

Unica Interact Advanced Patterns et Unica Interact - Guide d'intégration



Table des matières

Chapitre 1. Unica Interact Advanced Patterns et Unica Interact - Guide d'intégration..... 1

Configuration de l'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.....	1
Fonctionnement des fonctionnalités du modèle d'événement avancé.....	3
Configuration de l'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.....	7
Flux de données entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.....	15
Procédure en cas de redémarrage de l'instance Streams.....	15

Chapitre 1. Unica Interact Advanced Patterns et Unica Interact - Guide d'intégration

Contient des informations sur l'intégration d'Unica Interact Advanced Patterns et Unica Interact.

Configuration de l'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns

L'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns fournit des capacités de reconnaissance de modèles pour votre implémentation Unica Interact.

Un environnement intégré fournit des fenêtres de temps améliorées pour les trois modèles Unica Interact de base.

Après la configuration d'une intégration, vous configurez les modèles avancés dans l'environnement de conception Unica Interact et vous ne devez pas réaliser de tâches dans Unica Interact Advanced Patterns afin de les déployer ou de les utiliser.



Remarque : L'intégration est uniquement prise en charge pour les canaux interactifs définis dans partition1. Il est important de s'en rappeler si vous disposez d'un environnement contenant plusieurs partitions.

Synchronisation

Les modèles avancés de Unica Interact à Unica Interact Advanced Patterns sont synchronisés comme suit.

- Lorsque vous créez, éditez ou supprimez un modèle avancé dans Unica Interact, il est créé, mis à jour ou supprimé dans Unica Interact Advanced Patterns.
- Si vous chargez une version de déploiement depuis l'historique de déploiement dans Unica Interact, les modèles sont mis à jour de façon appropriée dans Unica Interact Advanced Patterns.
- En cas d'échec d'un déploiement, Unica Interact revient automatiquement à la dernière version déployée avec succès.

La synchronisation est réalisée sans arrêt du système.

Suppression d'objets créés avec Unica Interact de Unica Interact Advanced Patterns

Les utilisateurs qui disposent de droits **Administrer en temps réel** dans Unica Interact Advanced Patterns, qui sont inclus par défaut dans le rôle d'administrateur Unica Interact Advanced Patterns, peuvent supprimer la plupart des objets créés par le système dans Unica Interact Advanced Patterns lorsque vous déployez un canal interactif qui utilise des modèles avancés.

Vous pouvez y recourir en tant qu'étape de nettoyage dans Unica Interact Advanced Patterns si vous supprimez un canal interactif de Unica Interact. Cependant, les problèmes de connectivité empêchent l'exécution automatique du nettoyage. Dans ce cas, il se peut que certains objets dans Unica Interact Advanced Patterns ne soient plus utilisables. Vous pouvez donc les supprimer.

Utilisez prudemment cette fonction de suppression manuelle, étant donné que vous ne pouvez pas restaurer ces objets en les redéployant à partir de Unica Interact.

Si vous disposez des droits appropriés, vous pouvez supprimer les objets créés par le système suivant.

- Composants de modèle
- Espaces de travail, si aucun déploiement de l'espace de travail n'est en cours d'exécution
- Configurations de déploiement, si la configuration de déploiement n'est pas en cours d'exécution
- Listes de valeurs citées, si la liste n'est pas utilisée

Ce que vous pouvez voir dans Unica Interact Advanced Patterns

A des fins d'information uniquement, vous pouvez voir les éléments suivants dans Unica Interact Advanced Patterns après avoir déployé vos modèles avancés.

- Les événements induits utilisés dans vos modèles sont repris en lecture seule dans le gestionnaire de liste de valeurs nommées.
- Un espace de travail en lecture seule est créé pour chaque canal interactif qui utilise les modèles avancés.

L'espace de travail contient tous les modèles créés pour un seul canal interactif. Leur origine est indiquée comme étant **Interact** sur l'onglet Liste de composants.

