

PROGRAMACIÓN Y MANEJO DE BASE DE DATOS EN R - CON UN ENFOQUE A LA ECONOMÍA

César Anderson Huamaní Ninahuanca

2021-04-16

Contents

| | |
|---|-----------|
| Prólogo | 1 |
| 1 R COMO CALCULADORA. | 2 |
| 1.1 PRINCIPALES OPERACIONES MATEMÁTICAS. | 2 |
| 1.2 DECIMALES EXACTOS Y REDONDEO DE CIFRAS. | 5 |
| 1.3 GUARDAR O DEFINIR OBJETOS. | 7 |
| 1.4 FUNCIONES. | 8 |
| 2 VECTORES. | 10 |
| 2.1 DEFINICIÓN DE UN VECTOR. | 10 |
| 2.2 CLASES DE VECTORES. | 11 |
| 2.3 NÚMERO DE ELEMENTOS DE UN VECTOR. | 14 |
| 2.4 FUNCIONES PARA CONSTRUIR VECTORES MÁS EFICIENTEMENTE. | 14 |
| 2.5 CONCATENAR ELEMENTOS Y VECTORES. | 19 |
| 3 OPERACIONES MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICAS CON VECTORES. | 19 |
| 3.1 OPERACIONES MATEMÁTICAS. | 20 |
| 3.2 OPERACIONES ESTADÍSTICAS. | 22 |
| 4 VECTORES ALEATORIOS y SELECCIÓN DE ELEMENTOS. | 25 |
| 4.1 CREACIÓN DE VECTORES CON ELEMENTOS ALEATORIOS. | 26 |
| 4.2 VECTORES VACÍOS Y SELECCIÓN DE ELEMENTOS. | 30 |
| 5 OPERADORES LÓGICOS, ÍNDICE DE ELEMENTOS Y CAMBIO DE VALORES. | 32 |
| 5.1 OPERADORES LÓGICOS. | 32 |
| 5.2 ENCONTRAR EL ÍNDICE DE ELEMENTOS Y CAMBIAR VALORES. | 39 |

Prólogo

Este libro es una guía para los estudiantes y egresados de economía, así también como para las personas que desean aprender a manejar el software R con aplicaciones a la economía.

Si tienes como objetivo desarrollarte profesionalmente en el análisis de datos, aprender R es fundamental. En el mercado actual las empresas requieren personas con conocimiento en softwares de programación que permitan tratar grandes cantidades de datos de manera versátil y eficientemente, es decir, programar funciones y tareas que disminuyan el uso de tiempo y recursos en su tratamiento. Al ser R un lenguaje orientado en objetos, cualquier problema que imagines se podrá sistematizar a través de la creación de algoritmos o funciones.

R tiene enormes ventajas en relación a otros softwares usados por estudiantes y egresados de economía como: STATA, EVIEWS, SPSS y otros. R es muy versátil que puede desarrollar todos los procedimientos de los otros softwares, incluso más. En R puedes crear dashboards, páginas web, informes automatizados, scrapear páginas web, entre otras muchas más tareas.

Asimismo, el libro nace como respuesta a las asimetrías de información entre los estudiantes y egresados de la capital y de provincias, el objetivo principal del libro es cerrar brechas educativas entre estudiantes o egresados de provincias con personas del mismo perfil que residen en la capital u otras regiones con estudios en universidades en donde se imparte cursos de programación en R.

El libro consta de 20 capítulos: El capítulo 1, “**R como calculadora**” en donde se muestran las principales operaciones matemáticas y estadísticas, así también como una introducción a la creación de funciones lo que permitirá ver el enorme potencial del software; en el capítulo 2, “**Vectores**” se da a conocer las clases de vectores que existen en R, así también como las operaciones, lógicas, matemáticas y estadísticas entre vectores, por último se muestra como seleccionar elementos y subvectores; en el capítulo 3, “**Listas y Factores**” se muestra como crear listas y factores y su uso en temas posteriores; en el capítulo 4 “**Matrices**” se desarrolla como crear matrices y sus operaciones lógicas, matemáticas y estadísticas, así también como la selección de elementos y operaciones de cálculo matricial.

