

Manuel d'utilisation du module « Envoi automatisé de produits d'information »

version 1.0 – mai 2005

uniquement disponible en français pour le moment – currently available in french only

Introduction

Bienvenue dans ce manuel d'utilisation du module « Envoi automatisé de produits d'information ».

Comme son nom l'indique, ce module permet aux vendeurs de **produits digitaux** (logiciels, eBooks, clés de licence de logiciels, codes de déverrouillage, codes d'accès à un site web, templates, outils d'aide au développement – DLL, OCX,...) d'offrir un service instantané, personnalisé et de qualité à leurs clients.

Dès réception d'un paiement PayPal™, un email que vous aurez au préalable composé sera envoyé à votre client, complété au besoin par une série d'informations dynamiques en provenance de votre profil utilisateur sur OusKe.com ou du profil PayPal™ de l'acheteur.

Cet email devra contenir, suivant les circonstances, un lien de téléchargement que l'acheteur pourra suivre pour **télécharger** le produit acheté ou une **clé** (de licence, de déverrouillage) générée selon vos instructions par le serveur d'OusKe.com.

Conditions prérequis d'utilisation

Pour pouvoir utiliser ce module, vous devez bien entendu disposer d'un **compte PayPal™** pour pouvoir réceptionner les paiements qui vous seront adressés.

Si vous ne possédez pas encore de compte PayPal™, vous pourrez en créer un facilement et gratuitement sur le site de PayPal™ à l'adresse <http://www.paypal.com>



Il existe **trois types** différents de comptes PayPal™ : *Personal*, *Premier* et *Business*. Si un compte de type *Personal* suffit en principe, il ne vous permet pas en revanche d'accepter des paiements par carte de crédit. Nous vous conseillons d'opter pour un compte de type *Premier*.

Une fois votre compte PayPal™ créé et vérifié, vous devrez **déclarer** votre adresse email principale PayPal™ dans votre page de profil OusKe.com et **vérifier** cette adresse (cette vérification est indépendante de celle effectuée par PayPal™) Ceci permettra au serveur d'OusKe.com de déterminer qu'un paiement entrant vous est destiné.

La dernière étape de mise en place est de configurer PayPal™ de telle sorte qu'une **notification** soit envoyée par le serveur de PayPal™ vers celui d'OusKe.com lorsqu'un paiement qui vous est destiné est reçu. Cette étape est bien sûr

indispensable pour qu'OusKe.com soit en mesure de réagir au paiement d'un produit acheté chez vous.

Note : cette étape est décrite en détail dans l'aide d'OusKe.com à l'adresse <http://www.ouske.com/fr/help.asp?topic=PAYPALIPN>

Créer vos références d'objets

Une fois la configuration préalable terminée, vous pouvez commencer à **créer** vos références d'objets (après, bien sûr, que vous vous soyez **abonné** au module).

Vous devez créer individuellement chaque produit d'information que vous désirez faire envoyer automatiquement par OusKe.com.

Pour cela, cliquez sur le lien « **ajouter un objet** » dans l'interface d'OusKe.com

The screenshot shows the OusKe.com user interface. On the left is a sidebar with navigation links: 'Annonces Google' (with sub-links for 'Droit des marques', 'Protection marques', 'Brevets', 'Mister lister'), a user greeting 'Bonjour, Chris Gillent' with a profile picture, and a 'Gérez votre mailing list' section with options like 'gérez vos catégories', 'créez le formulaire d'inscription', etc. The main content area is titled 'Automatisez l'envoi de vos logiciels et eBooks'. It features a yellow 'IMPORTANT' box with instructions about PayPal configuration and a link 'Cliquez ici pour savoir comment configurer Paypal à cet effet.' Below this, a button labeled 'ajouter un objet' is circled in red. Underneath is a table with columns 'Code', 'Titre', and 'Envoyés'. A large yellow box in the center of the table contains the text 'Aucun eBook ou logiciel défini pour le moment.'

