Codes et interprétations

Comme énoncé précédemment, nous travaillerons d'abord sur la base de données dans son ensemble, avant de regarder ce qui se passe pour l'année 20219 dans un premier temps, puis pour l'année 2020 dans un second temps. En effet, l'année 2020 étant assez spéciale, nous tenterons de répondre à la question suivante : as t il eu un effet corona virus

Tout d'abord, la présente base de données est modifiée avec des variables codés 0 1 et des passages au log dans le but d'avoir des ordres de grandeur plus réalistes

Les variables que nous retenons dans notre base de données sont les jours de tirages, les années de tirages, la parité de la somme des boules de b1 a b5, le nombre de grilles jouées, le numéro de tirage dans le cycle (codés en 0 ou 1) et notre variable endogène Y. Cette variable Y que nous tentons d'expliquer par rapport au variables précédentes fait référence aux Etoiles. Elle est codée de la façon suivante : si les 2 étoiles sont toutes les 2 inferieur a 9, si elles sont supérieures à 10 ou si l'une est inferieurs a 9 a l'autres supérieurs a 10

	Liste alphabé	tique d	es varial	oles et de	s attributs
#	Variable	Туре	Long.	Format	Libellé
4	Υ	Num.	8	BEST.	Υ
3	annee	Num.	8	BEST.	annee
1	boule	Num.	8	BEST.	boule
5	jour_de_tirage	Num.	8	BEST.	jour_de_tirage
6	nombre_de_grilles_jou_es	Num.	8	BEST.	nombre de grilles jouées
2	numero_de_tirage_dans_le_cycle	Num.	8	BEST.	numero_de_tirage_dans_le_cycle

Ainsi, nous arrivons a tirer quelques informations de la variable quantitative (avant le passage au log) de notre base de données



Ayant qu'une seule variable quantitative à savoir le nombre de grilles jouées, certaines de ses données sont connues a savoir sa moyenne, son écart type, sa variance etc...

Il est tout a fait normale que ces statistiques changent après le passage au log. Nous nous retrouvons avec des valeurs moins importantes en taille et plus facile à manier comme l'atteste l'image cidessous

Informations sur la nouvelle base de données créée (avec pasage au ln)

Obs.	boule	numero_de_tirage_dans_le_cycle	Υ	jour_de_tirage	In_nb_grilles
1	1	0	2	0	17.2580
2	1	0	1	1	16.8272
3	0	0	0	0	17.1641
4	1	1	0	1	16.9040
5	0	1	1	0	17.2336
6	1	0	1	1	16.6691
7	0	0	1	0	17.0207
8	0	0	0	1	16.7295
9	1	0	1	0	17.0803
10	1	0	0	1	16.8196

Disposant de notre base de données modifiée, nous pouvons enfin commencer notre prédiction a l'aide de la recherche du lambda dans nos différents cas de figure .

```
/* PARTIE PREDICTION */
/* Ajout de lignes supplémentaires pour la prédiction de lambda */
input Y ln_nb_grilles boule jour_de_tirage numero_de_tirage_dans_le_cycle;
keep Y ln_nb_grilles boule jour_de_tirage numero_de_tirage_dans_le_cycle;
datalines;
. 16.9465 1 1 1
. 16.9465 1 1 0
. 16.9465 1 0 0
. 16.9465 0 0 0
. 16.9465 0 0 1
. 16.9465 0 1 1
. 16.9465 0 1 0
. 16.9465 1 0 1
;/* 16.9465 données trouvées par UNIVARIATE (les dummy c'est à nous de choisir) */
data newprojet2;
set projet2 more;
run;
```

Apporter une explication au lambda , acr la , il s'agit d'une var quali. Nous pouvons pas faire une moyenne de 0 1 et 2 . Et pourquoi ce lambda fait référence au nbre de boul sup a 10 , why not inf a 10 par ex ?

```
/* Estimation : Modèle de comptage (Poisson) */
proc countreg data=newprojet2; /* estime les beta et donne le niveau de significaivité des variables associées */
model Y = ln_nb_grilles boule jour_de_tirage numero_de_tirage_dans_le_cycle / dist=poisson;
output out=outestim pred=lambda_chap ; /*pred = lambda chapeau, pas les probas */
title 'Estimation des paramètres bêta_i (interprétables)';
run;
```

Estimation	on des	s par	ramètres	bêta	_i (interp	orétab	les)	
	1	The C	OUNTREG	Proce	dure			
	Model Fit Sum				/			
Depe	Dependent Variable Number of Observation			ependent Variable Y				
Numb				175				
Missi	ng Value	es				8		
Data	Set			WOF	RK.NEWPR	OJET2		
Mode	ı				Р	oisson		
Log L	ikelihoo.	od			-142.26526			
Maxir	num Ab	Absolute Gradient		1.12811E-6				
Numb	er of Ite	Iterations on Method		4 Newton-Raphson				
Optin	nization							
AIC					294	.53052		
SBC				310.35445				
		Al	gorithm conv	verged	l.			
	Rés	ultats	s estimés de	s par	amètres			
Paramètre		DDL	Valeur esti	imée	Erreur type	Valeur	du test t	Approx. de Pr > t
Intercept		1	4.847	7627	8.251946		0.59	0.5569
ln_nb_grilles		1	-0.343567		0.487449	-0.70		0.4809
boule		1	0.13	1804	0.236926		0.56	0.5780
jour_de_tirage		1	0.164	4548	0.271013		0.61	0.5437
numero_de_tirage_dans_le_d	ycle	1	-0.073	3296	0.291718		-0.25	0.8016