1 R COMO CALCULADORA.

Uno de los primeros pasos para poder dominar **R** es comprender su uso como si fuera una calculadora. **R** realiza una variedad de operaciones matemáticas y lógicas de una manera muy sencilla. En las siguientes líneas se podrá observar algunas operaciones matemáticas¹ básicas.

1.1 PRINCIPALES OPERACIONES MATEMÁTICAS.

Desarrollar calculos matemáticos en **R** es muy similar que usar una calculadora, a continuación mostramos los principales operadores aritméticos y su sintaxis en el entorno **R**.

| OPERACIÓN | SINTAXIS |
|-------------------------------------|----------|
| Adición | + |
| Sustracción | - |
| Producto | * |
| División | / |
| División: Para Calcular el cociente | %/% |
| División: Para Calcular el residuo | %% |
| Potencia | ^ ** |

Veamos unos ejemplos de como usarlo.

Si deseamos sumar 4 más 3 en R. Tenemos que digitar en la consola 4+3.

```
4+3      # Adición.
```

```
## [1] 7
```

Como se puede dar cuenta el resultado es 7. Si deseamos realizar la sustracción de 5 en 7. Tenemos que digitar en la consola la operación 5-7.

¹Es probable que a usted le salga distintos números ya que el algoritmo de selección depende de la versión del software. Este libro se desarrolló usando la versión 4.0.3 de R.

```
5-7      # Sustracción.
```

```
## [1] -2
```

Para el caso de la multiplicación se usa el operador `*`, es así que si deseamos multiplicar 3 por 4, entonces, tendremos que digitar en la consola `3*4`.

```
3*4      # Producto.
```

```
## [1] 12
```

Si se desea calcular la división usamos el operador `/`.

```
6/2      # División.
```

```
## [1] 3
```

En efecto, al dividir 6 entre 2 nos resulta 3. Pero si se desea calcular sólo el cociente de una división inexacta usaremos el operador `%/`.

```
10%/3    # División para encontrar el cociente.
```

```
## [1] 3
```

El cociente resultante es 3. Asimismo, si sólo desea obtener el residuo de una división inexacta tendrá que usar el operador `%%`.

```
10%%3    # División para encontrar el residuo.
```

```
## [1] 1
```

En efecto, el residuo de dividir 10 entre 3 es 1.

Otra operación fundamental es elevar un número a la potencia n . Veamos un ejemplo en elevar 4 al cubo.

```
4^3      # Potencia.
```

```
## [1] 64
```

Usted se puede dar cuenta que hemos usado el operador `^`, pero este no es el único operador que calcula la potencia de un número, también se puede calcular si se usa el operador `**`.

```
4**3     # Potencia.
```

```
## [1] 64
```

Entonces, puede usar `^` o `**` si desea calcular la potencia de un número.

Ahora veremos algunas operaciones matemáticas un poco más avanzadas, que nos servirán en un futuro para poder hacer cálculo estadístico, matemático y poder transformar variables cuando especifiquemos modelos econométricos.

| OPERACIÓN | SINTAXIS |
|---------------------------|--------------------|
| Factorial | factorial() |
| Combinatorio | choose() |
| Raíz Cuadrada | sqrt() |
| Número de Euler-Exponente | exp() |
| Logaritmo Natural | log() |
| Valor Absoluto | abs() |

Si deseamos calcular el factorial de un número usaremos la función `factorial()`. Veamos un ejemplo del factorial de 5.

```
factorial(5)      # Factorial.
```

```
## [1] 120
```

Nos resulta 120, recordar que el factorial de un número es la multiplicación de $n(n-1)(n-2)\dots 1$. En el caso del factorial del 5, se multiplicó $5 * 4 * 3 * 2 * 1$.

Asimismo, si deseamos calcular las combinaciones posibles de un número agrupado por otro, usaremos el combinatorio. En R se usa la función `choose()`.

```
choose(5,3)      # Combinatorio.
```

```
## [1] 10
```

R nos arroja el valor de 10, recordar que el cálculo que se usó fue el siguiente: $\frac{5!}{2!*3!}$.