Comme illustré dans la figure qui suit, chaque nouvel objet reçoit un **code** de quatre caractères, composé d'une lettre suivie de trois chiffres.

Ce code est unique à votre objet et devra figurer **à la fin du titre** de vos ventes de cet objet sur eBay™.

Par exemple, si vous vendez un eBook intitulé « *Comment se faire des amis en 5 minutes* » et que le code OusKe.com attribué à cet eBook est, comme ici, **M741**, le titre de votre annonce sur eBay™ pourrait être le suivant :

eBook « Comment se faire des amis en 5 minutes » - M741

Automatisez l'envoi de vos logiciels et eBooks - ajout/modification d'un objet

Code **M741**

Titre

Générer une clé **NON (plus d'informations)**

Email à envoyer suite à un achat

Vous pouvez insérer différents codes qui seront automatiquement remplacés dans votre email par les données en provenance de PayPal et/ou de votre profil.

[plus d'infos](#)

@BUYEREBAYPSEUDO@
@BUYEREMAIL@

Il est indispensable que ce code soit présent **à la fin du titre** de votre annonce. C'est grâce à ce code qu'OusKe.com va pouvoir déterminer quel objet envoyer à votre acheteur.

Ce code unique est généré par le système au moment où vous demandez la création d'un nouvel objet, vous ne pouvez pas le déterminer vous-même.

Dans le champ suivant, entrez le **titre** de votre objet. Ce titre sera également le **sujet de l'email** envoyé à votre acheteur lors de son paiement, veillez donc à spécifier un titre clair et complet. Pour un maximum d'uniformité, il est recommandé d'utiliser le même titre que celui choisi pour l'annonce eBay™ correspondante.

La ligne qui suit affiche le statut du **générateur de clé**. La génération de clé sera expliquée en détail plus loin dans ce document et est le sujet d'un chapitre spécifique. Sachez seulement que si le statut est **NON**, le lien qui suit vous permet de mettre en place - ou de faire la demande de - la génération de clé.

Si le statut est **OUI**, signe que la génération de clé est active, le lien qui suit vous permettra de modifier certains paramètres de la génération de clé.

Dans le champ de saisie suivant, qui est un véritable et complet **éditeur HTML**, vous pouvez composer le **texte de l'email** qui sera envoyé à vos acheteurs suite à leur paiement. Nous vous recommandons de « jouer » un peu avec l'éditeur HTML pour vous rendre compte de ses possibilités. Il permet toutes les fonctions de base et intermédiaires d'un éditeur HTML classique tel que FrontPage ou DreamWeaver tout en restant simple d'emploi.

Sur la gauche de l'éditeur HTML, vous trouverez une liste de **codes** qui seront dynamiquement remplacés par la valeur appropriée lors de l'envoi de l'email (certains codes, relatifs à votre profil sur OusKe.com, seront également disponibles lors d'une prévisualisation).



Voici une liste des codes disponibles et leur explication :

@BUYEREBAYPSEUDO@ - le **pseudo eBay™** de votre acheteur tel qu'il est communiqué par PayPal™ . Ce code sera remplacé lors de l'envoi de l'email, il n'est pas disponible en mode de prévisualisation.

@BUYEREMAIL@ - l'**adresse email PayPal™** de l'acheteur telle qu'elle est communiquée par PayPal™. Ce code sera remplacé lors de l'envoi de l'email, il n'est pas disponible en mode de prévisualisation.

@BUYERFIRSTNAME@ - le **prénom** de votre acheteur tel qu'il est communiqué par PayPal™. Ce code sera remplacé lors de l'envoi de l'email, il n'est pas disponible en mode de prévisualisation.

@BUYERLASTNAME@ - le **nom de famille** de l'acheteur tel qu'il est communiqué par PayPal™. Ce code sera remplacé lors de l'envoi de l'email, il n'est pas disponible en mode de prévisualisation.

