

Workstation Electron (ワークステーションエレクトロン) - 技術に関する概要

概要

Electronとは何ですか？

Electronは、JavaScript、HTMLおよびCSSを使用してデスクトップアプリケーションを構築するためのフレームワークです。Electronは、ChromiumとNode.jsをバイナリに埋め込むことで、1つのJavaScriptコードベースを維持し、Windows、macOSおよびLinuxで動作するクロスプラットフォームアプリを作成でき、ネイティブ開発の経験は必要ありません。

WorkstationがElectronに移行する理由

Workstationは、ウェブベースのテクノロジーを使用して構築され、エンドユーザーのデスクトップで提供されます。ウェブベースのテクノロジーは、ウェブブラウザをレンダリングし、期待どおりに動作させる必要があります。

Electronは、エンタープライズレベルの品質とセキュリティコンプライアンスを兼ね備えた業界トップのホワイトラベル付きデスクトップブラウザです。Electronは、Slack、Visual Studio Code、Twitch、Microsoft Teams、WhatsApp、Skypeなどの主要製品のウェブアプリケーションコンテナです [その他](#)

WalkMeの目標は、最高のソフトウェア品質を提供することであり、世界中のコミュニティが支援する業界標準のアプリケーションコンテナに移行することであり、それを達成することが目標の1つです。

Electronの利点としてのWorkstation

デプロイメントとメンテナンス

- Electronは、ほとんどのMDM (モバイルデバイス管理) とすぐに使用できる互換性があります。
- Electronインフラストラクチャは、ビデオドライバー、スレッド管理、DPIケース、およびWindowsとmacOSと互換性のあるその他の設定をサポートしています。
- 自動更新 Workstationの新しいバージョンがリリースされる度に、IT部門がMSI/PKGを再デプロイする必要はありません。
- 顧客固有のバイナリ、MSIとPKGは必要ありません。

信頼性とデバッグ

- サポート情報の収集ツールは、エンドユーザーが特定の動作を再現し、必要なすべての情報を即

座にWalkMeに簡単に収集して報告できるようにします。

- Electronプラットフォームを使用すると、プラットフォーム固有のコードが大幅に削減され、アプリケーションの信頼性が高く、簡単にメンテナンス可能になります。
- Electronは、すべてのChromeリリース後に最新のセキュリティアップデートとパフォーマンスの改善を受信します。Workstationの自動更新メカニズムは、これらの更新を自動的に更新します。

ユーザーエクスペリエンス

- WorkstationのElectronバージョンは、タスクバー（Windows）/メニューバー（Mac）から起動でき、デフォルトで画面ウィジェットが含まれずにUIの重複と非目的な開きを回避します。
- Electronバージョンは、サイドバーとしてWorkstationを切り離し、他のアプリケーションから切り離し、WalkMeコンテンツとエンタープライズ検索を詳細なタスクで使用できるようにします。
- Electronは、WY5YGスタジオが使用しているのと同じレンダリング技術を使用しているためWY5YGコンテンツを正確にレンダリングします。
- ElectronバージョンではWalkMeがユーザー中心のアプローチを採用し、ネットワークポーリングやリクエスト検索などの非効率的なメカニズムを排除できます。

電子ベースWorkstationでのネットワーク利用

ElectronベースのWorkstationは、アプリとユーザーインタラクションに追従してネットワーク要求をトリガーし、ネットワーク接続を監視する新しいアプリケーション状態管理により、ネットワーク帯域幅の使用率を劇的に削減しました。

初期ダウンロード

初期起動時に、Workstationは次のファイルをロードします：

1. 必須環境情報のメイン設定ファイル 1kB - 5kB
2. WalkMeコンテンツデータファイル（サイズはコンテンツ量に依存） 24kB - xMB
3. アプリケーションファイル（HTML、CSS、JS） 1.7MB

初期ダウンロード後のパスシブリクエスト

1. Workstationは、メイン設定ファイル（1kB - 5kB）をダウンロードして、30秒の時間枠でバックグラウンド（ユーザーがフォーカス切り替え）に移動するたびに新しいパブリッシュが発生しているかどうかを確認します。
2. パブリッシュが発生した場合WorkstationはWalkMeコンテンツデータファイル（24kB - xMB）を再ダウンロード
3. Workstationは新しい通知を投稿（通知が公開されている場合のみ）60秒毎に2回リクエスト（60kB）
4. Workstationは、フォアグラウンドに変わるたびに新しいサードパーティコンテンツを読み込みます。サイズは、アクティブ化アプリの数によって異なります。各リクエストサイズは、~30kBとして推定されます。

初期ダウンロード後のアクティブリクエスト

ユーザーがWorkstationメニューにエンゲージする

1. セグメンテーション条件を評価し、ユーザー状態を取得する(400KB(最近の検索結果、サーバーストレージからのobタスク完了、識別プロバイダからの属性))
1. 分析イベントデータをWalkMeに送信するリクエストごとに~1kb(これは可変であり、エンゲージメント中に発生するメニューとのインタラクションの数に依存します)。