Si tenemos la varianza de una variable, podremos calcular su desviación si le sacamos la raíz cuadrada. Entonces, si deseamos calcular la raíz cuadrada usaremos la función `sqrt()`.

```
sqrt(12)         # Raíz cuadrada.
```

```
## [1] 3.464102
```

Nos resulta 3.464102, es un número con 6 decimales y es posible que usted lo desee con más o menos decimales. En la siguiente sección veremos como mostrar los decimales que deseados.

Otra posible situación a la que se podrá enfrentar en un futuro es si desea calcular los Odds ratios de los modelos logit, recordemos que estos se calculan si se les saca el exponencial. Entonces si usted desea calcular el exponencial de un número tendrá que usar la función `exp()`.

```
exp(1)           # Si se considera 1, dará el número de euler.
```

```
## [1] 2.718282
```

En este ejemplo se ha calculado el exponencial de 1, lo que nos da el número de Euler que es 2.7182818. Asimismo, si deseamos especificar nuestro modelo econométrico en logaritmos naturales y así poder hacer una interpretación a nivel de elasticidades tendremos que transformar las variables aplicándoles el logaritmo natural, para lo cual tendremos que usar la función `log()`.

```
log(3)           # Logaritmo Natural.
```

```
## [1] 1.098612
```

Por otro lado, si deseamos calcular el valor absoluto de un número usaremos la función `abs()`.

```
abs(-2)          # Valor Absoluto.
```

```
## [1] 2
```

Ahora veremos como calcular las razones trigonométricas, para lo cual en la tabla siguiente se muestra la sintaxis de las razones trigonométricas.

| RAZÓN TRIGONOMÉTRICA | SINTAXIS |
|----------------------|--------------------|
| seno | <code>sin()</code> |
| coseno | <code>cos()</code> |
| tangente | <code>tan()</code> |

Para poder calcular las razones trigonométricas se tiene que considerar al **ángulo en pi radianes**. En R el valor de pi se puede obtener si digitamos en la consola `pi`, R comprende que al escribir `pi` se está llamando al número irracional `pi`.

```
pi
```

```
## [1] 3.141593
```

En efecto, nos resulta 3.1416.

Asimismo, como se puede dar cuenta para la cosecante, secante y cotangente no se tiene una función específica, ya que están son las inversas del seno, coseno y tangente, respectivamente.

Si deseamos calcular el seno de 30. Entonces tenemos que usar la función `sin()` y especificar el ángulo en **pi** radianes.

```
sin(pi/6)    # Seno de 30 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 0.5
```

A continuación veamos unos ejemplos para el coseno y la tangente.

```
cos(pi/4)    # Coseno de 45 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 0.7071068
```

```
tan(pi/4)    # Tangente de 45 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 1
```

Ahora si se desea trabajar omitiendo los pi radianes, se tendrá que usar las funciones `sinpi()`, `cospi()`, `tanpi()`.

A continuación se muestran algunos ejemplos:

```
sinpi(1/6)    # Seno de 30 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 0.5
```

En efecto, es el mismo resultado que se obtuvo con la función `sin()`, solo que aquí se está omitiendo los pi radianes.

```
cospi(1/4)    # Coseno de 45 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 0.7071068
```

```
tanpi(1/4)    # Tangente de 45 grados sexagesimales.
```

```
## [1] 1
```

1.2 DECIMALES EXACTOS Y REDONDEO DE CIFRAS.

1.2.1 NÚMERO DE CIFRAS.

Si al realizar los cálculos usted desea obtener los resultados con un número determinado de cifras se tendrá que usar la función `print()`² en donde se tendrá que especificar el número de dígitos que se desea.

Por ejemplo deseamos obtener la raíz cuadrada de 12 pero queremos que el resultado se muestre 10 cifras. Entonces, usaríamos la siguiente sintaxis.

```
# La raíz cuadrada de 12, pero que nos muestre 10 cifras,  
print(sqrt(12), 10)
```

```
## [1] 3.464101615
```

²Esto no implica que nos salga los mismos resultados que anteriormente, por más que se ha colocado la misma semilla, los argumentos de la sintaxis anterior han variado. Lo cual implica un nuevo proceso aleatorio.

