトリガーするアクションを選択します。スマートウォークスルーを開始し、[Menu [メニュー] Play Shuttle [シャトルを再生] /Resource [リソース] /ShoutOut [シャウトアウト) ] などを開きます。



## ロールオーバー効果

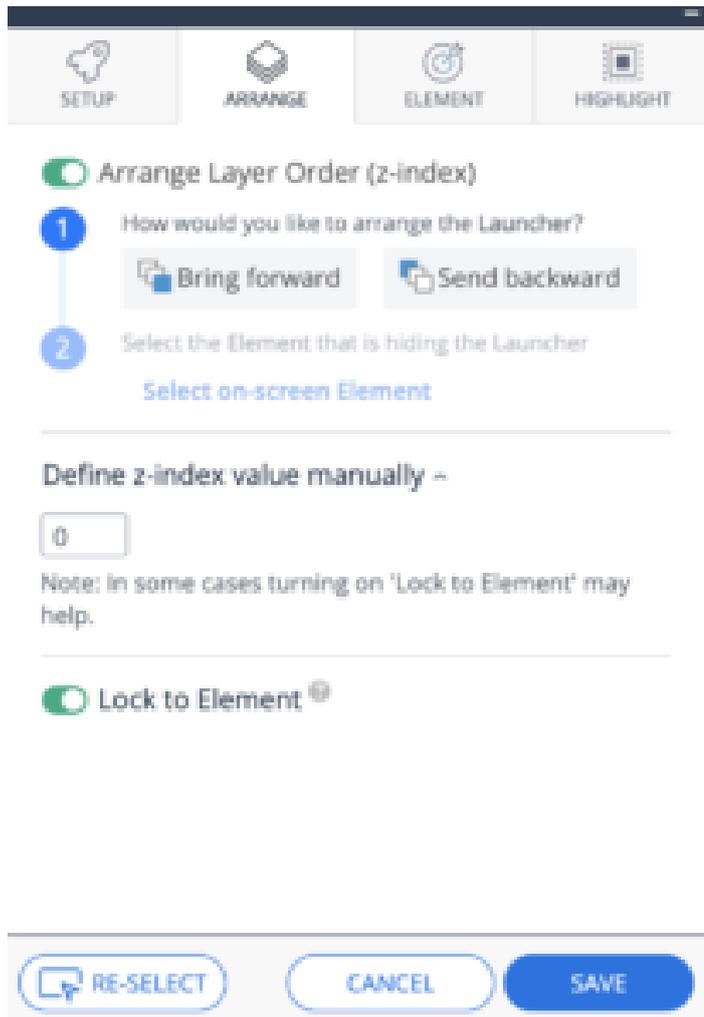
ランチャーがカーソルを合わせたり、クリックしたりするときに、どの方向に展開するかを選択します（「マイギャラリー」でカスタム画像が指定されている場合にのみ）。



