

## Programme de calcul des groupes iso-ressources (langage SAS)

```

/*****/
/* Chiffrement des axes AGGIR sur le */
/* fichier d'enquête en domicile ordinaire */
/*****/
/* gprojet\gdtincap\aggir\girv3.sas */
/*****/
/* Remarque : pour un travail sur le fichier en */
/* institution, il faudra adapter ce programme */
/* au questionnement qui est différent */
/***** */

data aggir; merge hid99.modb_c aggir13; by ident numind;
  if btoil ne ' ' and bale1 ne ' ';

  axel='9';

  if bcoh1 in ('0','4') or bcoh2='3' then axel='C';
  else if bcoh2='2' then axel='B';
  else axel='A';

/* 2. Axe 2 : Orientation */
/*****/

  axe2='9';

  if boril='3' or bori2='4' then axe2='C';
  else if bori2='3' or boril='2' then axe2='B';
  else axe2='A';

  run;

*** 16620 obs : le GIR n'est pas calculable pour les enfants de moins de 5 ans ;

/* I. Passage des réponses au questionnaire */
/* aux "notes" des 10 axes AGGIR */
/*****/

data aggir; merge aggir (keep=ident numind axel-axe2 in=x)
  hid99.modb_c; by ident numind;

  if x=0 then enfant=1; else enfant=2;

/* 3. Axe 3 : Toilette */
/*****/

  axe3='9';
  if btoil in ('0','4','6') then axe3='C';
  else if btoil='5' then axe3='B'; * ou mettre le 3;
  else if btoil in ('1','2','3') then axe3='A';

/* 4. Axe 4 : Habillage */
/*****/

  axe4='9';
  if bhab1 in ('0','6') then axe4='C';
  else if bhab1 in ('4','5') then axe4='B';
  else axe4='A'; * ou mettre le 3;

/* 5. Axe 5 : Alimentation */
/*****/

  axe5='9';
  if balil='0' then axe5='C';
  else do;
    if balil in ('4','5') and bali2 in ('0','4') then serv='C';
    else if balil in ('4','5') or bali2 in ('0','4') then serv='B'; * ou mettre le 3;
    else if balil in ('1','2','3') and bali2 in ('1','2','3') then serv='A';
    if bali3='4' then mang='C';
    else if bali3='3' then mang='B';
    else if bali3 in ('1','2') then mang='A';
    if serv='C' and mang='C' then axe5='C';
    else if serv='C' and mang='B' then axe5='C';
    else if serv='B' and mang='C' then axe5='C';
  end;

```

```

        else if serv='A' and mang='A' then axe5='A';
        else axe5='B';
    end;

/* 6. Axe 6 : Elimination */
/*****/

    axe6='9';
    if belil='0' or beli3='5' then axe6='C';
    else if belil='5' then do;
        if beli3=' ' then axe6='B';
        else axe6='C';
    end;
    else if belil='4' or beli3='4' then axe6='B';           * ou mettre les 3 ;
    else if belil in ('1','2','3','9')
        and beli3 in ('1','2','3','9') then axe6='A';

/* 7. Axe 7 : Transferts */
/*****/

    axe7='9';
    if bmobl='1' or (btral='4' and btra2='4') or btra2='0' then axe7='C';
    else if btral='4' or (btra2='4') or (btral='3' and btra2='3') then axe7='B';
    else if btral in ('1','2','3','9')
        and btra2 in ('1','2','3') then axe7='A';

/* 8. Axe 8 : Déplacements à l'intérieur */
/*****/

    axe8='9';
    if bmobl in ('1','2') or bdpil='3' then axe8='C';
    else if bdpil='2'
        or bdpi2 in ('4','5') then axe8='B';
    else if bdpil='1' then axe8='A';

/* 9. Axe 9 : Déplacements à l'extérieur */
/*****/

    axe9='9';
    if bdpe2=0 or bmobl in ('1','2','3') then axe9='C';
    else if 0<bdpe2<=100 then axe9='B';
    else if 100<bdpe2 then axe9='A';

/* 10. Axe 10 : Communication à distance */
/*****/

    axel0='9';
    if balel in ('2','3','4') then axel0='C';
    else if balel='1' then axel0='B';
    else if balel in ('0','9') then axel0='A';