@EBOOKTITLE@ - le **titre de votre produit** tel que vous l'avez défini dans le champ de saisie « titre » en haut de page. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@KEY@ - la **clé** générée par le module de génération de clé. Ce code n'apparaît dans la liste que si le module de génération de clé est activé pour ce produit. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@GREETING_FR@ - une **salutation en français** correspondant à l'heure à laquelle l'email est envoyé à votre acheteur. De 4h00 à 17h59, la valeur de ce code sera « Bonjour ». De 18h00 à 3h59, « Bonsoir ». La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@GREETING_EN@ - une **salutation en anglais**. Quelle que soit l'heure d'envoi de l'email, la valeur de ce code sera « Hello ». La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@GREETING_NL@ - une **salutation en néerlandais** correspondant à l'heure à laquelle l'email est envoyé à votre acheteur. De 4h00 à 17h59, la valeur de ce code sera « Dag ». De 18h00 à 3h59, « Goeienavond ». La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@SELLEREBAYPSEUDO@ - votre **Pseudo eBay™** tel que vous l'avez défini dans votre page de profil sur OusKe.com. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@**SELLEREMAIL@** - votre **adresse email** telle que vous l'avez définie dans votre page de profil sur OusKe.com. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@**SELLERPAYPALEMAIL@** - votre **adresse email PayPal™** telle que vous l'avez définie dans votre page de profil sur OusKe.com. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

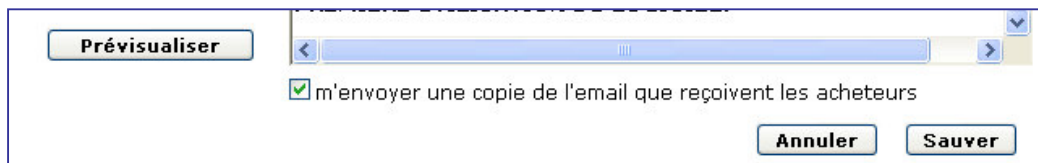
@**SELLERFIRSTNAME@** - votre **prénom** tel que vous l'avez défini lors de votre inscription sur OusKe.com. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@**SELLERLASTNAME@** - votre **nom de famille** tel que vous l'avez défini lors de votre inscription sur OusKe.com. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@**SELLEREBAYSTORENAME@** - le **nom de votre Boutique eBay™** tel que vous l'avez défini dans votre page de profil sur OusKe.com. Ce code n'apparaît dans la liste que si vous avez défini un nom de Boutique eBay™. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

@**SELLEREBAYSTOREURL@** - l'**url (adresse Internet) de votre Boutique eBay™** tel que vous l'avez défini dans votre page de profil sur OusKe.com. Ce code n'apparaît dans la liste que si vous avez défini un url pour votre Boutique eBay™. La valeur de ce champ est visible en mode de prévisualisation.

L'emploi de ces **codes dynamiques** est extrêmement pratique et puissant puisqu'il vous permet de composer un seul email qui sera personnalisé à chacun de vos clients, particulièrement grâce à l'emploi des codes variables relatifs aux nom et adresse email ou pseudo eBay™ de votre acheteur.



Dans le coin inférieur gauche de l'éditeur HTML se trouve le bouton « **Prévisualiser** » qui vous permettra d'avoir une idée de ce à quoi l'email envoyé à vos acheteurs va ressembler. Il est possible que vous deviez désactiver votre bloqueur de popups lorsque vous voudrez utiliser la fonction de prévisualisation.

Note : *suivant le logiciel de messagerie utilisé par vos clients, la mise en page de votre email peut varier. Yahoo ! Mail, par exemple, utilise des feuilles de style qui modifient, entre autres, la couleur utilisée pour les liens, pour les entêtes de paragraphes,...*

Si vous désirez qu'une **copie de contrôle** de l'email envoyé à vos clients vous parvienne, cochez la case « m'envoyer une copie de l'email que reçoivent les acheteurs ». L'email que vous recevrez sera en tout point identique à celui reçu par votre client. La seule différence est que votre exemplaire contiendra un **entête** précisant qu'il s'agit d'une copie.

Lorsque vous êtes satisfait des informations que vous avez entrées, cliquez sur le bouton « **Sauver** » pour enregistrer votre travail. Vous pourrez toujours le modifier par la suite.