## 配列タブ

**Z-Index** - [WalkMeアイテムはサイトのエレメントの上または下に表示されますか？ レイヤー順序の変更](#) [Z-Index](#)

**エレメントにロック** - この設定を有効にすると、ページがスクロールされたときに、ランチャーがキャプチャされたエレメントから離れる動きを防ぎます

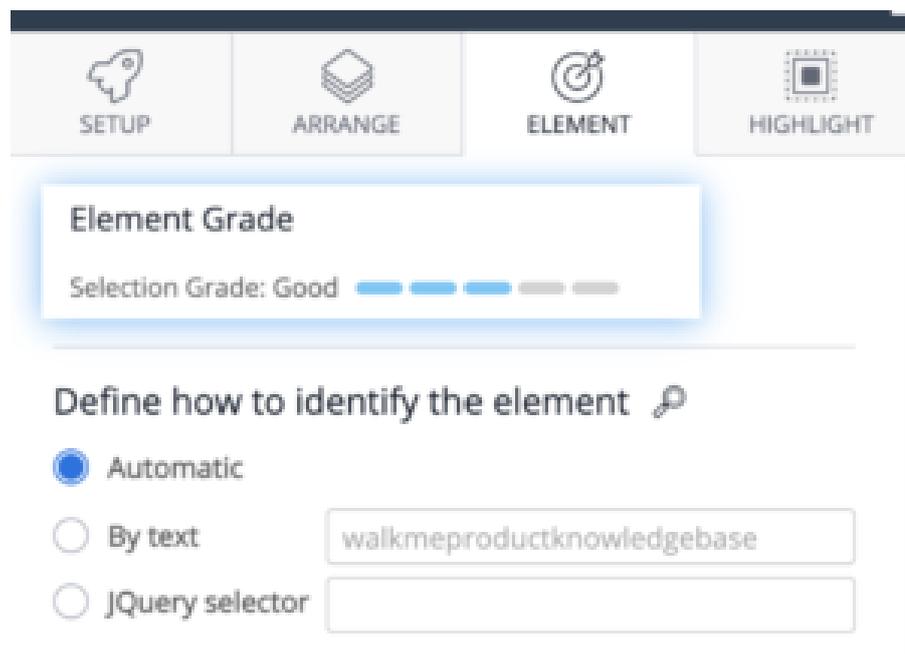


## エレメントタブ

### Element Grade (エレメントグレード)

まずエレメントグレードを見て、WalkMeがページ上で該当するランチャーをどれだけ容易に識別できるかを確認します。多くのページに表示されるエレメントを選択した場合、エレメントグレードが低くなる場合があります。

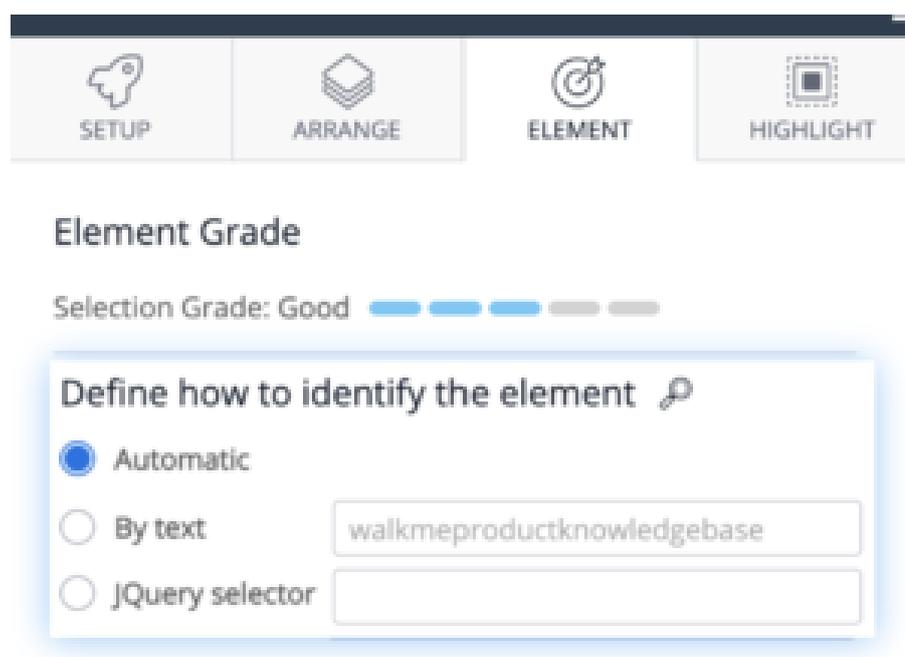
エレメントが表示されるすべてのページに Launcher を表示させたい場合は、エレメントグレードが低くても問題ありません。1ページのみに表示したい場合はセグメンテーションルールを使用するか、精度レベルを「高」に設定することを検討してください。



### エレメントの識別方法を定義

デフォルトのエレメント識別は、エレメントがキャプチャされたURL、ページ上の位置、エレメントがリンクするページ、および選択されたエレメント内のテキストを考慮するWalkMeアルゴリズムによって行われます。

パフォーマンスの影響を考慮すると、エレメントを選択する際には精度の高いjQueryセレクターを使用されることを推奨します。



## 無視する属性を定義

- エlement内のテキスト – 多言語ユーザーに推奨されます。これによりWalkMeは、Element内のテキストを探す際、それを考慮に入れません。
- Element ID – ページの読み込み時にIDが変更された場合に推奨されます。
- 位置 – Elementが画面上の場所を変更した場合。これによりWalkMeは、位置に関係なくElementを識別します。

