* ese parametro indica por cuanto se separan los números ps

y para que no sea tan cansado ir metiendo datos

puedes crear un par de vectores

uno que contenga todos los valores de hit rates y otro de falsas alarmas

[**Adriana Felisa Chávez De la Peña**](https://www.facebook.com/Adrifelcha)

Vectores?

Qué coño es eso?

Amor, no me puedes dejar la función para agrandar las líneas? Emoticono wink

[**Jaime IsFar**](https://www.facebook.com/jaime.u.islas)

es un tipo de variable que en lugar de contener un sólo valor, contiene una lista de valores

no es una función, es un argumento dentro de la función de plot y lines

mira tanto en plot como en lines

los argumentos se separan por comas entonces donde termina el texto, pero aún dentro del paréntesis agrega esto: ,lwd=2

en la línea de plot y en la línea de line

así:

plot(soporte,d\_ruido,type='l',,lwd=2) #graficar ruido lines(soporte,d\_senal,type='l',col='blue',lwd=2) #graficar señal abline(v=k\_hat,col='red',lwd=2) #graficar k

si en lugar de un 2 pones un número más grande, la línea se hace aún más gruesa

también en la parte del texto, puedes agregar al final el argumento col= para que cada texto tenga un color diferente o font=2 para que las letras sean negritas

para crear vectores pones el nombre, la flechita de asignación, y una función de concatenación concatenar básicamente significa poner juntos un grupo de valores por ejemplo

vector1 <- c(5,3,6)

lo que estás haciendo ahí es crear una variable llamada "vector1" que contiene no un valor, sino tres valores: 5, 3, y 6

y si quieres llamar a un valor específico del vector, puedes hacerlo así:

vector1[2]

eso quiere decir, "dame el segundo valor del vector llamado vector1", que en este caso sería el número 3

vector1[3] te arrojaría un 6

entonces puedes hacer algo como

hits <- c(hit del jugador 1, hit del jugador 2, hit del jugador 3, ... hit del jugador n)

y si quieres llamar al hit del jugador 5, por ejemplo, sólo pones

hits[5]

entonces en el código, donde te piden el valor de la tasa de hits, pones:

h <- hits[1] para calcular lo del jugador 1 h <- hits[5] para calcular lo del jugador 5 y así

y puedes crear otro vector que sea para falsas alarmas igual ps

te amo más!

[**Adriana Felisa Chávez De la Peña**](https://www.facebook.com/Adrifelcha)

Tienes un -argumento- para hacer las letras más pequeñas?

[**Jaime IsFar**](https://www.facebook.com/jaime.u.islas)

cex

es un multiplicador

para que las letras sean más pequeñas, dale un valor menor a 1

cex= 0.5 reduce la letra a la mitad

ah

eso es por las coordenadas del texto

mira, ves la parte donde las anotaciones dicen 'redondear'

al final hay un 5 ese número indica cuantos puntos decimales puede llevar puedes reducirlo para que te tomen menos espacio

el otro problema es que las coordenadas del texto toman la gráfica como punto de referencia

entonces si cambias cuanto mide el soporte, se mueven de lugar los textos y pueden quedar fuera de la gráfica

* los textos empiezan con dos números, el primero es la coordenada x y el segundo la coordenada y

[**Adriana Felisa Chávez De la Peña**](https://www.facebook.com/Adrifelcha)

La cuestion es que la grafica, las distribuciones, me gsutaría hacerlas más grandes, para que se aprecien lo cambios