Le nom de l'espace de travail est celui du canal interactif sous lequel les modèles ont été créés. L'origine de l'espace de travail est indiquée sur la fenêtre qui s'affiche lorsque vous cliquez sur Editer l'espace de travail  dans la liste d'espaces de travail.

- Une source de données unique est créée pour les messages Unica Interact et est associée à un niveau d'audience par défaut. La valeur de la zone de niveau d'audience dans la source de données spécifie le niveau d'audience pour chaque message Unica Interact.

Fonctionnement des fonctionnalités du modèle d'événement avancé

Lorsque l'intégration à Unica Interact Advanced Patterns est implémentée, vous pouvez configurer les trois modèles d'événement standard avec des intervalles de temps plus sophistiqués au cours desquels le modèle compare les événements entrants à ses critères.

Les options supplémentaires suivantes sont disponibles pour chaque modèle d'événement de base.

- **Plage de temps glissant**
- **Plage de temps limité**

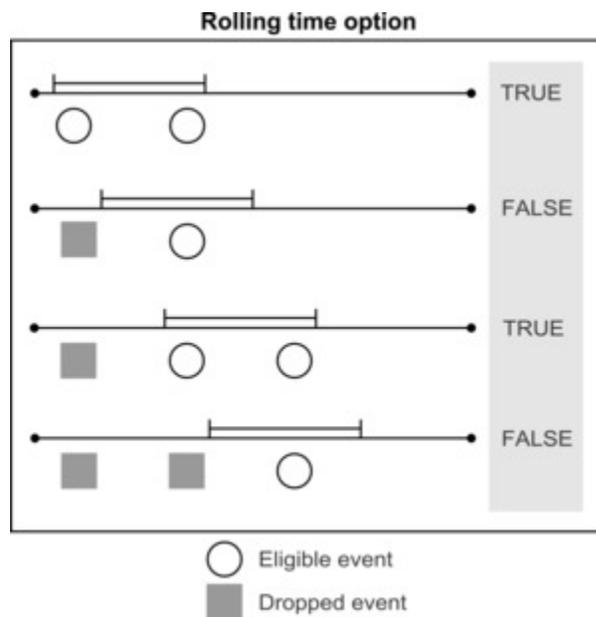
Cela permet d'ajouter effectivement six options de modèle à votre implémentation Unica Interact, en ajoutant deux nouvelles options d'intervalle de temps à chacun des trois modèles standard.

Plage de temps glissant

L'intervalle de temps correspondant à l'option de plage de temps glissant est déterminé par la valeur que vous indiquez dans la zone nommée **Les événements doivent se produire sous time span**.

Lorsque le modèle utilisant la plage de temps glissant est déployé, les événements qui correspondent aux critères du modèle se produisent au sein de la période spécifiée. Cette période reste la même au fil du temps : si l'intervalle de temps est défini sur sept jours, il restera sept jours. Les événements sont conservés en vue d'une évaluation par rapport aux critères du modèle jusqu'à ce qu'ils soient dépassés, en fonction de leur horodatage.

Le diagramme suivant montre le fonctionnement de la plage de temps glissant.



Par exemple, imaginons que vous souhaitez faire une offre à des clients qui consultent la page Web du Produit X à 2 reprises au cours d'une période de 3 jours. Vous allez configurer votre canal interactif comme suit.

- Définissez un événement dans votre canal interactif afin de capturer les ID des clients qui consultent la page du Produit X.
- Ajoutez un modèle d'événement Compteur avec plage de temps glissant qui utilise l'événement.

Sur l'onglet Modèle, sélectionnez l'événement et définissez la zone **L'événement doit se produire sous** sur 3 jours.

Sur l'onglet Action, activez l'action Déclencher la resegmentation.

