

分割：スタートガイド

概要

スプリットはスマートウォークスルーの[フローステップ](#)の一種であり、ガイダンス内でバリエーションを構築するために使用できます。スプリットによってメインパスの新しいブランチが作成され、特定の状況下でのみ表示される専用のステップを作成できます。分割を使用して柔軟なガイダンスを作成すると、ユーザーがプロセス内でさまざまなパスを選択できるようになります。

ユーザーの大半がメインパスに設定されたプロセスに従いますが、一部のユーザーはメインパスとは異なる作業をする必要があります。ユーザーが異なるルートを選択する必要がある場合でもガイダンスを継続できるように、分割を追加することでこれらのバリエーションに対応します。

たとえば、スプリットを使用して、ユーザーがプロセスを開始する前にログインを済ませたかどうかを判別できます。ログインしていない場合Walk-Thruは特別なステップに分岐し、ユーザーがログインした後で、メインパスに再接続します。もう一つの例として、ユーザーが異なるインターフェースを設定している場合がありますWalk-Thruを設定して、ユーザーがデフォルトで特定のタブを利用できるかを確認したり、そこに到達するためにより長いプロセスを経由する必要があるかを確認することができます。

使用方法

分割はSmart Walk-Thruのどこにでも追加できます。たとえば、メインパス、ブランチ、ブランチのブランチなどに設定することができます。スプリットはルールエンジンのルールで作成されますWalkMeがスプリットに到達すると、ルールを確認しますtrueの場合、ガイダンスはメインパスから分岐します。ブランチには任意の数のステップを含めることができ、任意のステップでメインパスに再接続することもできますfalseの場合、ガイダンスは引き続きメインパスに沿って再生されます。

Digital Adoption Institute

- DAIで[「スマートウォークスルー」](#)カリキュラムの「スマートウォークスルー101」コースを受講しましょう。
- DAIアカウントはまだお持ちでないですか？ [サインアップはこちらから。](#)

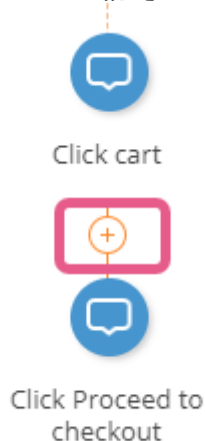
スプリットを作成する

スマートウォークスルーもスプリットフローステップを追加する

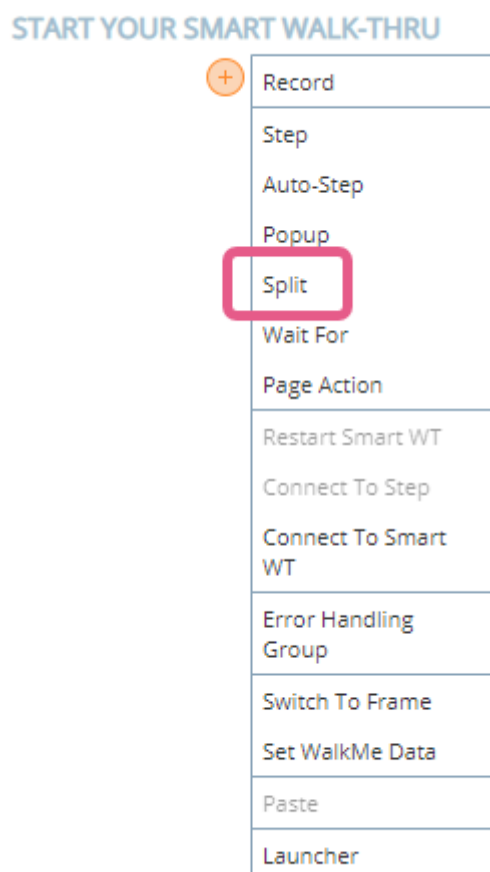
スマートウォークスルーに別のパスを追加するには、スプリットを追加したいパスにカーソルを合わせ、

