

Quels sont les éléments supportés dans le fichier de configuration SVI ?

## Principe de fonctionnement

Afin de pouvoir profiter du SVI, il vous faut créer un script en langage VoiceXML que vous devrez héberger sur un espace, quelqu'il soit. Seul le VoiceXML 2.0 est supportée par notre plateforme.

## Liste des balises acceptées

<code>&lt;assign&gt;</code>	Assigner une valeur à une variable
<code>&lt;audio&gt;</code>	Jouer un son audio à l'intérieur d'une balise <code>&lt;prompt&gt;</code>
<code>&lt;block&gt;</code>	Un conteneur (non-intéreactif) de code exécutable
<code>&lt;catch&gt;</code>	Capturer un évènement
<code>&lt;choice&gt;</code>	Définir un élément d'un menu
<code>&lt;clear&gt;</code>	Nettoyer un ou plusieurs variables d'un formulaire
<code>&lt;data&gt;</code>	Récupérer un fichier XML arbitraire depuis un serveur HTTP, ou envoyer des valeurs à un serveur
<code>&lt;else&gt;</code>	Utilisé au sein des éléments <code>&lt;if&gt;</code>
<code>&lt;elseif&gt;</code>	Utilisé au sein des éléments <code>&lt;if&gt;</code>
<code>&lt;enumerate&gt;</code>	Raccourci dans l'énumération des choix d'un menu
<code>&lt;error&gt;</code>	Capturer un évènement d'erreur
<code>&lt;exit&gt;</code>	Quitter une session
<code>&lt;field&gt;</code>	Déclarer un champ de saisie au sein d'un formulaire <code>&lt;form&gt;</code>
<code>&lt;filled&gt;</code>	Une action exécutée lorsque que les champs de l'élément <code>&lt;field&gt;</code> sont remplis
<code>&lt;foreach&gt;</code>	Procéder à l'itération sur les éléments d'un tableau javascript
<code>&lt;form&gt;</code>	Un dialogue dans le but de présenter et de récupérer des informations
<code>&lt;goto&gt;</code>	Se rendre à un autre dialogue dans le même document ou non
<code>&lt;grammar&gt;</code>	Spécifier une grammaire DTMF
<code>&lt;if&gt;</code>	Simple condition logique
<code>&lt;link&gt;</code>	Spécifier un lien de transition commun à tous les dialogues
<code>&lt;menu&gt;</code>	Un dialogue permettant de choisir différents chemins
<code>&lt;noinput&gt;</code>	Capturer un évènement de non saisie ( <code>noinput</code> )
<code>&lt;nomatch&gt;</code>	Capturer un évènement de non similitude ( <code>nomatch</code> )
<code>&lt;option&gt;</code>	Spécifier une option au sein d'une balise <code>&lt;field&gt;</code>
<code>&lt;param&gt;</code>	Spécifier un paramètre dans un sous-dialogue
<code>&lt;prompt&gt;</code>	Mettre en file d'attente les synthèses vocales et les fichiers audio à jouer
<code>&lt;property&gt;</code>	Controler la configuration de la plateforme
<code>&lt;reprompt&gt;</code>	Jouer un <code>&lt;prompt&gt;</code> lorsque qu'un champ de saisie <code>&lt;field&gt;</code> est revisiter après un évènement

## OVH

<b>&lt;return&gt;</b>	<b>Revenir d'un sous-dialogue</b>
<b>&lt;script&gt;</b>	<b>Spécifier un bloc d'ECMAScript logique du coté client</b>
<b>&lt;subdialog&gt;</b>	<b>Invoquer un autre dialogue comme sous-dialogue du dialogue courant</b>
<b>&lt;submit&gt;</b>	<b>Envoyer des valeurs à un document hébergé sur un serveur</b>
<b>&lt;throw&gt;</b>	<b>Retourner un évènement</b>
<b>&lt;transfer&gt;</b>	<b>Transférer l'appelant sur une autre destination</b>
<b>&lt;value&gt;</b>	<b>Insérer la valeur d'une expression dans un prompt</b>
<b>&lt;var&gt;</b>	<b>Déclarer une variable</b>
<b>&lt;vxml&gt;</b>	<b>Elément racine de chaque document VoiceXML</b>

Vous pouvez retrouver la documentation du voicexml directement sur le site de w3g.org

Vous trouverez également plus de précisions sur le voiceXML grâce au lien ci-dessous :

<http://guides.ovh.com/VoiceXML/documentation/>