

09

## Comentar e salvar a base

### Transcrição

[00:00] Conseguimos corrigir a variável de data, criamos uma flag lançamento diferente, corrigida, mas ainda não comentamos e salvamos o programa que tínhamos feito. E é bom que aproveitamos para revisar.

[00:28] Começamos fazendo um PROCFREQ em cima da tabela de produto v2. Vimos a opção missing, em que pedimos para as cédulas sem informação apareçam. Vimos jogos em que a data não estava preenchida. Usamos o data step para filtrar. Em cada um, percebemos que podíamos consertar a data que não estava preenchida.

[01:48] Descendo mais, fizemos a correção da data, usando o if, then do, select e when. Também usamos o otherwise. Depois de corrigir a variável, salvei em um diretório permanente da Alura.

[03:06] Depois, comparei se o jogo foi lançado antes ou depois de 2016 e marco flag de lançamento um ou zero dependendo do valor da data. Também marco o label da variável. Faço o PROCFREQ para checar se tudo estava preenchido e verifiquei se essa correção causou diferença.

[03:50] Comentei o código, trocando o nome para checar e corrigir a variável de data. Fiz inclusive comentários internos, dentro das operações. Uma dica interessante para vocês é que o SAS tem alguns atalhos para comentar linhas. Isso depende um pouco do teclado que você está usando. Pode ser o CTRL + barra, ou um CTRL + vírgula.

[06:00] Falta salvar o código. E já podemos começar a trabalhar na base de cliente.