Interprétation : *Les paramètres ne sont pas du tout significatifs. On s'en doutait un peu car si on avait connaissance de ce qui influe sur l'euro million, le nombre de gagnants aurait fortement augmenté.

Certains paramètres sont positifs, d'autres sont négatifs. Leurs signes témoignent de leurs apports positifs ou négatifs sur l'explication de notre variable Y. Cependant, du fait de leurs caractères

qualitatifs, ces betas ne sont pas interprétables, nous essaierons simplement interpréter les betas de la variable quantitatif à, savoir le nombre de grilles. Nous pouvons affirmer de ce fait que l'augmentation de 1% de ce nombre entraine une diminution de 0.0732 du nombre de boules supérieurs à 10. Question : (la variable endogène est qualitative)

De plus, pour chaque configuration et pour un nombre de grille joué en moyenne égale a 16.9465, nous avons un lambda chapeau, lambda chapeau qui nous permettra de calculer la probabilité sachant que les étoiles soient en dessous de 10, une dessous, une au-dessus et les deux au-dessus.

Résumons ceci dans le tableau ci-dessous

Lambda estimé	a	Proba	Congiguration
0.47162	0	0.6239905842933695	111
0.47162	1	0.29428643936443893	111
0.47162	2	0.06939568526652834	111
0.50749	0	0.6020047158898076	110
0.50749	1	0.30551137326691846	110
0.50749	2	0.07752198340961423	110
0.43049	0	0.6501904233477652	100
0.43049	1	0.2799004753469794	100
0.43049	2	0.060247177816060586	100
0.37733	0	0.6856897589356568	000
0.37733	1	0.25873131673919136	000
0.37733	2	0.04881354387259954	000
0.35066	0	0.7042231490268047	001
0.35066	1	0.24694288943773937	001
0.35066	2	0.04329649680511884	001
0.41338	0	0.6614108989263401	011
0.41338	1	0.2734140373981705	011
0.41338	2	0.056511947389827864	011
0.44482	0	0.6409396347839807	010
0.44482	1	0.2851027683446103	010
0.44482	2	0.06340970670752478	010
0.40006	0	0.6702798280394291	101
0.40006	1	0.268152148005454	101
0.40006	2	0.05363847416553097	101

Ce tableau s'interprète comme suit : avec le premier lambda, la probabilité que Y soit égale à 0 sachant la configuration 1 1 1 est 0.623, la probabilité que le Y soit égale a 1 est de 0.069 et la probabilité que le Y soit égale a 2 est très petite, égale à 0.069. Ces prévisions sont valables pour la base de données dans son ensemble. Dans la suite, nous traiterons la prévision suivant l'année 2019 dans un premier temps, puis suivant l'année 2020 dans un second temps.

<u>Lambda estimé</u>	a	<u>Configuration</u>	Proba 0.7143087408148703		
0.33644	0	111			
0.33644	1	1 111	0.24032203275975497		
0.33644	2	111	0.04042697235084598		
0.50534	0	110	0.6033004184100645		
0.50534	1	110	0.30487183343934204		
0.50534	2	110	0.07703196615511855		
0.61816	0	100	0.5389351665509708		
0.61816	1	100	0.3331481625551482		
0.61816	2	100	0.10296943408254519		
0.46257	0	000	0.6296633295358314		
0.46257	1	000	0.2912633663433895		
0.46257	2	000	0.06736484768473083		
0.30797	0	001	0.7349373657993242		
0.30797	1	001	0.2263386605452179		
0.30797	2	001	0.03485275864405537		
0.25176 0		011	0.7774312991925221		
0.25176	1	011	0.19572610388470935		
0.25176	2	011	0.024638001957007213		
0.37814	0	010	0.6851345751107226		
0.37814	1	010	0.2590767882323686		
0.37814	2	010	0.048983648351093936		
0.41155	0	101	0.6626223890467389		
0.41155	1	101	0.2727022442121854		
0.41155	2	101	0.05611530430276245		

A rajouter :

Dire peut-être pourquoi les proba pour a=0 sont les plus fortes

Rappeler les configurations pour aider le lecteur

Faire pour 2020 et y introduire effet corona

Rappeler qu'en classe, on joue sur le passé ,on faisait une Verif alors que là,on prévoit le turfu

Dire qu'au lieu de jouer sur la valeur moyenne du nombre de grilles joué, on peut jouer sur le nombre de grille max ou min par exemple