**精度レベル:** [精度レベル] で [高] を選択した場合WalkMe がアルゴリズムで用いる評価基準が厳しくなり、それぞれのElementの違いが割り出しやすくなります。

### Define which attributes to ignore

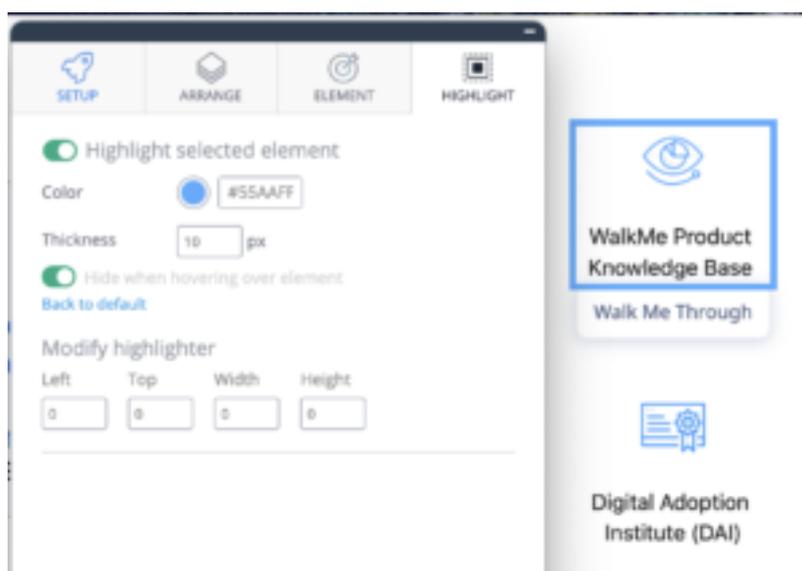
- Text within the Element (for multi language)
- Element ID (if the ID changes when a page is loaded)
- Position (if an Element changes location on screen)
- Ignore page ID (usually for header / footer) 

Precision Level:

Medium 

## ハイライトタブ

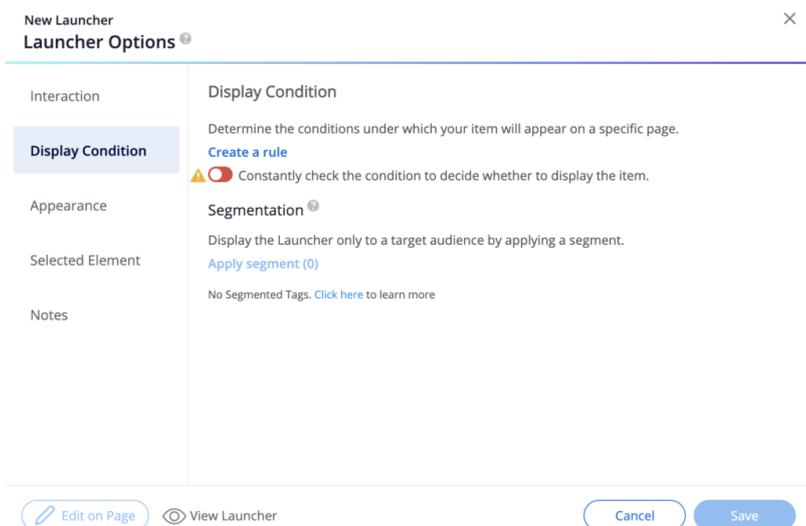
この設定を有効にすると、ランチャーが添付されているキャプチャされたElementが強調されます。ハイライトの色、厚さ、位置、サイズを調整できます。



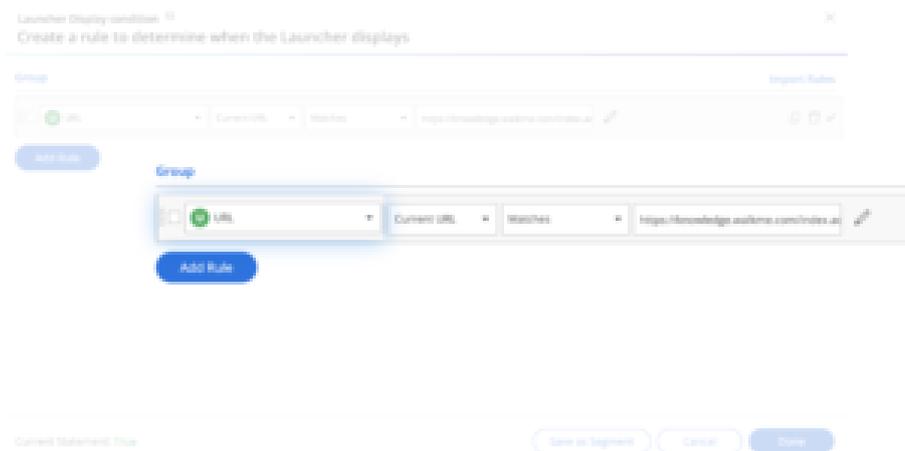
## セグメントと表示条件の適用

ランチャーが保存されると、エディタのアイテムのリストに追加されます。  
 [Launcher(ランチャー)] をクリックして [Launcher Options(ランチャーオプション)] を開き、  
 [Display Condition(表示条件)] タブに移動します。

