

# モバイル：ランチャービルディングのヒント、トリック、ベストプラクティス

## ランチャービルディングのヒントとトリック

- 該当する場合、ランチャーのデザインを構成するオブジェクトをキャンバスの相対的なサイズに設定します。それは、ランチャーキャンバスのサイズ変更時に、その中のオブジェクトが適切にサイズ変更されることを保証します。
  - **新しいWYSIWYGでは**、オブジェクトのサイズ変更または移行時にキャンバスの境界線がハイライト表示されます。これにより、サイズ変更後の形がキャンバスの100%までになっていないかどうかを確認できます。
- ランチャーを異なる画面解像度と向きに同じ場所に表示したい場合は、WYSIWYGでランチャーキャンバスの適切なサイズと位置設定を使用します：
  - これは、タブレットと通常のデバイスで同じランチャーを使用する場合に最も重要です。
  - ランチャーをドッキングできない場合は、デバイスタイプセグメンテーションを使用して、異なる画面サイズに適切に配置されるランチャーを作成します。
- ランチャーキャンバスサイズに注意してください：0%の不透明度に設定されている場合でも、ランチャーの一部であり、このエリアでのキャンバスと相互作用が含まれます（アプリインターフェイスは、非表示のキャンバスを介して表示される場合でも、アクセスできないということです）
- ランチャーは、Googleのフローティングアクションボタンのマテリアルデザインガイドラインの概念で設計されており、アプリ画面ごとにランチャーを1つ配置できます。ランチャーを設計する際に、これらのガイドラインにできるだけ厳密に遵守することを推奨します
- 同じオーディエンスセグメントにランチャーが複数設定されている場合、そのうち1つだけが表示されます。キャプチャした画面と要素を使用して、ランチャーをセグメントして、これらの状況内で好む場所に表示します。
- シャウトアウトとウォークスルーとは異なり、そのトリガーを静的または設定なしに設定できません。ランチャーは、静的なトリガーで設定されたかのように、オーディエンスセグメントがtrueになると常に表示されます。これがランチャーにインプレッション制限がない理由です。
- アプリ画面にランチャーを収容する十分なスペースがない場合は、ランチャーをドラッグ可能または外すことができ、ユーザーがアプリインターフェースを完全に表示できるようにします。

## ランチャービルディングベストプラクティス

- ほとんどの場合、ランチャーは、その中のユーザーエクスペリエンスを向上するために、それがオンになっている画面と文脈的に関連するものにリンクする必要があります。
- 該当する場合、ランドスケープモードとポートレートモード、および異なるプレビューデバイスでランチャーの位置を確認します。
- ランチャーを常にテストします。ランチャーのテストは、他のcampaignをテストすることと類似しています
  - Power Modeを使用してランチャーをプレビュー
  - 変更する
  - WYSIWYGで保存をクリックします。

- ランチャ[campaigns]を更新して、保存されたバージョンを取得します。