Construïu Steam market

De l'esbós en paper a Superset

Noms _____

Superset → **Dashboards**, a la vostra VM. Necessiteu els quatre gràfics `UT4 · KPI`, els gràfics "UT3 · …" (tots sobre `games_clean`) i l'esbós de dimecres: és el pla. **El mode d'edició no desa per si sol**: premeu **Save** després de cada tasca. Escriviu aquí el que veieu.

Referència

Element de disseny	Què fa	Al HUD
Header	Un títol de secció. Tres mides.	L'etiqueta sobre un grup de mesuradors.
Row	Una franja horitzontal amb gràfics de costat.	Una línia del HUD.
Column	Apila coses verticalment dins d'una fila.	Dos mesuradors petits apilats.
Tabs	Diverses pàgines al mateix espai; una de visible cada vegada.	Les pestanyes de l'inventari.
Text / Markdown	Text lliure: una nota, la font, un enllaç.	El consell emergent que explica.
Divider	Una línia horitzontal fina entre seccions.	Un separador.

El **mode d'edició** és la pantalla "personalitza el HUD" del joc: arrossegueu coses, les redimensioneu, premeu desa i torneu a jugar. Ningú no llegeix un quadre de comandament en mode d'edició.

En mode d'edició el panell de la dreta té dues pestanyes: **Charts** (els gràfics desats) i **Layout elements** (les sis caixes de la taula).

Des d'un quadre de comandament desat hi torneu amb **Edit dashboard**.

Tasca 1 · Creeu-lo i col·loqueu la fila de KPI (11 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Dashboards → + Dashboard**. Feu clic al títol i escriviu `Steam market`.	Un quadre de comandament nou i buit, en mode d'edició.
2	Des de **Layout elements** arrossegueu un **Header**: `Steam market 2004–2018 · for an indie studio choosing a launch price`.	La capçalera a dalt del llenç.
3	Des de **Charts** (cerqueu `UT4`) arrossegueu tres gràfics `UT4 · KPI` a **una sola fila** sota la capçalera: Games, Free share, Median price. Deixeu cadascun **al costat** de l'anterior: una àrea blava mostra on caurà.	Tres gràfics de costat. Arrossegueu una cantonada i compteu: cadascun arriba amb _____ columnes d'ample.
4	Proveu de deixar Hits al final de la mateixa fila.	Què passa? _____
5	Redimensioneu cada gràfic a **3 columnes** i tan baix com es pugui. Ara deixeu Hits al final de la fila. **Save**.	Quatre números en una fila: _____

1a Dels passos 3 a 5: quantes columnes d'ample fa tot el llenç?

_____ Com ho sabeu? _____

1b Obriu la llista **Charts** en una altra pestanya del navegador. Quants gràfics es diuen `UT4 · KPI Games` ara?

_____ Què té, doncs, el quadre de comandament: una còpia del gràfic o un accés directe? _____

Tasca 2 · La franja del mig (10 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Edit dashboard**. Sota els KPI, un **Header**: `How the market grew`.	Un segon títol de secció.
2	Afegiu a la mateixa fila el vostre **gràfic de línies** "UT3 · …" (jocs publicats per any) i el vostre **gràfic de barres o de sectors**. Doneu **8 columnes** a la línia i **4** a l'altre.	La fila és plena: ____ + ____ = ____
3	Comproveu que els títols i les etiquetes dels eixos encara es llegeixen a aquesta mida. Si no, arregleu el títol **al gràfic**: els tres punts del gràfic → **Edit chart**.	Heu canviat cap títol? Quin?
4	**Save**.	Sense baixar: capçalera, 4 KPI i 2 gràfics.

Tasca 3 · Pestanyes per al detall (10 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Edit dashboard**. Arrossegueu un element **Tabs** sota la franja del mig. Canvieu el nom de la primera pestanya a `Prices`; afegiu-ne una segona amb el **+** i digueu-li `Quality`.	Dues pestanyes, una de visible cada vegada.
2	A `Prices`: l'**histograma** (distribució de preus). A `Quality`: la **dispersió** (preu contra metascore).	Cada pestanya mostra un gràfic diferent en clicar-la.
3	Sota les pestanyes arrossegueu un **Divider** i un **Text / Markdown**. Feu doble clic al text i substituïu l'exemple per la nota de sota. **Save**.	La nota es veu a baix de tot.

```
**Source:** TidyTuesday 2019-07-30 (Steam Spy). 26,685 games released 2004–2018.
Free games count as price 0. Only 2,849 games (10.7 %) have a Metascore.
```

3a Els KPI són a la primera fila i la dispersió a la segona pestanya. Per què no al revés?

3b Torneu a llegir la nota. Quin dels vostres gràfics no pot dir res de la majoria de jocs, i per què?

3c Una cosa de l'esbós que heu mogut o tret en veure-la a la pantalla, i per què.

Encallats?

- **El gràfic no és a la pestanya Charts**: desmarqueu **Show only my charts** o cerqueu-lo pel nom.
- **Un gràfic ha anat a parar a una fila nova, o no es deixa posar**: la fila és plena. Encongiu primer els gràfics i torneu a arrossegar fins a l'àrea blava **al costat** del veí.
- **Un gràfic es veu trencat quan és petit**: el títol és massa llarg i salta de línia. Escurceu el títol al gràfic.
- **"There are no charts added to this dashboard"**: s'ha desat buit. **Edit dashboard** i continueu.
- **Tot ha desaparegut després de refrescar**: no s'havia desat. Refeu la fila de KPI i deseu després de cada tasca.

Heu acabat quan Sense desplaçar-vos, la primera pantalla mostra capçalera, 4 KPI en una fila i 2 gràfics · cada pestanya té un gràfic diferent · la nota és a baix · hi ha almenys quatre elements de disseny diferents · està **desat**. **Parella ràpida?** Tasca 4: el **mapa de calor** en una tercera pestanya `Calendar`. Després, amb una **Column** dins d'una fila, apileu dos KPI al costat d'un gràfic. Es llegeix millor que la fila plana? Digueu per què.

A casa Acabeu les tasques 1–3: els filtres de dimecres s'afegeixen a aquest quadre de comandament. Projecte: creeu el quadre de comandament (encara buit) del vostre conjunt de dades, amb una capçalera que digui audiència i propòsit, i un KPI dins.