```

run;

```

/*****/
/* Programme de calcul des groupes iso-ressources */
/* conforme à l'algorithme publié au J.O. du 30/04/97 */
/*****/
/* gprojet\gdtincap\prog\GIRCALC2.SAS */
/***** (08/02/99) *****/

/* Préparation du fichier standard */
/*****/

data agirgrp;
    set aggir (keep=ident numind axel-axel0 enfant) ; by ident numind;
    if axel ne '9';

    array axei(10) axel-axel0;

    /* Groupe A */

    do i=1 to 10;
        if i=1 then valeur=0;
        if axei(i)='C' then do;
            if i=1 then valeur=valeur+2000;
            else if i=2 then valeur=valeur+1200;
            else if i=3 then valeur=valeur+40;
            else if i=4 then valeur=valeur+40;
            else if i=5 then valeur=valeur+60;
            else if i=6 then valeur=valeur+100;

```

```
    else if i=7 then valeur=valeur+800;
    else if i=8 then valeur=valeur+200;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
end;
else if axei(i)='B' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
    else if i=3 then valeur=valeur+16;
    else if i=4 then valeur=valeur+16;
    else if i=5 then valeur=valeur+20;
    else if i=6 then valeur=valeur+16;
    else if i=7 then valeur=valeur+120;
    else if i=8 then valeur=valeur+32;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
end;
end;

if valeur>=4380 then do; rang=1; gir=1; end;
else if valeur>=4140 then do; rang=2; gir=2; end;
else if valeur>=3390 then do; rang=3; gir=2; end;

if valeur>=3390 then go to FIN;

/* Groupe B */

do i=1 to 10;
    if i=1 then valeur=0;
    if axei(i)='C' then do;
        if i=1 then valeur=valeur+1500;
        else if i=2 then valeur=valeur+1200;
        else if i=3 then valeur=valeur+40;
        else if i=4 then valeur=valeur+40;
        else if i=5 then valeur=valeur+60;
        else if i=6 then valeur=valeur+100;
        else if i=7 then valeur=valeur+800;
        else if i=8 then valeur=valeur-80;
        else if i=9 then valeur=valeur+0;
        else if i=10 then valeur=valeur+0;
    end;
    else if axei(i)='B' then do;
        if i=1 then valeur=valeur+320;
        else if i=2 then valeur=valeur+120;
        else if i=3 then valeur=valeur+16;
        else if i=4 then valeur=valeur+16;
        else if i=5 then valeur=valeur+0;
        else if i=6 then valeur=valeur+16;
        else if i=7 then valeur=valeur+120;
        else if i=8 then valeur=valeur-40;
        else if i=9 then valeur=valeur+0;
        else if i=10 then valeur=valeur+0;
    end;
end;
end;

if valeur>=2016 then do; rang=4; gir=2; end;

if valeur>=2016 then go to FIN;

/* gir C */

do i=1 to 10;
    if i=1 then valeur=0;
    if axei(i)='C' then do;
        if i=1 then valeur=valeur+0;
        else if i=2 then valeur=valeur+0;
        else if i=3 then valeur=valeur+40;
        else if i=4 then valeur=valeur+40;
        else if i=5 then valeur=valeur+60;
        else if i=6 then valeur=valeur+160;
        else if i=7 then valeur=valeur+1000;
        else if i=8 then valeur=valeur+400;
        else if i=9 then valeur=valeur+0;
        else if i=10 then valeur=valeur+0;
    end;
    else if axei(i)='B' then do;
        if i=1 then valeur=valeur+0;
        else if i=2 then valeur=valeur+0;
        else if i=3 then valeur=valeur+16;
```

```
    else if i=4 then valeur=valeur+16;
    else if i=5 then valeur=valeur+20;
    else if i=6 then valeur=valeur+20;
    else if i=7 then valeur=valeur+200;
    else if i=8 then valeur=valeur+40;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
end;

if valeur>=1700 then do; rang=5; gir=2; end;
  else if valeur>=1432 then do; rang=6; gir=2; end;

if valeur>=1432 then go to FIN;

/* gir D */

do i=1 to 10;
  if i=1 then valeur=0;
  if axei(i)='C' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
    else if i=3 then valeur=valeur+0;
    else if i=4 then valeur=valeur+0;
    else if i=5 then valeur=valeur+2000;
    else if i=6 then valeur=valeur+400;
    else if i=7 then valeur=valeur+2000;
    else if i=8 then valeur=valeur+200;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
  else if axei(i)='B' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
    else if i=3 then valeur=valeur+0;
    else if i=4 then valeur=valeur+0;
    else if i=5 then valeur=valeur+200;
    else if i=6 then valeur=valeur+200;
    else if i=7 then valeur=valeur+200;