[Create a rule (ルールを作成)] をクリックして、ランチャーが表示される条件を定義します。関連するセグメントを適用して、閲覧可能なユーザーを選択します。



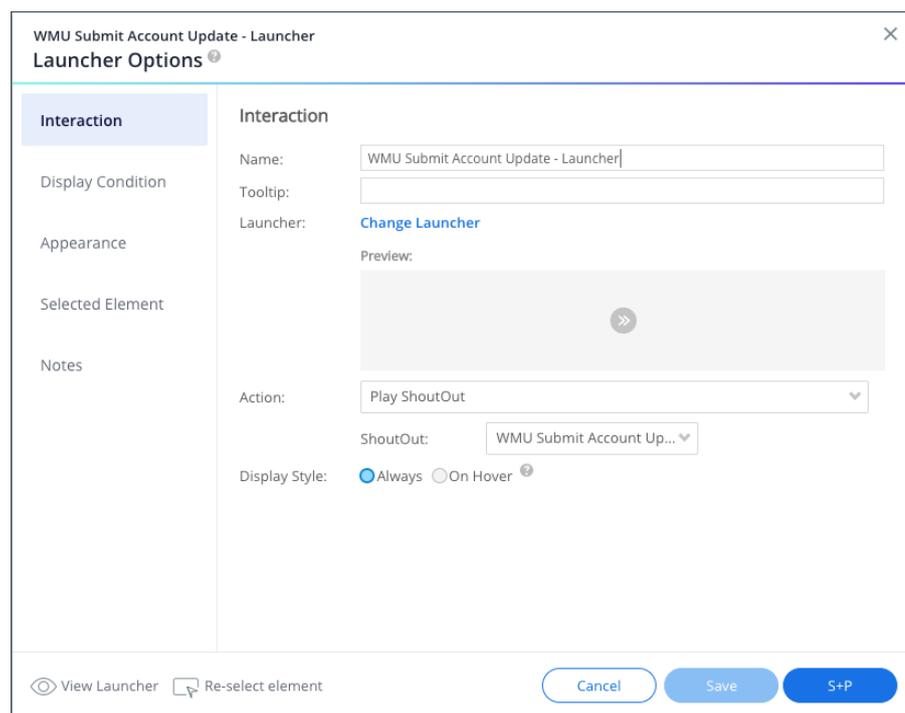
最適なパフォーマンスを得るには、この表示条件の最初のルールを、ランチャーを表示するページのURLにしてください。これにより、ユーザーが開くすべてのページで、WalkMeがランチャーの選択したエレメントを探すことを回避できます。



## Launcher オプションメニュー

作成した後に、ランチャーまたは設定のデザインを調整する必要がある場合は、[Editor(エディタ)] の [Launcher(ランチャー)] をクリックすると [Launcher Options(ランチャーオプション)] メニューが開きます。

### インタラクシオンタブ



**名前:** ランチャーの名前はエディタ内にもみ表示されます。名前はエンドユーザーには表示されません。

**ツールチップ:** ユーザーがランチャーにカーソルを合わせたときに表示されるテキストです。ツールチップはプロモーション(「詳細についてはここをクリックしてください」)または情報(「このフィールドでは予算の最高額を定義します」)にすることができます。

