

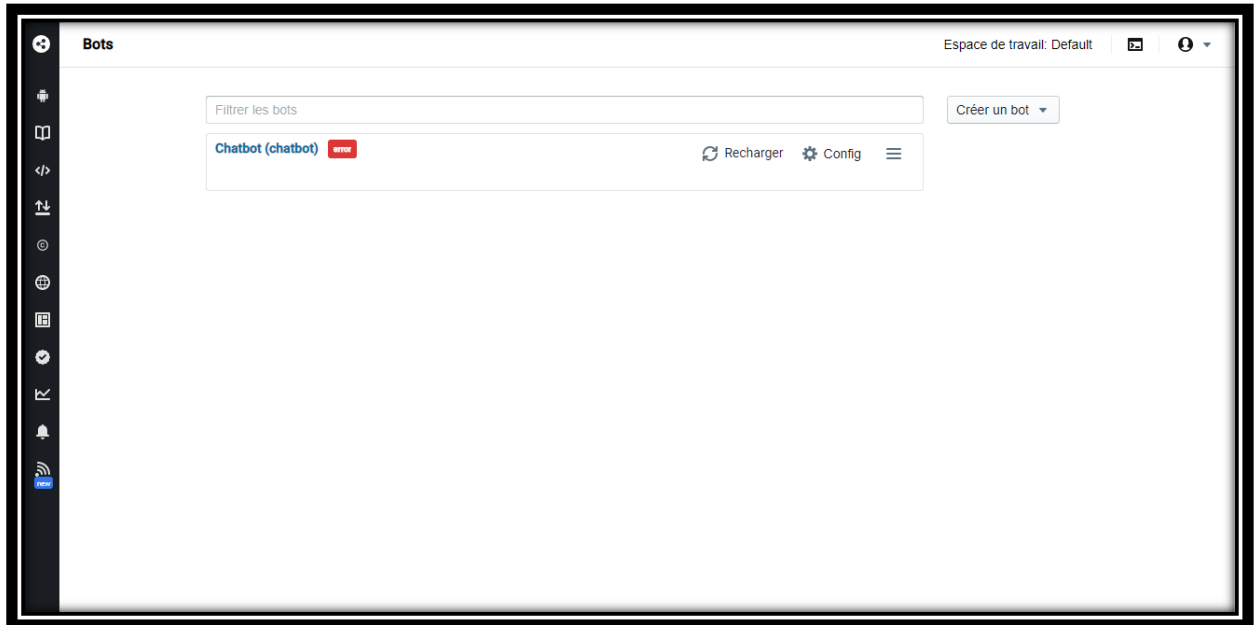
Procédure pour utiliser efficacement Botpress Open source

Table des matières

| | |
|-----------------------------------|----|
| Interface : | 2 |
| Les Nodes : | 4 |
| Exemple de chaîne de node : | 6 |
| Variables & Fonctions :..... | 7 |
| NLU : | 10 |

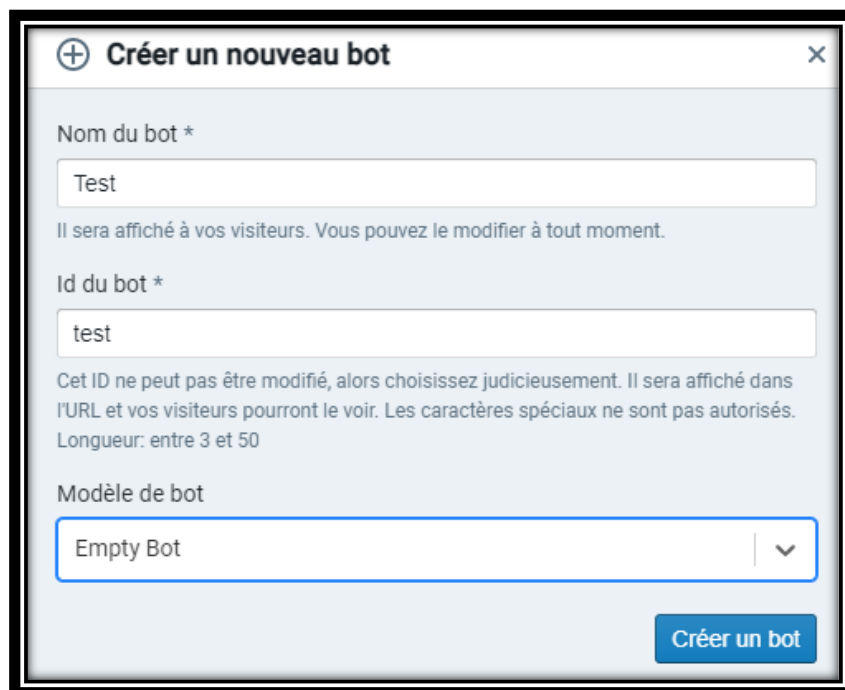
Interface :