En efecto, nos muestra 10 cifras. A continuación se muestra un ejemplo adicional en donde le indicamos a **R** que nos muestre el mismo resultado pero ahora sólo con 3 cifras.

```
# La raíz cuadrada de 12, pero que nos muestre 3 cifras,  
print(sqrt(12), 10)
```

```
## [1] 3.464101615
```

En efecto, tenemos la raíz cuadrada de 12 en 3 cifras.

Es importante saber que el número máximo de cifras que reporta **R** usando la función `print()` es de 17. Veamos un ejemplo, sabemos que `pi` es un número irracional por lo que tiene infinitos decimales. Entonces, si queremos mostrar 16 decimales, usaríamos la siguiente sintaxis.

```
print(pi, 17)
```

```
## [1] 3.1415926535897931
```

En efecto, nos arroja 16 decimales. ¿Por qué usamos 17 y no 16 en la función? ya que `pi` tiene un entero y queremos 16 decimales, se tiene que especificar 17. Pero si por ahí se le ocurriera mostrar `pi` con 20 decimales, usted usaría la siguiente sintaxis.

```
print(pi, 21)
```

```
## [1] 3.1415926535897931
```

Pero lamentablemente, sólo obtiene el mismo número de decimales que si hubiera usado `print(pi, 17)`. Con lo cual queda demostrado que la función `print()` sólo puede mostrar hasta 17 cifras.

Pero no se frustre, en **R** hay otras funciones que permiten obtener los resultados con más decimales. Una de estas funciones es `sprintf()`, el cual puede mostrar más funciones pero los decimales después del 15 no serán tan exactos³.

Veamos un ejemplo, en donde deseamos que se muestren 50 decimales

```
sprintf("%.50f",pi)
```

```
## [1] "3.14159265358979311599796346854418516159057617187500"
```

Por otra parte, si quieres trabajar con muchos decimales puede resultar tedioso usar en cada cálculo la función `print()` o `sprintf()`. Para solucionar esto se usa la función `options()`, por ejemplo si deseas que los cálculos que vas a desarrollar se trabajen con 10 decimales tienes que correr en la consola la siguiente sintaxis.

```
options(digits=10)
```

Y con eso todos los resultados que se calculen se mostraran con 10 cifras. Asimismo, es preciso aclarar que esta función puede arrojar como máximo de 22 dígitos.

1.2.2 REDONDEO.

Si se desea redondear una operación se tendrá que usar la función `round()`, que al igual que el anterior se tendrá que especificar el número de dígitos, que en este caso será el número de decimales a los que se desea redondear.

A continuación se muestra un ejemplo:

```
# La raíz cuadrada de 3 redondeada a cinco decimales.  
round(sqrt(3), 5)
```

³Para más detalles puede revisar la siguiente documentación: <https://cutt.ly/hjfCXw5>

```
## [1] 1.73205
```

Sí sólo se considera la función `round()` redondeará a la cifra entera:

```
# La raíz cuadrada de 3 redondeada a la cifra entera.  
round(sqrt(3))
```

```
## [1] 2
```

1.3 GUARDAR O DEFINIR OBJETOS.

Hasta ahora sólo hemos hecho cálculos y sólo los hemos mostrado en la consola. Pero puede surgir la necesidad de guardar estos cálculos para que en un futuro podamos generar cálculos más complejos o llamar a estos resultados. Entonces, surge la necesidad de guardar nuestros resultados.

En **R** todo es un objeto, desde un número, un vector, una variable, una matriz, un data frame, una lista, un factor, un gráfico, etc. Así que lo primordial será guardar estos objetos. Para lo cual tendremos la opción de usar uno de estos tres operadores si deseamos guardar estos objetos en la memoria del software.

Estos operadores son: `<-`, `=`, `->`.

Por ejemplo si deseamos guardar un objeto que se llame **a** y que tome el valor de 8. Entonces, nosotros definiremos al objeto **a** de la siguiente manera.

```
a<-8
```

Hemos usado uno de los operadores (`<-`) para definir objetos⁴. Ahora si deseamos llamar a este objeto, nosotros sólo digitamos el objeto en la consola y damos enter.

```
a
```

```
## [1] 8
```

En efecto, podemos ver que el objeto **a** toma el valor de 8. Podemos usar los otros operadores indiferentemente para poder definir objetos. Veamos un pequeño ejemplo.

```
b<-6  
d=6  
6->f
```

En este caso hemos definido a los objetos **b**, **d** y **f** con el valor de 6 a cada uno.