Génération de clés

Le module d'envoi automatisé d'OusKe.com ne vous permet pas seulement d'envoyer des « produits finis » tels que eBooks, logiciels, templates... !

Il vous donne aussi la possibilité de mettre en vente sur eBay™ le **code de déverrouillage** ou la **clé de licence** des logiciels que vous avez créés ainsi que des **codes d'accès** ou **mots de passe** donnant accès à la partie privée de votre site web.

Pour cela, vous ferez appel à la fonction de **génération de clé**.

Le générateur de clé peut fonctionner de deux manières : avec ou sans **programmation** de votre part.

Avec programmation

Vous maîtrisez le langage **VbScript** ? Il vous est alors tout à fait possible de faire générer dynamiquement une clé personnalisée par OusKe.com basée sur l'adresse email de votre acheteur ou sur toute autre information disponible (voir plus loin). Cette technique est bien entendu idéale dans le cas d'une clé de déverrouillage pour un logiciel.

Sans programmation

Dans le cas d'un code d'accès à un site web, par exemple, ou si vous n'êtes pas calé en programmation, vous pouvez laisser OusKe.com générer une clé « standard », tout de même basée sur des paramètres que vous spécifierez. OusKe.com peut générer pour vous une clé semblable à l'une de celles que nous vous montrons ici en exemple :

XC459877
6558-0247-6441
XWJJ-J568P-ZSSGT45

Ou tout autre format que vous définirez à l'aide d'un **masque** (voir plus loin)
Dans le cas d'une clé standard, et pour rester dans le cas du code d'accès à un site web, il est évident que votre site devra être « informé » de la création de cette nouvelle clé afin de pouvoir donner l'accès à son propriétaire.

Aucun problème : lors de la création d'une clé, OusKe.com peut appeler une page web que vous spécifierez et lui passer une série d'informations, parmi lesquelles la clé qui vient d'être créée (plus d'informations à ce sujet plus loin).

Le générateur de clé en détails

Par défaut, aucune clé n'est générée. Cela est signalé dans la fenêtre d'édition de vos objets par la mention « **Générer une clé NON (modifier)** ».



Pour activer la génération de clé, cliquez sur le lien intitulé « **modifier** ».

Vous arriverez alors sur une page vous donnant le choix entre la génération de clé basée sur un **masque** que vous définissez ou basée sur du **code VbScript** que vous soumettez sur cette même page.

Utiliser un masque

La manière la plus rapide et la plus facile de générer une clé est de spécifier un masque qui servira à sa création.

Un masque est une chaîne de caractères qui définit le format de votre clé.

Ce masque peut contenir des caractères fixes et d'autres qui seront automatiquement remplacés par le générateur de clé d'OusKe.com.

Ces caractères variables seront représentés dans votre masque par les caractères spéciaux suivants :

- & sera remplacé par une lettre minuscule
- @ sera remplacé par une lettre majuscule
- # sera remplacé par un chiffre compris entre 0 et 9
- ? sera remplacé par une lettre minuscule, majuscule ou par un chiffre

Tous les autres caractères présents dans le masque resteront tels quels.

Voici quelques exemples de masques et du résultat correspondant qui pourrait être généré par OusKe.com

Masque	Résultat
### -###	955 -107
EVAL###-@RC	EVAL547-DRC
&&ABC@@XYZ	fbABCKLXYZ
????- ????- ????	s2HP-62Jn-O5g3

Dans le cas d'une clé générée à l'aide d'un masque, il est plus que probable que la génération de cette clé ne soit pas suffisante : s'il s'agit d'un code d'accès à un site web, le site en question devra être « mis au courant » de l'existence de cette nouvelle clé. Pour ce faire, OusKe.com peut, lors de la création de la clé, appeler une page sur votre site et lui passer en paramètre plusieurs choses, parmi lesquelles la clé qui vient d'être créée. Vous trouverez toutes les informations à ce sujet plus loin dans ce document.