Après avoir accédé à l'interface sur localhost:3000, on peut observer nos bots déjà créés.



Pour en créer un nouveau, cliquer sur « Créer un bot » puis « Nouveau bot » pour créer un bot vide ou avec un modèle préexistant, ou « importer existant » pour importer un bot extrait au préalable (format .tgz).

Après avoir créé un bot vide comme ceci :

The screenshot shows a modal window titled 'Créer un nouveau bot'. It contains three form fields: 'Nom du bot *' with the value 'Test', 'Id du bot *' with the value 'test', and 'Modèle de bot' with a dropdown menu showing 'Empty Bot'. Below the 'Id du bot' field is a warning message: 'Cet ID ne peut pas être modifié, alors choisissez judicieusement. Il sera affiché dans l'URL et vos visiteurs pourront le voir. Les caractères spéciaux ne sont pas autorisés. Longueur: entre 3 et 50'. At the bottom right is a blue button labeled 'Créer un bot'.

On arrive ensuite sur l'interface principale ;

La barre de navigation se situe à gauche de l'écran, voici les différentes utilités des sections :



→ Retour au menu principal.



→ Flows : Accès à la structure du bot, c'est ici que l'on crée les blocks.



→ Contenu : Accès aux textes, boutons créés, choix, etc.



→ NLU : C'est ici que l'on crée les intentions que le bot devra détecter.



→ Q&R : C'est dans cette section que l'on crée les questions auxquelles le bot doit répondre ou qu'il soit.



→ Editeur de code : Accès au code du bot (en .json)



→ Incompris : C'est dans cette section que les messages de l'utilisateur que le bot n'a pas compris remontent.



→ Configuration : Accès aux détails du bot.

Les Nodes :

Pour créer un node, il nous faut être dans le flow souhaité et faire
« Clique droit > Nœud standard »

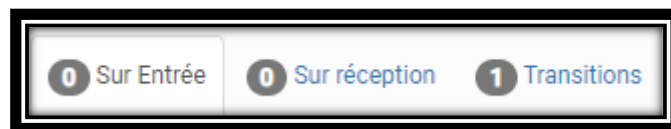


Nous avons désormais un node, dont l'on peut changer les propriétés grâce au bandeau présent sur le côté droit lorsque l'on clique sur le node voulu ;



Ici on peut changer le nom du node directement en remplaçant
le champ 'node-xxxx'.

Nous avons ensuite 3 onglets distincts : Sur entrée, sur réception et transitions ;



‘Sur Entrée’ est le champ où les instructions s’exécuteront directement lorsque l’utilisateur arrive dans le node (c’est donc ici que sont majoritairement les messages à afficher).

‘Sur réception’ est lui le champ où l’on peut attendre une action de l’utilisateur, il est facultatif dans le sens où l’on n’est pas tout le temps amené à dialoguer avec l’utilisateur dans chaque node. Il est également possible d’exécuter du code dans cette section, mais il semble plus pertinent de le faire en premier lieu dans l’onglet ‘Sur Entrée’ ou dans la section ‘Transitions’.

