

## Filtrando os jogos que foram alugados

Continuando com a análise dos jogos que foram alugados em setembro de 2017, em que precisamos cruzar a base de operações com a base de cadastro de produtos, após ordenarmos ambas as bases pela chave de cruzamento ( `Numero` na base cadastral, `COD_PRODUTO` na base operacional, ambas variáveis numéricas de 3 dígitos), utilizamos o código abaixo para cruzar as bases:

```
DATA jogos_alugados;  
merge alura.operacoes_201709  
      alura.cadastro_produto_v3  
      (rename=(Numero=COD_PRODUTO));  
by COD_PRODUTO;  
RUN;
```

Sobre a base `jogos_alugados`, podemos dizer que:

Selecione uma alternativa

- A** Ela será criada, conterá apenas os jogos alugados neste mês e, além das informações referentes às operações, também terá as variáveis presentes na base de cadastro.
- B** Ela não será criada, pois para cruzar as bases com o *data step* precisamos garantir que a chave de cruzamento tenha o mesmo nome em todas as bases que serão cruzadas, o que não é atendido pelo nosso código.
- C** Ela será criada, conterá todas as variáveis da base de operações e da base de cadastro e terá todos os jogos presentes em ambas as bases, mesmo os não alugados.