

08

## Vamos criar outra variável

Aprendemos como usar um novo tipo de comando no SAS, o *data step*, para criar em nossa base de dados uma nova variável contendo a informação se um jogo é um “lançamento” ou não (uma variável de marcação, também conhecida como *flag*). Nossa código havia ficado assim:

```
DATA teste;
  set alura.cadastro_produto;

  if data > 201606
    then lancamento = 1;
    else lancamento = 0;

RUN;
```

Precisamos também criar a variável que marca quais jogos são antigos usando também um *data step*.

Crie uma uma variável chamada `antigo`, que tem o valor `1` para jogos lançados antes de 2014 e `0` caso contrário. Depois use o comando de `PROC FREQ` para ver quantos jogos antigos nós temos em nossa base de `cadastro_produto`.