

Arrumando a chave de cruzamento

A AluraPlay deseja saber quais são os jogos mais alugados, e comparar este número com a quantidade de cópias que ela tem desses jogos. Estas informações podem auxiliar na decisão sobre quais jogos ela precisaria adquirir cópias adicionais para melhor atender o seu público.

Precisamos então descobrir quais jogos foram alugados, e para isso precisamos cruzar a base de operações com a base de produtos. Sabendo que uma chave única que identifica uma cópia específica de um jogo no acervo da AluraPlay é o **Código de Produto**. Sabemos que na base de Produtos essa variável se chama `Numero` e na base de Operações ela se chama `COD_PRODUTO`, em ambas as bases essa variável segue o mesmo padrão, sendo um número de 3 dígitos.

Qual dos códigos abaixo mostra como o cruzamento entre estas duas bases pode ser feito?

Selecione uma alternativa

A

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

B

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

C

```
DATA jogos_alugados;
merge alura.operacoes_201709
      alura.cadastro_produto_v3;
by COD_PRODUTO;
RUN;
```