Sectors, mapa de calor i altres

La pantalla d'estadístiques de `games_clean` Nom _____

Repàs · De memòria (4 min)

Portàtil tancat, cadascú pel seu compte. Us ho corregiu vosaltres mateixos més tard: obriu **Charts**, cerqueu `UT3` i compareu amb els vostres gràfics de desembre.

N.	Pregunta	La vostra resposta
1	Quin gràfic per a "quants jocs hi ha a cada franja de preu"? I per què no una línia?	
2	Quin gràfic per a "llançaments al llarg del temps"? Quin control canvia l'any per mes?	
3	Quin gràfic mostra com es reparteixen els preus? Per què el primer era una sola barra gegant?	
4	Quin gràfic relaciona preu i metascore? Amb quants jocs, aproximadament?	
5	Anomeneu dos atributs preatentius i l'autor de la ràtio de tinta de dades.	

Referència

Superset, dataset `games_clean` (base de dades `Dades classe`, esquema `public`). La pantalla d'estadístiques al final d'una partida: un **gràfic de sectors** per a com s'ha repartit el vostre dany entre les armes, un **mapa de calor** per a on s'han produït els combats, un **número gran** per a la puntuació, una **taula** per al marcador complet.
Un gràfic de sectors només és acceptable si 1) els trossos són parts d'**un tot** i sumen el 100 % · 2) hi ha **pocs** trossos, cinc com a màxim · 3) les diferències són **evidents**. Si en falla una: feu un gràfic de barres.
Un mapa de calor són dues dimensions que formen una graella i una mètrica que pinta cada cel·la: serveix per veure patrons, no per llegir valors.

Part A · El gràfic de sectors, i quan no fer-lo (10 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	Gràfic nou sobre `games_clean`, tipus de gràfic **Pie Chart**. **Dimensions**: `owners_tier`. **Metric**: `COUNT(*)`. **Create chart**.	Trossos: _____
2	**Customize** → **Label Type**: trieu-ne un que mostri el percentatge.	Tros més gran: _____ La seva part: _____ %
3	**Save** → `UT3 · Owners tier share`.	Surt a la llista de **Charts**.
4	A partir d'aquí no deseu res. Canvieu **Dimensions** a `publisher` i **Row limit** a `10`. **Update chart**.	Part de Big Fish Games al gràfic: _____ %
5	A SQL Lab: `SELECT ROUND(100.0 * COUNT(*) FILTER (WHERE publisher = 'Big Fish Games') / COUNT(*), 2) FROM games_clean;`	La seva part real de tots els jocs: _____ %

A1 Quina condició ha trencat el gràfic del pas 4? Els trossos encara sumen el 100 %: el 100 % de què?

_____

Part B · El mapa de calor (14 min)

Llançaments per mes i any. Hi ha una temporada per llançar jocs a Steam?

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Datasets** → `games_clean` → editeu (llapis) → **Calculated columns** → **Add item**. Anomeneu-la `release_month`.	Una fila nova amb un quadre **SQL expression**.
2	El quadre conté el text de mostra `<enter SQL expression here>`: seleccioneu-lo tot i esborreu-lo. Escriviu `EXTRACT(MONTH FROM release_date)::int` → **Save** → **OK** a **Confirm save**.	`release_month` al panell del dataset del vostre proper gràfic.
3	Gràfic nou sobre `games_clean`, tipus de gràfic **Heatmap**. **X-axis**: `release_year`. **Y-Axis**: `release_month`. **Metric**: `COUNT(*)`.	Els tres controls emplenats.
4	**Filters** → `release_year` → **Greater or equal (>=)** → `2014` → **Save**.	Una etiqueta sota **Filters**.
5	**Sort X Axis** i **Sort Y Axis**: **Axis ascending**. **Create chart**.	Graella: ____ columnes × ____ files Més fosc: _____ Mes 1: fila _____
6	Poseu **Normalize Across** a **x**, **Update chart**. Després **Customize** → marqueu **Normalized**. **Save** → `UT3 · Releases by month and year`.	Mes més pàl·lid a cada columna: _____

B1 Després del pas 5 el color només repeteix el que ja deia un dels vostres gràfics de desembre: quin? Després del pas 6 els recomptes són els mateixos números: què ha canviat?

Part C · Un número, una taula (8 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	Gràfic nou, tipus de gràfic **Big Number**, **Metric** `COUNT(*)`. Després **Customize** → **Number format** → `,d`. **Save** → `UT3 · Total games`.	Abans de `,d`: _____ Després: _____
2	Gràfic nou, tipus de gràfic **Table**. **Query mode**: **Raw records**. **Columns**: `game`, `publisher`, `release_year`, `price`, `owners_min`. **Filters**: `owners_min` **Greater or equal (>=)** `20000000`. **Ordering**: `owners_min [desc]`. **Save** → `UT3 · Biggest games table`.	Files: ____ Primer: _____ Quants són gratuïts? ____

C1 Escriviu una pregunta sobre `games_clean` que una taula respongui millor que qualsevol gràfic.

Heu acabat quan Tots els espais estan emplenats · hi ha quatre gràfics desats amb el prefix `UT3 ·` (el gràfic de sectors mentider **no** n'és un).

Encallats?

- **Error de base de dades tan bon punt es fa servir `release_month`**: el text de mostra encara és davant de l'expressió. Editeu el dataset, obriu la columna amb el + de la seva esquerra i esborreu-lo.
- **`release_month` no surt al panell del dataset**: deseu l'edició del dataset i recarregueu la pàgina del gràfic. **Mesos en l'ordre 1, 10, 11, 12, 2**: l'expressió ha d'acabar en `::int`.
- **Gràfic de sectors amb cent trossos prims**: **Row limit** ha de ser 10. **La taula mostra 1,000 files**: compteu els zeros de 20000000.

A casa Per a cada gràfic `UT3 ·` desat, escriviu en una línia la pregunta que respon: la vostra xuleta per a l'entrenament de dimecres.