- Configurez un diagramme interactif qui utilise l'événement pour capturer le segment des clients dont le comportement correspond au modèle.
- Définissez votre stratégie d'interaction pour faire l'offre appropriée.
- Déployez votre canal interactif.

Plage de temps limité

L'intervalle de temps correspondant à l'option de plage de temps limité est déterminé par la valeur que vous indiquez dans la zone nommée **Les événements doivent se produire sous time span**.

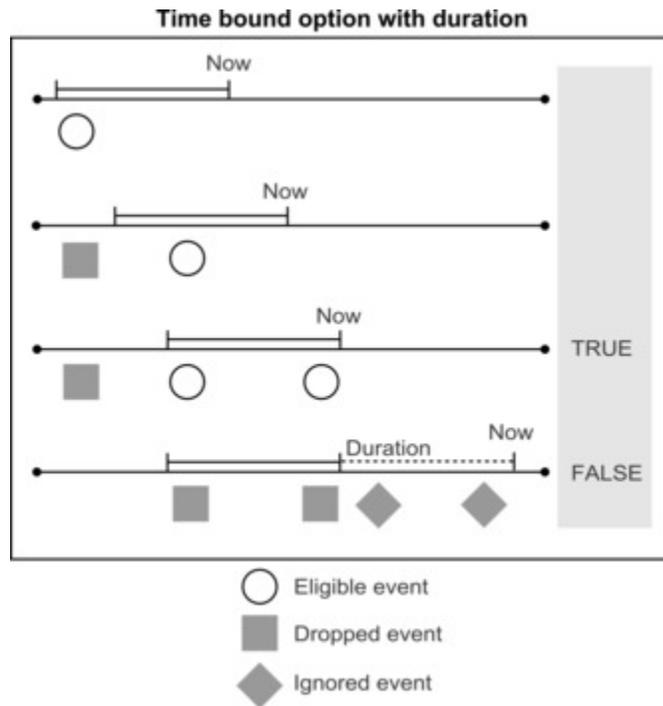
Lorsque le modèle utilisant la plage de temps limité est déployé, les événements qui correspondent aux critères du modèle se produisent au sein de la période spécifiée. Cette période reste la même au fil du temps : si l'intervalle de temps est défini sur sept jours, il restera sept jours. Les événements sont dépassés ou sont conservés afin d'être évalués dans le cadre du modèle en fonction de leur horodatage.

L'option de plage de temps limité comprend également un intervalle de temps étendu dans lequel l'état true est conservé. Dans le cas d'un modèle qui utilise l'option de plage de temps limité, l'intervalle de temps étendu prend effet après que tous les critères sont respectés et que l'état du modèle passe de false à true.

Vous définissez l'intervalle de temps étendu à l'aide de la même zone **Etendre l'état true pendant : time span** field : Vous pouvez utiliser l'intervalle de temps étendu pour indiquer la durée au cours de laquelle l'état du modèle reste true. Dès que l'état du modèle devient true, l'intervalle de temps étendu démarre, les nouveaux événements entrants sont ignorés et les événements déjà reçus sont supprimés.

Lorsque l'intervalle de temps étendu prend fin, le modèle passe à l'état false et le modèle recommence à écouter les événements éligibles.

Le diagramme suivant montre le fonctionnement de la plage de temps limité.



Par exemple, imaginons que vous souhaitez faire une offre à des clients qui consultent la page Web du Produit X à 2 reprises au cours d'une période de 3 jours et que vous souhaitez différer tout autre contact avec un client pendant 7 jours afin d'éviter toute pression commerciale. Vous allez configurer votre canal interactif comme suit.

- Définissez un événement dans votre canal interactif afin de capturer les ID des clients qui consultent la page du Produit X.
- Ajoutez un modèle d'événement Compteur avec plage de temps limité qui utilise l'événement.

Sur l'onglet Modèle, sélectionnez l'événement, définissez la zone **L'événement doit se produire sous** sur 3 jours et la zone **Etendre l'état true pendant** : sur 7 jours.