La génération de clé basée sur un masque est effective immédiatement.

Utiliser du code VbScript

Si la clé que vous voulez générer doit servir de clé de déverrouillage pour un logiciel ou de clé de licence, il peut être intéressant de personnaliser la clé en fonction d'une pièce d'information propre à l'utilisateur, par exemple son adresse email ou son nom de famille.

Cela est tout à fait possible mais demande que vous écriviez votre propre **code VbScript** de génération pour cette clé.

Si vous maîtrisez ce langage, aucun problème avec OusKe.com . Notez que, pour être accepté, votre code VbScript doit respecter **certaines règles**. Ces règles, les voici :

- Le code doit être écrit en **pur VbScript**,
- Pas de création d'**objet serveur** (FileSystemObject, ADOODB...),
- Toutes les variables utilisées doivent être **déclarées** au début de votre code,
- Toutes les variables utilisées doivent **commencer** par la lettre '**k**',
- Votre code ne peut dépasser **60 lignes**,
- Votre code doit avoir été **testé** par vos soins et ne pas générer d'**erreurs**,
- À la fin de votre code, la clé créée doit être placée dans la variable '**generateKey**'.

Voici un exemple de code acceptable :

```
Dim kStrAllowed
Dim kNewStr
Dim kNewChar
Dim kBoucle

Randomize Timer
kStrAllowed = «ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ»

for kBoucle = 1 to 8
    kNewChar = Mid(kStrAllowed, Int(Rnd * Len(kStrAllowed)) + 1, 1)
    kNewStr = kNewStr & kNewChar
next

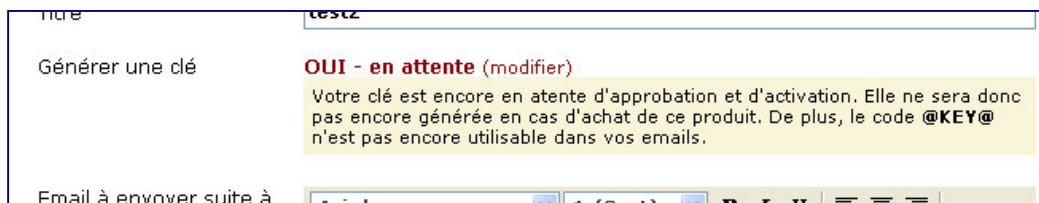
generateKey = kNewStr
```

Si vous désirez personnaliser votre clé et la rendre unique à chaque acheteur, vous avez pour cela à votre disposition un certain nombre de constantes :

strBuyerEbayPseudo	contient le pseudo eBay™ de votre acheteur,
strBuyerEmail	contient l'adresse email PayPal™ de votre client,
strBuyerLastName	contient le nom de famille de votre client,
strBuyerFirstName	contient le prénom de votre client,
strEbookCode	contient le code du produit acheté.

Vous pouvez vous servir de ces **constantes** (en lecture seule) dans votre code de génération de clé.

Notez que, à l'inverse d'une clé générée à partir d'un masque, la génération de clé à partir de code VbScript n'est pas activée immédiatement. Votre code sera d'abord examiné par nos soins et, s'il répond aux règles citées plus haut, il sera implémenté. Vous recevrez un email lorsque l'activation sera effective. Jusque là, le statut suivant sera visible pour votre objet :



Interaction avec votre site web

Une fois votre clé créée, celle-ci peut naturellement être automatiquement intégrée à l'email que votre client recevra (voir plus haut la référence au code @KEY@). Si cette clé doit permettre l'accès à un site web, il est plus que probable que vous deviez créer une entrée dans la base de données de votre site pour que cette clé soit utilisable.

OusKe.com rend cela possible. Vous pouvez spécifier un **url** qui sera automatiquement appelé par OusKe.com lors de la création de votre clé.

