Steam a Power BI

El mateix joc, una altra consola

Noms _____

Per parelles: un porta el teclat, l'altre llegeix i escriu; canvieu a la Tasca 3. La Tasca 1 és a Superset → **SQL → SQL Lab**, base de dades `Dades classe`, esquema `public`, taula `games_clean`. Les Tasques 2 a 4 són a Power BI Desktop amb el `games_clean.csv` que us dona el professor. **Sense PC amb Windows?** Feu la Tasca 1, després dicteu cada pas al projector del professor i comproveu cada objecte visual amb la vostra predicció.

Referència · la taula de botons

El mateix joc, una altra consola: les regles són les mateixes, els botons tenen altres noms. Ompliu la columna del mig a mesura que trobeu cada botó. Banc de paraules: **Card · Field wells · Publish · Report · Semantic model · Slicer · Visual**.

A Superset	A Power BI	Compte
Dashboard		Un "dashboard" de Power BI és una altra cosa: una pàgina de mosaics, només en línia.
Chart		El trieu al panell **Visualizations**.
Big Number		Arrodoneix el que mostra.
Dataset (columnes, mètriques)		Surt al panell **Data** (versions antigues: **Fields**).
Caselles de mètrica / dimensió		Values, X-axis, Y-axis: hi arrossegueu un camp.
Native filter		Viu al llenç, com un gràfic.
Draft → Published		Cal un compte de feina o d'estudis.

Tasca 1 · Prediu en SQL (7 min)

Executeu-les **una a una**: SQL Lab només mostra el resultat de l'última sentència.

```sql
SELECT COUNT(*) AS games FROM games_clean;
SELECT release_year, COUNT(*) AS games FROM games_clean
GROUP BY release_year ORDER BY games DESC LIMIT 1;
SELECT price_band, COUNT(*) AS games FROM games_clean
GROUP BY price_band ORDER BY games DESC;
```

Després les mateixes tres amb `WHERE owners_tier = 'Hit'` després de `FROM games_clean` (abans del `GROUP BY`): és el que farà la segmentació (*slicer*) a la Tasca 4.

La vostra predicció	Tots els jocs	Només `owners_tier = 'Hit'`
Nombre de jocs		
Any amb més jocs, i quants		
Franja de preu amb més jocs, i quants		

Encallats?

- **La targeta mostra un número de milions**: el camp està en **Sum**. Obriu la fletxa del costat del camp, al pou, i trieu **Count**.
- **L'eix dels anys mostra 2,004 amb coma, o una sola barra**: `release_year` s'està sumant. Poseu-lo a **X-axis** i trieu-hi **Don't summarize**.
- **L'objecte visual nou ha substituït l'antic**: feu clic en una part buida del llenç abans de triar un objecte visual.
- **SQL Lab només mostra un resultat**: mostra l'última sentència. Executeu les consultes una a una.

Tasca 2 · Carregueu i construïu la targeta (8 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	**Home → Get data → Text/CSV**, trieu `games_clean.csv`, comproveu la previsualització, **Load**.	Les columnes al panell **Data**.
2	Al panell **Visualizations** trieu **Card**. Arrossegueu `number` del panell **Data** al pou **Values**.	Un número gros al llenç.
3	Obriu la fletxa petita del costat del camp, al pou, i trieu **Count**. Una suma de números de joc no vol dir res.	La targeta diu _____
4	**Format visual → Visual → Callout values → Values → Display units: None**.	Ara diu _____

Tasca 3 · Dos gràfics (9 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	Feu clic primer en una part buida del llenç, o l'objecte visual nou substituirà la targeta. **Clustered column chart**: `release_year` a **X-axis**, `number` a **Y-axis**, posat en **Count**.	Columna més alta: _____ Com la predicció? _____
2	**Clustered bar chart**: `price_band` a **Y-axis**, `number` a **X-axis**, posat en **Count**.	Barra més llarga: _____ Com la predicció? _____
3	Poseu a cada objecte visual un títol que digui què mostra: **Format visual → General → Title**.	Dos títols que un lector entén.

Tasca 4 · La segmentació (7 min)

Pas	Feu això	Hauríeu de veure / escriviu
1	Feu clic en una part buida del llenç. Trieu **Slicer** al panell **Visualizations** i arrossegueu `owners_tier` al seu pou **Field**.	Una llista de nivells al llenç.
2	Feu clic a **Hit** i mireu els tres objectes visuals.	Targeta _____ Columnes _____ Barres _____

4a Compareu amb la vostra columna "només hits". Quina línia del vostre SQL substitueix la segmentació?

_____

La demo de publicació (pantalla del professor)

P1 Abans que el professor premi **Publish**: què viatja al núvol, l'informe, les dades o totes dues coses?

Què creieu _____ Què ha passat _____

Heu acabat quan La taula de botons és plena · sis prediccions, i cada objecte visual comprovat amb elles. **Parella ràpida?** Seleccioneu la segmentació, després **Format → Edit interactions**, i poseu la targeta a **None**. Ara la targeta ignora la segmentació: quan ho voldríeu?

A casa Per a dilluns, una frase, per escrit: un petit estudi de tres persones vol llançar un joc a Steam. Mirant el vostre quadre de comandament "Steam market", què els diríeu que fessin?