Sur l'onglet Action, activez l'action Déclencher la resegmentation.

- Configurez un diagramme interactif qui utilise l'événement pour capturer le segment des clients dont le comportement correspond au modèle.
- Définissez votre stratégie d'interaction pour faire l'offre appropriée.
- Déployez votre canal interactif.

Configuration de l'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns

L'intégration entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns fournit des capacités de reconnaissance de modèles pour votre implémentation Unica Interact.

Avant de configurer l'intégration, les composants Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns doivent être intégralement installés et opérationnels



Remarque : L'intégration est uniquement prise en charge pour les canaux interactifs définis dans partition1. Il est important de s'en rappeler si vous disposez d'un environnement contenant plusieurs partitions.

1. Dans Unica Interact Advanced Patterns, allez sur la page **Paramètres > Détecter les paramètres > Groupes de serveurs**.

Sur cette page, vous pourrez créer le groupe de serveurs utilisé par le système pour traiter des modèles d'événement avancés.

La page Groupes de serveurs dispose de quatre onglets dans la fenêtre de gauche.

Le dernier onglet, Groupes de serveurs, ouvre quatre onglets supplémentaires dans la fenêtre de droite.

2. Dans l'onglet Serveurs, cliquez sur **Synchroniser avec la configuration modifiée de Streams** pour vous assurer d'avoir une liste de serveurs Streams actualisée.

3. Dans l'onglet Connexions de base de données, créez des connexions aux bases de données définissant l'heure d'exécution et actualisant les tables d'historique d'état.

Ces tables peuvent figurer dans la même base de données ; dans ce cas, vous créez une seule connexion. Si votre heure d'exécution et votre table d'historique d'état figurent dans des bases de données séparées, créez deux connexions.

Pour créer une connexion, cliquez sur **Ajouter** et complétez les zones comme suit.

Tableau 1. Page Groupes de serveurs : Onglet Connexions de base de données

Zone	Description
Nom	Entrez un nom descriptif pour la base de données.
Type de base de données	Sélectionnez un type de base de données à partir de la liste déroulante des bases de données compatibles.
Nom de base de données	Entrez le nom de la base de données comme indiqué dans votre base de données client. Le nom doit être exactement le même que celui du client. Sensible à la casse.
Nom du serveur	Entrez le nom complet ou l'adresse IP de la machine hébergeant le serveur de la base de données. Par exemple, machine.mycompany.com.
Port	Entrez le port d'écoute de la base de données. Le port par défaut pour le protocole DB2 est 50000.
ID utilisateur	Entrez le nom d'utilisateur du compte de la base de données avec lequel Unica Interact Advanced Patterns devra accéder à cette base de données.
Mot de passe, Confirmation du mot de passe	Entrez le mot de passe pour le compte auquel vous vous êtes connecté dans la zone ID utilisateur .  Conseil : En cas d'échec de la connexion à la base de données, vérifiez que le mot de passe entré dans ces zones est correct.

4. Dans l'onglet Connecteurs de source de données, créez un connecteur à votre table d'historique d'état.



Remarque : Le connecteur par défaut TCP, visible dans cet onglet, se crée automatiquement. Le système utilise ce connecteur pour la communication entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.

Afin de créer un connecteur pour votre table d'historique d'état, cliquez sur **Ajouter**, sélectionnez **Connecteur de table** dans la liste déroulante, puis remplissez les zones comme suit.

Tableau 2. Page Groupes de serveurs : Onglet Data Source Connectors

Zone	Description
Connecteur de la table	
Nom	Entrez un nom descriptif pour le connecteur de la table. Il est recommandé de faire correspondre ce nom avec celui du fichier ou de la base de données associée au connecteur.
Type	Sélectionner État .
Nom de table	Entrez le nom de la table comme indiqué dans votre base de données de gestion client. Le nom doit être exactement le même que celui du client. Sensible à la casse.
Description	Entrez une description de la table.
Partageable	Cochez cette case.