    else if i=8 then valeur=valeur+0;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
end;

if valeur>=2400 then do; rang=7; gir=2; end;

if valeur>=2400 then go to FIN;

/* gir E */

do i=1 to 10;
  if i=1 then valeur=0;
  if axei(i)='C' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+400;
    else if i=2 then valeur=valeur+400;
    else if i=3 then valeur=valeur+400;
    else if i=4 then valeur=valeur+400;
    else if i=5 then valeur=valeur+400;
    else if i=6 then valeur=valeur+800;
    else if i=7 then valeur=valeur+800;
    else if i=8 then valeur=valeur+200;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
  else if axei(i)='B' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
    else if i=3 then valeur=valeur+100;
    else if i=4 then valeur=valeur+100;
    else if i=5 then valeur=valeur+100;
    else if i=6 then valeur=valeur+100;
    else if i=7 then valeur=valeur+100;
    else if i=8 then valeur=valeur+0;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
end;
end;
```

```
if valeur>=1200 then do; rang=8; gir=3; end;

if valeur>=1200 then go to FIN;

/* gir F */

do i=1 to 10;
  if i=1 then valeur=0;
  if axei(i)='C' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+200;
    else if i=2 then valeur=valeur+200;
    else if i=3 then valeur=valeur+500;
    else if i=4 then valeur=valeur+500;
    else if i=5 then valeur=valeur+500;
    else if i=6 then valeur=valeur+500;
    else if i=7 then valeur=valeur+500;
    else if i=8 then valeur=valeur+200;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
  else if axei(i)='B' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+100;
    else if i=2 then valeur=valeur+100;
    else if i=3 then valeur=valeur+100;
    else if i=4 then valeur=valeur+100;
    else if i=5 then valeur=valeur+100;
    else if i=6 then valeur=valeur+100;
    else if i=7 then valeur=valeur+100;
    else if i=8 then valeur=valeur+0;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
end;

if valeur>=800 then do; rang=9; gir=3; end;

if valeur>=800 then go to FIN;

/* gir G */

do i=1 to 10;
  if i=1 then valeur=0;
  if axei(i)='C' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+150;
    else if i=2 then valeur=valeur+150;
    else if i=3 then valeur=valeur+300;
    else if i=4 then valeur=valeur+300;
    else if i=5 then valeur=valeur+500;
    else if i=6 then valeur=valeur+500;
    else if i=7 then valeur=valeur+400;
    else if i=8 then valeur=valeur+200;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
  else if axei(i)='B' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
    else if i=3 then valeur=valeur+200;
    else if i=4 then valeur=valeur+200;
    else if i=5 then valeur=valeur+200;
    else if i=6 then valeur=valeur+200;
    else if i=7 then valeur=valeur+200;
    else if i=8 then valeur=valeur+100;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
  end;
end;

if valeur>=650 then do; rang=10; gir=4; end;

if valeur>=650 then go to FIN;

/* gir H */

do i=1 to 10;
  if i=1 then valeur=0;
  if axei(i)='C' then do;
    if i=1 then valeur=valeur+0;
    else if i=2 then valeur=valeur+0;
```

```
    else if i=3 then valeur=valeur+3000;
    else if i=4 then valeur=valeur+3000;
    else if i=5 then valeur=valeur+3000;
    else if i=6 then valeur=valeur+3000;
    else if i=7 then valeur=valeur+1000;
    else if i=8 then valeur=valeur+1000;
    else if i=9 then valeur=valeur+0;
    else if i=10 then valeur=valeur+0;
end;
else if axei(i)='B' then do;
  if i=1 then valeur=valeur+0;
  else if i=2 then valeur=valeur+0;
  else if i=3 then valeur=valeur+2000;
  else if i=4 then valeur=valeur+2000;
  else if i=5 then valeur=valeur+2000;
  else if i=6 then valeur=valeur+2000;
  else if i=7 then valeur=valeur+2000;
  else if i=8 then valeur=valeur+1000;
  else if i=9 then valeur=valeur+0;
  else if i=10 then valeur=valeur+0;
end;
end;

if valeur>=4000 then do; rang=11; gir=4; end;
else if valeur>=2000 then do; rang=12; gir=5; end;
else do; if valeur ne . then do; rang=13; gir=6; end; else gir=.; end;
FIN:  output;

run;

*** 16916 obs ;

data hid99.agirgrp (keep=ident numind gir); set agirgrp; by ident numind;

  if enfant=1 then gir=.;

run;

/* Attention : on a mis pour les enfants de moins de 5 ans      */
/* le GIR à valeur manquante, ce qui est logique                */
```