Une série de **variables** seront alors passées à la page web spécifiée par vous, variables que vous pourrez récupérer dans votre code à des fins d'intégration. Ces variables sont les suivantes :

key	contient la clé qui vient d'être générée
buyerebaypseudo	contient le pseudo eBay™ de votre acheteur
buyeremail	contient l' adresse email PayPal™ de votre client
buyerfirstname	contient le prénom de votre client

buyerlastname	contient le nom de famille de votre client
ebookcode	contient le code du produit acheté
datetime	contient la date et l'heure de création au format YYYYMMDDhhmm
password	contient un mot de passe spécifié par vous qui vous permet de vérifier que l'appel de la page provient bien d'OusKe.com

Deux méthodes d'appel sont possibles :

- **POST** - les variables sont envoyées comme faisant partie d'un formulaire si vous programmez en ASP (Active Server Pages), vous pourrez récupérer les variables grâce à la méthode Request.Form(«nom_de_la_variable »)
- **GET** – les variables sont ajoutées à l'url spécifié si vous programmez en ASP, vous pourrez récupérer les variables grâce à la méthode Request.QueryString(« nom_de_la_variable »)

Ces 3 éléments, l'url à appeler, la méthode d'appel et le mot de passe peuvent être spécifiés aussi bien dans le cas de la génération par masque que par code VbScript. Pour ce faire, remplissez les champs correspondants :

paramètres d'appel d'une page de votre site web

Si vous désirez qu'OusKe.com appelle une page sur votre site web lors de la création d'une clé, veuillez remplir les champs de saisie suivants.

url de la page à appeler

méthode d'appel POST GET

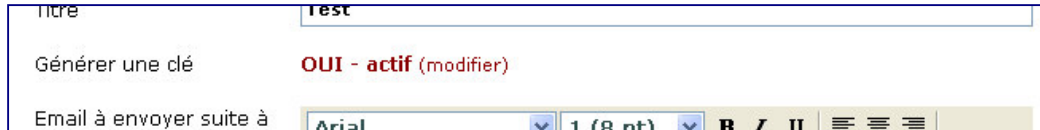
mot de passe (optionnel)

annuler

Changer de mode de génération de clé

Il est tout à fait possible, lorsque cela s'avère nécessaire, de changer de mode de génération de clé. Par exemple, vous pouvez décider de faire générer une clé à partir d'un masque pour un produit qui, à ce moment, utilise du code VbScript.

Il suffit pour cela, lorsque vous éditez votre produit, de cliquer sur le lien « modifier » à côté du statut de la génération de clé.



The screenshot shows a web interface for editing a product. At the top, there is a text input field labeled 'titre' containing the word 'test'. Below this, there is a label 'Générer une clé' followed by the text 'OUI - actif (modifier)'. At the bottom, there is a label 'Email à envoyer suite à' followed by a rich text editor toolbar. The toolbar includes a font dropdown menu set to 'Arial', a size dropdown menu set to '1 (8 pt)', and buttons for bold (B), italic (I), and underline (U), along with alignment options.

Si vous passez de l'option code VbScript à l'option masque, le changement est immédiat. Dans le cas inverse, n'oubliez pas qu'il y a un délai d'examen et d'implémentation de votre code avant que l'activation soit effective. Dans les deux cas, vous devrez désactiver la génération de clé avant de pouvoir choisir l'autre mode de génération.

Modifier du code VbScript déjà implémenté

Dans certains cas, il peut être nécessaire de modifier le code VbScript utilisé. Pour ce faire, cliquez sur le lien « modifier » à côté du statut de la génération de clé pour le produit dont vous voulez modifier le code.

Vous pourrez alors, dans le champ de saisie présent sur la page, soumettre votre nouveau code VbScript.

ATTENTION

- Ce nouveau code sera lui aussi soumis à examen et doit répondre aux règles définies plus haut dans ce document.
- Un délai d'examen et d'implémentation est nécessaire avant l'activation de votre nouveau code. Vous serez averti dès que l'activation sera effective.
- En attendant l'activation du nouveau code, l'ancien code restera actif. Si vous ne désirez pas que l'ancien code reste actif, vous devrez d'abord désactiver la génération puis seulement soumettre votre nouveau code.