‘Transitions’ est le champ où l’on redirige le flux vers un autre node. Par défaut, à la création d’un node, une condition ‘always’ est déjà présente. On peut ensuite rajouter des conditions pour la redirection (par exemple si l’intention X est détectée, aller vers le node-0001 ou si l’intention Y est détectée, aller vers le node-0002, ...)

Dans ces trois sections, le plus haut l’instruction est placée dans la pile, le plus tôt elle sera exécutée, dans le cas de ‘Transitions’, il faut placer la redirection ‘always’ qui deviendra ‘otherwise’ en bas de pile pour que si aucune redirection n’a pu être faite, le bot ne s’arrête pas et puisse revenir dans un flow antérieur.

Exemple de chaîne de node :

Ci-dessus nous avons un flow très simple :

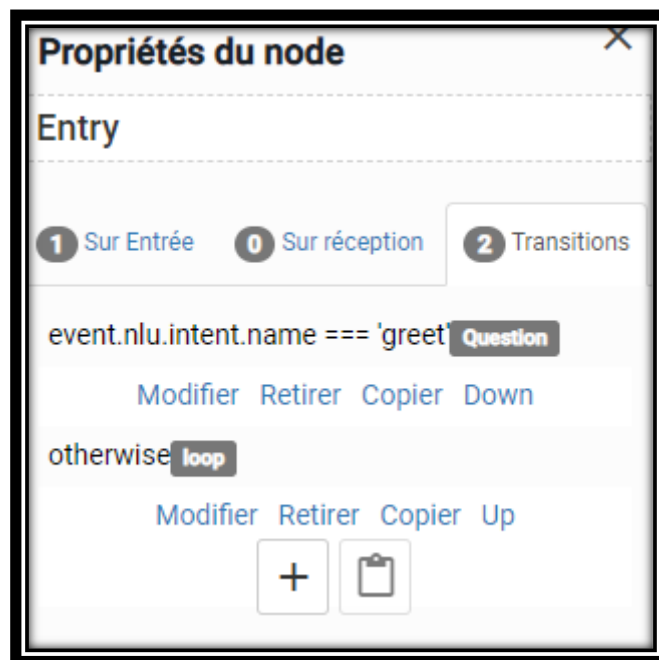
- Dans un premier temps, à l'exécution, le bot va dire bonjour à l'utilisateur :



- Puis il va attendre une entrée de la part de l'utilisateur :



- Ensuite, si dans l'entrée de l'utilisateur le bot a reconnu l'intention 'greet' (définie en amont), il va faire la chaîne vers le node 'Question'. Sinon, il va faire la chaîne vers le node 'loop' qui lui fait automatiquement la chaîne vers le node d'origine, à savoir 'Entry'.



Avec cette disposition, le bot dira indéfiniment bonjour à l'utilisateur jusqu'à ce que ce dernier lui réponde un message qu'il interprète comme étant l'intention 'greet', et une fois cela fait, le bot mettra fin à la discussion.

Variables & Fonctions :

Il existe différents types de variables disponibles sur Botpress :

- Les variables 'session' sont des variables qui expirent une fois que la page sur lequel le bot est chargé est quittée ou rafraichie.
- Les variables 'user' qui gardent pour toujours ou jusqu'à effacement les informations d'un utilisateur.
- Les variables 'temp' qui gardent seulement une information pendant la durée d'un flow
- Les variables 'bot' qui sont communes à toutes les sessions sur un même bot.

Modifier l'action

Le bot va:

☐ Écrire quelque chose

☒ ⚡ Exécuter du code ?

Action à exécuter

Vous ne voyez pas votre action?

Storage – Set Variable --> builtin/setVariable

Paramètres d'action ?

| Name | Value |
|-------|-------------|
| type | session </> |
| name | greeted |
| value | true |
| | |

Annuler

Mettre à jour l'action (Alt+Enter)

Ci-dessus un exemple d'une variable de session dont le nom est 'greeted' et la valeur 'true'.