5. Dans l'onglet Groupes de serveurs, ajoutez un groupe de serveurs pouvant être utilisé par le système pour traiter les données en temps réel.

Pour créer un groupe de serveurs, cliquez sur **Ajouter** et complétez les zones comme suit.

Tableau 3. Page Groupes de serveurs : Onglet Groupes de serveurs

Zone	Description
Onglet Propriétés	
Nom	Entrez un nom descriptif pour le groupe de serveurs.
Exemple de modélisation	Sélectionnez un ID pour l'exemple de modélisation. Contactez votre administrateur si vous ne savez pas lequel sélectionner.
Utilisation	Entrez Production .
Pour la production	Cochez cette case.
Onglet Serveurs	
Nom complet	Double-cliquez sur la colonne Nb de moteurs pour définir le nombre de moteurs Unica Interact Advanced Patterns à exécuter sur cette machine.
Onglet Base de données	
Sélectionnez la connexion à la base de données d'exécution	Sélectionnez la base de données d'exécution souhaitée pour l'accès du groupe de serveurs.
Sélectionnez les connexions à la base de données pour le mappage du connecteur de la table.	Sélectionnez la connexion à la base de données créée à l'étape 3.
Onglet Mappage de sources de données	
Liste de sources de données	Cliquez sur le nom de la source de données de la table d'état créée à l'étape 3 pour ouvrir une fenêtre contextuelle

Zone	Description
	<p>dans laquelle vous pourrez mapper la source de données au connecteur.</p> <p> Remarque : Ne mappez pas les sources de données de résultats et de transaction. Ceci est effectué automatiquement au moment de l'intégration.</p>
<p>Onglet Mappage de sources de données : Mappage du connecteur de la table de la source de données</p>	
Nom de la source de données	Il s'agit d'une zone en lecture seule contenant le nom de la source de données sur laquelle vous avez cliqué pour ouvrir cette fenêtre.
Connecteur	Sélectionnez le connecteur de la source de données configurée à l'étape 4.
Connexion de base de données	Sélectionnez le connecteur de la source de données configurée à l'étape 3.

6. Configurez les propriétés de configuration requises sur la page **Paramètres > Configuration** comme suit.

Tableau 4. Propriétés de configuration pour l'intégration

Propriété	Valeur
<p>Campaign Partitions PartitionN Interact serverGroups opDetectionServerGroupName</p>	<p>Définir la propriété au nom du groupe de serveurs Unica Interact Advanced Patterns que vous utiliserez pour traiter les modèles d'événement avancés.</p> <p>Si vous ne définissez pas cette propriété, Unica Interact recherche un serveur Unica Interact Advanced Patterns avec le même nom que celui spécifié dans la propriété Campaign partitions parti-</p>

Propriété	Valeur
	tion[n] Interact serverGroups [GroupeDeServeurs] serverGroupName.
Campaign Partitions Partition N Interact eventPatterns enableAdvancedPatterns	Affectez à cette propriété la valeur True .
Interact services eventPattern advancedPatterns connectionTimeoutInMilliseconds	Définissez cette propriété au temps maximal possible pour établir une connexion HTTP à partir de l'environnement en temps réel Unica Interact avec Unica Interact Advanced Patterns.
Interact services eventPattern advancedPatterns readTimeoutInMilliseconds	Définissez cette propriété au temps maximal possible pour récupérer les données après avoir établi une connexion HTTP entre l'environnement en temps réel Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.
Interact services eventPattern advancedPatterns connectionPoolSize	Vous pouvez modifier la taille du pool de la connexion HTTP entre l'environnement en temps réel Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns. La valeur par défaut est 10.
Interact services configurationMonitor activer	Si vous souhaitez pouvoir activer ou désactiver l'intégration sans redémarrer l'environnement en temps réel, définissez cette propriété sur True .
Interact services configurationMonitor refreshIntervalInMinutes	Si vous définissez la propriété Interact services configurationMonitor activer sur True , définissez cette propriété sur le temps d'intervalle nécessaire pour interroger la valeur de la propriété Interact services eventPattern advancedPatterns enableAdvancedPatterns .