**ランチャーの変更:** ランチャーのデザインとテキストを変更します(詳細は以下を参照してください)。

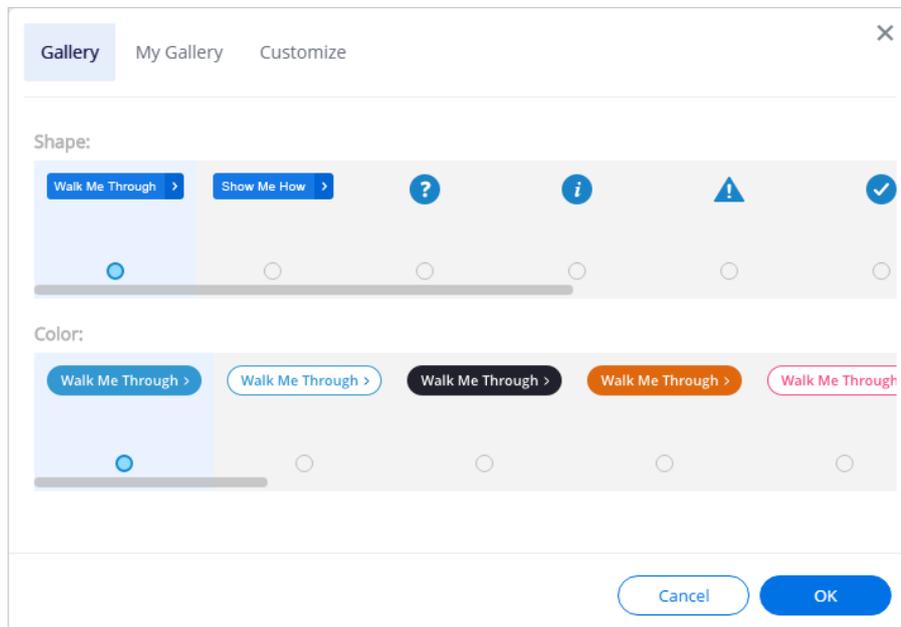
**アクション [Launcher をクリックしたときに実行されるアクション] を決定します。** アクションには、次が含まれます。

**表示スタイル:** Launcher が画面に表示されるタイミングを決定します。表示スタイルには以下のものがあります。

- **常に表示:** 選択したエレメントがページに表示されているときは常にランチャーが表示されます。
- **マウスオーバー:** 選択したエレメントの上にカーソルを置くとランチャーが表示されます。

[Change Launcher (ランチャーの変更)] タブには、ランチャーアイコンをカスタマイズするため

の完全なオプションが揃っています。



**ギャラリー**：ランチャーのストック画像から画像を選択します。

**マイギャラリー**：ランチャーボタンとして使用するために既に作成した画像を、画像URLを入力することで選択します。サポートされている画像ファイルの種類には JPEG、PNG、GIF、SVG が含まれません。

**カスタマイズ**：WalkMeエディタでランチャーのテキストとデザインをカスタマイズします。Launcherデザインエディターでは以下の内容を設定することができます。

- **テキスト**：Launcher に表示されるテキストをカスタマイズします。70 文字まで追加できます。
- **フォント**：テキストのフォントを選択します (フォントには Open Sans、Times New Roman、Arial が含まれます)。
- **サイズ**：テキストのサイズを選択します。
- **カラー**：テキスト、背景、境界線の色を変更または削除します。

## 表示条件タブ

表示条件は、ルールまたはセグメンテーションに従って Launcher を画面に表示するかどうかを定義します。

- **ルールを作成する**
- **セグメンテーション**

## 外観タブ

[Appearance (外観)] タブでは [Launcher Options (ランチャーオプション)] メニューが開き、ここで WalkMe がランチャーを表示する方法を変更できます。

## メモ

Launcherに関するメモをEditorのチームメンバーと共有します。これらのメモは本番環境のエンドユーザーには表示されません。メモにはLauncher IDも記載されています。

## ヒント:

- EditorでLauncherの全機能を確認するには[プレビュー]モードに入ります。Launcherアプリから再生する場合、機能に制限のあるLauncherの表示になります(外観、表示条件、選択したエレメントの設定はありません)。

## 多言語機能

カスタマイズツールで作成したテキストベースのLaunchersは多言語機能をサポートしています。ギャラリーのLauncherを使用したり、アップロードタブを使用して独自のLauncherを追加したりする場合は多言語機能はサポートされません。

## Launchersをオフにする

ランチャーを作成後にユーザーに表示したくない場合は、アーカイブまたは削除する必要があります。アーカイブまたは削除するには、以下の手順に従ってください。

1. EditorでオフにしたいLauncherを選択します。
2. Editorの右下にあるメニューをクリックします。
3. 「Archive(アーカイブ)」を選択してランチャーをオフにします。ランチャーを何らかの時点で(おそらく変更した後)再パブリッシュしたい場合は、これが良いオプションです。「Delete(削除)」を選択するとランチャーを完全に削除します。
4. メッセージが表示され、確認すると選択した操作が実行されます。