オプションメニューからスプリットを選択します。

1. スマートウォクスルーで、ポップアップステップを追加したい2つのステップの間にあるオレンジ色のプラス記号にカーソルを合わせます。



2. ホバーメニューでスプリットを選択します。



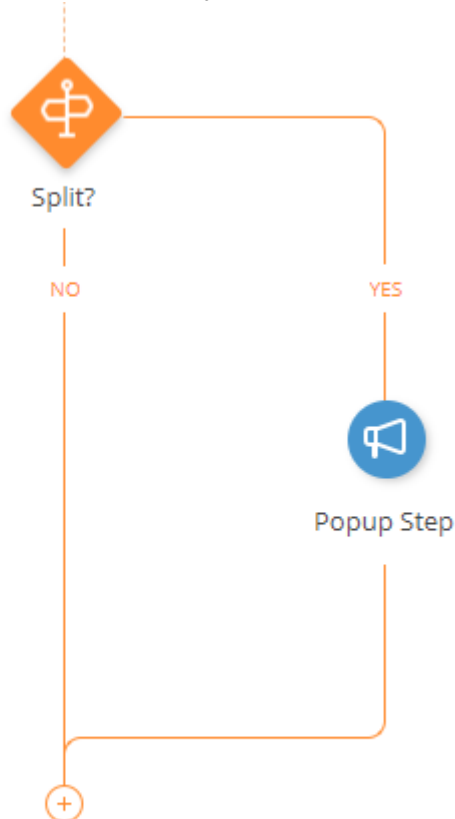
3. ウォクスルーを後で確認しやすくするために、スプリットに質問文を使って名前をつけるのがベストプラクティスです。

このスプリットにルールを追加する際、ルールがtrueの場合、ユーザーはYESパスを下に移動します。 そうでない場合、ユーザーはNOパスを下に移動します。

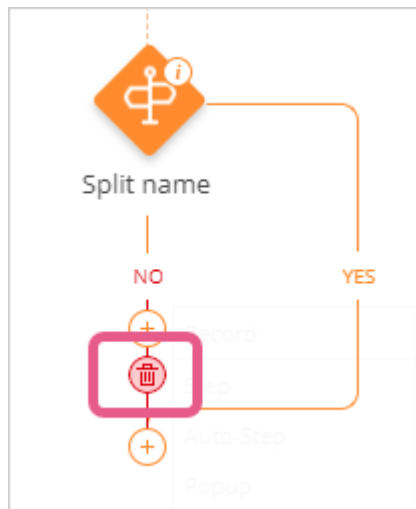
4. [Create Rules(ルールを作成)]をクリックします。
5. ルールエンジンでスプリットのルールを設定します。 これらのルールがtrueの場合、ユーザーはスプリットのYESパスを下に移動します。 ルールの例：
 - ユーザーがログインしているかどうかを確認するためのルールを作成します。 ログインしていない場合は、ユーザーが先に進む前にログインさせることができます。
 - 折り畳み式のメニューが表示されているかどうかを確認するためのルールを作成します。 表示されていない場合、ユーザーがメニューを開かないと候補を選択できないように設定できます。

ルールを追加した場合は、[Done(完了)]をクリックします。

6. スプリットはスプリットアイコンとしてスマートウォークスルーに表示され、そこからYesとNoのパスが枝分かれします。



7. 2つのパスを合流させたくない場合は、ごみ箱アイコンをクリックして、2つのパスが再合流しないようにすることができます。



スプリットの名前を変更する

エディタのスマートウォクスルーマップで何が起きているかを一目で把握できるよう、スプリットの名前を簡単な質問に変更する必要があります。



ルールを作成してスプリットを定義する

フローをブランチにスプリットするタイミングを判別するルールを作成します。ルールがtrueの場合、ウォクスルが分岐します。falseの場合、メインフローに沿って続行します（ブランチとそこに追加されたすべてのステップをスキップします）。

スプリットは、ルールエンジンにあるすべてのルールタイプを使用して構築できます。分割を作成する一般的なルールタイプは、画面上エレメントです。画面上エレメントは、特定のチェックマークボックスが選択されているかを確認したり、ナビゲーションバーで特定のタブが表示されるかを確認する場合などに使用できます。

たとえば、下の画像では、エレメントが画面に表示されているかを確認するルールが作成されます。

☐

Se

On Screen Element

↔

Is Visible

Add Rule

[ルールエンジンでのルールの作成についての詳細はこちらです。](#)

スプリットが追加されると、スマートウォークスルーマップにオレンジ色のアイコンとして表示されます。スプリットにカーソルを合わせると、それに関連するルールを確認できます。



ブランチにステップを追加する

スプリットを作成した後は、スマートウォークスルーマップに2つのブランチが存在します。[NO]はメインパスを続行し、[YES]は新しいパスに分岐します。ステップを追加するには、ブランチにカーソルを合わせます。これらのステップは、ウォークスルースプリット（つまりルールがtrueの場合のみ再生（有効化）されます。