Les modèles d'événement avancés sont désormais disponibles dans votre installation Unica Interact.

- Décidez si vous souhaitez utiliser la fonction de reconnexion automatique, et définissez en conséquence les propriétés suivantes sur **Paramètres > Configuration**. Par défaut, cette fonction est activée.

Tableau 5. Propriétés de configuration pour la reconnexion automatique

Propriété	Valeur
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect activer	Restaurez la valeur par défaut sur True si vous souhaitez que le système se reconnecte automatiquement en cas de problèmes de connexion entre l'environnement en temps réel Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect durationInMinutes	Définissez cette propriété sur l'intervalle de temps durant lequel vous souhaitez que le système évalue les problèmes de connexion répétés entre l'environnement en temps réel Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns. L'intervalle par défaut est de 10 minutes.
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect numberOfFailuresBeforeDisconnect	Définissez cette propriété sur le nombre d'échecs de connexion autorisés pendant la période spécifiée avant que le système se déconnecte automatiquement de Unica Interact Advanced Patterns.
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect consecutiveFailuresBeforeDisconnect	Restaurez la valeur par défaut sur True si vous souhaitez que la fonction de reconnexion automatique évalue uniquement les échecs successifs de la connexion entre l'environnement en temps réel Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns. Si vous définissez cette valeur sur False ,

Propriété	Valeur
	tous les échecs dans l'intervalle de temps spécifié sont évalués.
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect sleepBeforeReconnectDurationInMinutes	Le système attend pendant le nombre de minutes spécifié dans cette propriété avant de se reconnecter après la déconnexion du système en raison d'échecs répétés comme indiqué dans les autres propriétés de cette catégorie. La valeur par défaut est de 5 minutes.
Interact services eventPattern advancedPatterns autoReconnect sendNotificationAfterDisconnect	Cette propriété détermine si le système envoie une notification électronique lorsqu'un incident de connexion se produit. Le message de notification inclut le nom d'instance en temps réel Unica Interact pour laquelle un échec s'est produit et la durée après laquelle la reconnexion a lieu, comme indiqué dans la propriété sleepBeforeReconnectDurationInMinutes . La valeur par défaut True signifie que des notifications sont envoyées.

L'intégration est terminée. Vous pouvez à présent utiliser les modèles avancés. Ci-dessous un aperçu des prochaines étapes.

- Dans un canal interactif Unica Interact, définissez les événements et ajoutez des modèles d'événement utilisés par ceux-ci.
- Créez un diagramme Unica Campaign avec un segment afin de récupérer les ID clients associés aux événements, et marquez-le pour le déploiement.
- Dans le canal interactif Unica Interact, définissez une stratégie d'interaction et marquez-la pour le déploiement.
- Déployez votre canal interactif.

