Sectores, mapa de calor y más

La pantalla de estadísticas de `games_clean` Nombre _____

Repaso · De memoria (4 min)

Portátil cerrado, cada uno por su cuenta. Os lo corregís vosotros mismos más tarde: abrid **Charts**, buscad `UT3` y comparad con vuestros gráficos de diciembre.

N.	Pregunta	Vuestra respuesta
1	¿Qué gráfico para «cuántos juegos hay en cada tramo de precio»? ¿Y por qué no una línea?	
2	¿Qué gráfico para «lanzamientos a lo largo del tiempo»? ¿Qué control cambia el año por mes?	
3	¿Qué gráfico muestra cómo se reparten los precios? ¿Por qué el primero era una sola barra gigante?	
4	¿Qué gráfico relaciona precio y metascore? ¿Con cuántos juegos, más o menos?	
5	Nombrad dos atributos preatentivos y al autor del *data-ink ratio*.	

Referencia

Superset, dataset `games_clean` (base de datos `Dades classe`, esquema `public`). La pantalla de estadísticas al final de una partida: un **gráfico de sectores** para cómo se repartió vuestro daño entre las armas, un **mapa de calor** para dónde hubo combates, un **número grande** para la puntuación, una **tabla** para el marcador completo.
Un gráfico de sectores solo es aceptable si 1) las porciones son partes de **un todo** y suman el 100 % · 2) hay **pocas** porciones, cinco como máximo · 3) las diferencias son **evidentes**. Si falla una: haced un gráfico de barras.
Un mapa de calor son dos dimensiones que forman una cuadrícula y una métrica que pinta cada celda: sirve para ver patrones, no para leer valores.

Parte A · El gráfico de sectores, y cuándo no hacerlo (10 min)

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	Gráfico nuevo sobre `games_clean`, tipo de gráfico **Pie Chart**. **Dimensions**: `owners_tier`. **Metric**: `COUNT(*)`. **Create chart**.	Porciones: _____
2	**Customize** → **Label Type**: elegid uno que muestre el porcentaje.	Porción más grande: _____ Su parte: _____ %
3	**Save** → `UT3 · Owners tier share`.	Aparece en la lista de **Charts**.
4	A partir de aquí no guardéis nada. Cambiad **Dimensions** a `publisher` y **Row limit** a `10`. **Update chart**.	Big Fish Games en el gráfico: _____ %
5	En SQL Lab: `SELECT ROUND(100.0 * COUNT(*) FILTER (WHERE publisher = 'Big Fish Games') / COUNT(*), 2) FROM games_clean;`	Su parte real de todos los juegos: _____ %

A1 ¿Qué condición ha roto el gráfico del paso 4? Las porciones siguen sumando el 100 %: ¿el 100 % de qué?

Parte B · El mapa de calor (14 min)

Lanzamientos por mes y año. ¿Hay una temporada para lanzar juegos en Steam?

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	**Datasets** → `games_clean` → editad (lápiz) → **Calculated columns** → **Add item**. Llamadla `release_month`.	Una fila nueva con un cuadro **SQL expression**.
2	El cuadro contiene el texto de ejemplo `<enter SQL expression here>`: seleccionadlo entero y borradlo. Escribid `EXTRACT(MONTH FROM release_date)::int` → **Save** → **OK** en **Confirm save**.	`release_month` en el panel del dataset de vuestro próximo gráfico.
3	Gráfico nuevo sobre `games_clean`, tipo de gráfico **Heatmap**. **X-axis**: `release_year`. **Y-Axis**: `release_month`. **Metric**: `COUNT(*)`.	Los tres controles rellenados.
4	**Filters** → `release_year` → **Greater or equal (>=)** → `2014` → **Save**.	Una etiqueta bajo **Filters**.
5	**Sort X Axis** y **Sort Y Axis**: **Axis ascending**. **Create chart**.	Tamaño: _____ columnas × _____ filas Más oscuro: _____ Mes 1: fila _____
6	Poned **Normalize Across** en **x**, **Update chart**. Después **Customize** → marcad **Normalized**. **Save** → `UT3 · Releases by month and year`.	Mes más pálido en cada columna: _____

B1 Tras el paso 5 el color solo repite lo que ya decía uno de vuestros gráficos de diciembre: ¿cuál? Tras el paso 6 los recuentos son los mismos números: ¿qué ha cambiado?

Parte C · Un número, una tabla (8 min)

Paso	Haced esto	Deberíais ver / escribid
1	Gráfico nuevo, tipo de gráfico **Big Number**, **Metric** `COUNT(*)`. Después **Customize** → **Number format** → `,d`. **Save** → `UT3 · Total games`.	Antes de `,d`: _____ Después: _____
2	Gráfico nuevo, tipo de gráfico **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`.	Filas: _____ Primero: _____ ¿Cuántos son gratuitos? _____

C1 Escribid una pregunta sobre `games_clean` que una tabla responda mejor que cualquier gráfico.

Habéis acabado cuando Todos los huecos están rellenados · hay cuatro gráficos guardados con el prefijo `UT3 ·` (el gráfico de sectores mentiroso **no** es uno de ellos).

¿Atascados?

- **Error de base de datos en cuanto se usa `release_month`**: el texto de ejemplo sigue delante de la expresión. Editad el dataset, abrid la columna con el + de su izquierda y borradlo.
- **`release_month` no aparece en el panel del dataset**: guardad la edición del dataset y recargad la página del gráfico. **Meses en el orden 1, 10, 11, 12, 2**: la expresión debe acabar en `::int`.
- **Gráfico de sectores con cien porciones finas**: **Row limit** debe ser 10. **La tabla muestra 1,000 filas**: contad los ceros de 20000000.

En casa Para cada gráfico `UT3 ·` guardado, escribid en una línea la pregunta que responde: vuestra chuleta para el entrenamiento del miércoles.