Pour traiter la variable, on l'utilise dans une condition de transition comme ci-dessous :

Modifier la condition de transition ✕

Condition:

- ☐ Toujours
- ☐ L'intention est
- ☒ Correspond à la propriété

Current User Session ▼

greeted === "true"

☐ Expression brute (avancé)

Lorsque la condition est remplie, faire:

- ☐ Finir Flow ■
- ☐ Retour au flow précédent ■
- ☒ Transition vers nœud ■

ask_question ▼

☐ Transition vers subflow ■

Annuler Actualiser

Donc ici, si la propriété selon laquelle une variable issue de 'Current User Session' se nommant 'greeted' est égale à "true", alors le bot ira vers le nœud 'ask_question'.

Il existe par défaut sur Botpress plusieurs variables ainsi que plusieurs fonctions. Elles sont accessibles lorsque l'on ajoute une action dans la section 'Exécuter du code'

Ajouter une nouvelle action ✕

Le bot va:

- ☐ Écrire quelque chose
- ☒ ⚡ Exécuter du code ?

Les différentes utilisations des fonctions sont détaillées sur le bot.

NLU :

Pour créer une liste d'expressions que le bot devra reconnaître, il faut se rendre dans l'onglet 'Compréhension du langage naturel' et cliquer sur le « + ».



Une fois cela fait, il faut entrer le nom de l'intention (c'est avec ce nom que l'intention sera appelée).

A screenshot of a form titled 'Nouvel Intention' with a close button (x) in the top right. The form has a label 'Nom' above a text input field containing the word 'exemple'. A blue 'Submit' button is located at the bottom right of the form.

Une fois ces étapes validées, on peut écrire différents exemples (au minimum 3, mais au plus il y en a, mieux c'est. 10 étant le minimum pour une compréhension stable).

Voici quelques exemples :

The image displays three screenshots of a 'Contexts' interface, each showing a list of user queries. Each screenshot has a header 'Contexts' with an information icon and a search bar containing 'global' and a close button 'x'.

Top Left Screenshot:

- 1 Je veux me connecter à eduroam.
- 2 Echec connexion à eduroam
- 3 eduroam ne marche pas
- 4 Je n'arrive pas à me connecter à eduroam
- 5 Comment configurer eduroam ?
- 6 Eduroam is not working
- 7 J'ai un problème avec eduroam
- 8 Je n'ai pas accès au wifi eduroam
- 9 Je n'arrive pas à configurer eduroam
- 10 Impossible de me connecter à eduroam
- 11 J'ai besoin de me connecter à eduroam
- 12 Je n'arrive pas à me connecter à edurom
- 13 j'ai un problème avec edurom
- 14 comment configurer edurom ?

Top Right Screenshot:

- 1 Je voudrais connaître mes identifiants
- 2 J'ai besoin de mes identifiants
- 3 Quels sont mes identifiants ?
- 4 Je ne connais pas mes identifiants
- 5 Je n'ai pas mes identifiants
- 6 Ou puis-je trouver mes identifiants ?
- 7 Quel est mon login ?
- 8 Ou trouver mon login ?
- 9 Je ne connais pas mon login
- 10 Comment avoir mon login ?

Bottom Screenshot:

- 1 Comment contacter l'assistance informatique ?
- 2 Comment joindre l'assistance informatique ?
- 3 Ou contacter l'assistance informatique ?
- 4 Que dois-je faire pour contacter l'assistance informatique ?
- 5 Ou trouver les coordonnées de l'assistance informatique ?
- 6 J'aimerais joindre l'assistance informatique
- 7 J'aimerais contacter l'assistance informatique
- 8 Je voudrais contacter l'assistance informatique
- 9 Je voudrais joindre l'assistance informatique
- 10 Pouvez-vous me donner les coordonnées de l'assistance informatique ?

Un contexte doit toujours être spécifié, 'global' est celui qui fait que le NLU peut être utilisé depuis n'importe quel node, mais d'autres plus spécifiques peuvent être utilisés dans des cas plus particulier, permettant d'éviter d'avoir des problèmes de reconnaissance des intentions lorsqu'on a un grand nombre d'intentions créées.

Une fois l'intention créée, il faut entraîner le bot en cliquant sur le bouton en bas à droite de l'écran.