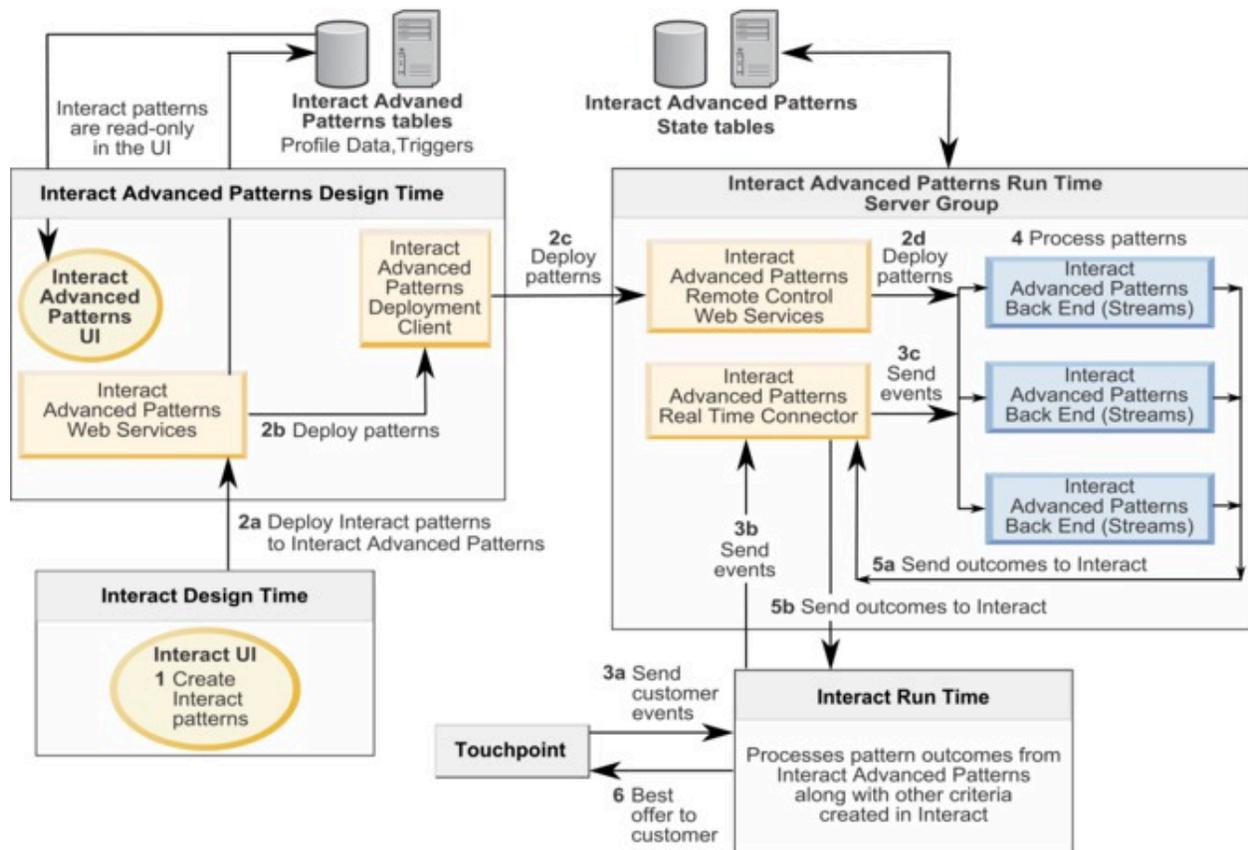
Une vidéo vous fournit des informations au sujet des procédures post-intégration. Pour la visionner, reportez-vous à l'onglet Video dans la liste de documentation Unica Interact du

Portail du support , ou cliquez sur le lien **Aide > Documentation du produit** dans l'interface utilisateur Unica Interact.

Flux de données entre Unica Interact et Unica Interact Advanced Patterns.

Le diagramme suivant illustre le flux de données lorsque Unica Interact est intégré à Unica Interact Advanced Patterns.

Data flow for Interact patterns with Interact Advanced Patterns



Procédure en cas de redémarrage de l'instance Streams

Unica Interact Advanced Patterns utilise InfoSphere Streams pour son traitement. Si une instance Streams utilisée pour Unica Interact Advanced Patterns est redémarrée, tous les

travaux Unica Interact Advanced Patterns en cours d'exécution sur le serveur Streams sont arrêtés.

Dans ce cas, pour redémarrer les travaux à l'arrêt, dans Unica Interact Advanced Patterns, sélectionnez l'onglet Déploiement de l'espace de travail Unica Interact et cliquez sur **Démarrer**.