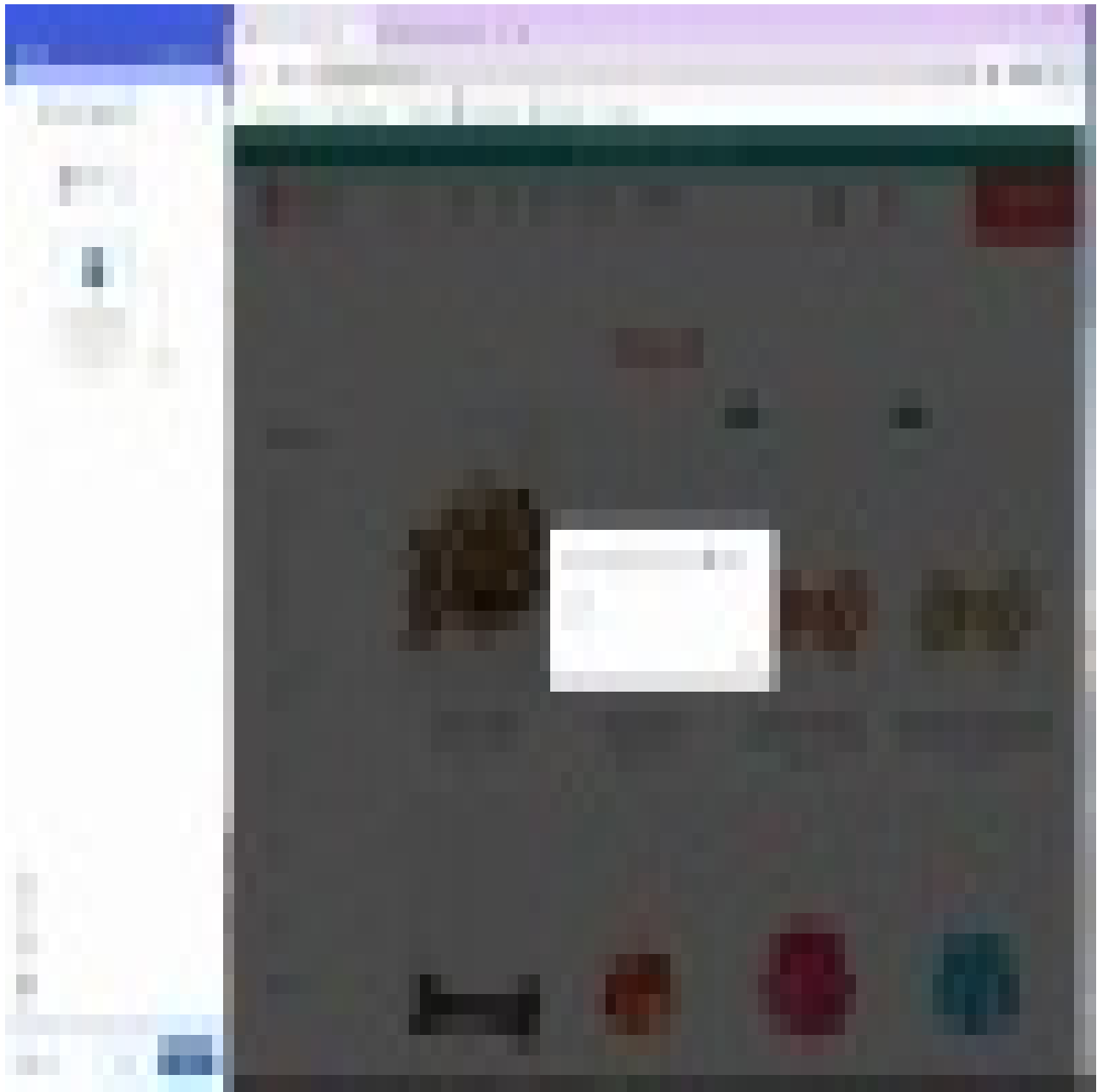
ブランチの接続と切断

ブランチをメインパスから切断するには、ステップに戻るパスにカーソルを合わせ、ゴミ箱アイコンをクリックします。ブランチがメインパスに戻らない場合 Walk-Thru はブランチの最後のステップで終了します。



ブランチをメインパスに再接続するには、ブランチの最後のステップの後にあるオレンジ色の「+」アイコンにカーソルを合わせ「Connect to Step」をクリックしてから、ブランチの後にガイダンスの再生を続ける位置にあるステップをメインパスで選択します。スプリットのルールがtrueになると、そのスプリットと、再生を続けるよう選択したメインパスのステップとの間にあるすべてのステップがスキップされます。

Tip Tuesday



WalkMeコミュニティー

[WalkMe Worldコミュニティーで会話に参加しましょう](#) 

関連リソース

- [Smart Walk-Thruのベストプラクティス](#)
- [フローステップ](#)
- [Rule Engine \(ルールエンジン\)](#)