Veamos si los valores son los correctos.

```
b
```

```
## [1] 6
```

```
d
```

```
## [1] 6
```

```
f
```

```
## [1] 6
```

En efecto, cada objeto toma el valor de 6.

Como se ha podido dar cuenta se abre una amplia gama de nombres con los que usted podría guardar objetos. Por ejemplo, podemos usar la palabra **objeto** para guardar la suma de `5+12`.

⁴El operador más usado y adecuado para definir objetos es `<-`, pero el uso de los otros operadores es más usado en casos especiales, estos casos lo veremos más adelante.

```
objeto<-5+12
```

Llamando a nuestro objeto `objeto`.

```
objeto
```

```
## [1] 17
```

Como podemos ver, ahora `objeto` toma el valor de 17.

Pero como en todo software, los objetos no pueden tomar cualquier nombre. Es así que hay una regla única, que se debe tener en cuenta a la hora de guardar objetos, estos **“NO pueden empezar con números”**.

Veamos un ejemplo en donde intentamos definir un objeto en donde el nombre de este empiece con un número.

```
1y<-4
```

```
## Error: <text>:1:2: unexpected symbol
## 1: 1y
##      ^
```

Vemos que nos sale un mensaje de error, que nos dice que hay un símbolo inesperado en `1y` el cual es el 1. Entonces, para definir objetos, estos nunca tienen que empezar con un número.

1.4 FUNCIONES.

Entonces, una vez que ya sabemos definir objetos, veremos otro de los objetos fundamentales en R, estos son las funciones⁵. Una función realiza un proceso o algoritmo que ha sido programado con anterioridad.

Los creadores de R definieron funciones bases cuando crearon el software. Por ejemplo, una función base es `sqrt()`, el cual calcula la raíz cuadrada de un número. Nosotros también podemos definir nuestras propias funciones, al igual que lo han programado los creadores de **R**. Esto es lo fundamental y maravilloso de los softwares de programación, ya que nos permite personalizar y adaptar a nuestras necesidades el software.

Veamos a manera de introducción cómo definir una función en R. Para esto se tendrá que hacer uso de la función `function()` en donde se tendrá que especificar argumentos que definiran la función que deseamos crear.

Vamos empezar definiendo funciones como si fueran expresiones matemáticas. Por ejemplo, deseamos definir el objeto `y` que es función del argumento o variable `x`, es decir, `x` será el dominio y `y` será el rango.

```
# Se define la función "y" que tiene como argumento a "x"
# que tiene una forma cuadrática:  $x^2 + 2$ 
```

```
y<-function(x){
  x^2+2
}
```

Hemos creado el objeto `y` que es una función que tiene como argumento o variable a `x`. Es decir, cada vez que cambiemos el valor de `x` cambiará el valor de `y`, ya que `x` define a `y`.

Veamos como podemos usar esta función.

```
# Para poder evaluar la función "y" en un determinado valor de "x"
# En este caso x=0, la sintaxis sería la siguiente:
```

```
y(x=0)
```

⁵En esta parte del libro, veremos sólo una parte introductoria de funciones, en el capítulo 9 veremos a más detalle y profundidad este tema.


```
## [1] 2
```

Como se puede observar si la función se evalúa en cero, es decir, si x es igual a 0; la función tomará el valor de 2 ($0^2 + 2 = 2$).

Veamos otro ejemplo para que quede más claro. Ahora veremos que valor toma la función si x es igual a 8.

```
y(x=8)
```

```
## [1] 66
```

Nos resulta el valor de 66 ($8^2 + 2 = 66$).

Si se tiene en consideración una función en R^3 . Se tendrá que tomar en cuenta dos argumentos o variables dentro de la función `function()`. como se muestra a continuación:

```
# Se define la función Z que depende de la variable x e y.
z<-function(x,y){
  x+4+4*y
}
```

Se ha definido a la función z como una función de x y y . Usted puede estar pensando que el argumento y es la función que hemos definido anteriormente. Pero, déjeme decirle que no es así. Cuando se define funciones en R los argumentos de éstas no toman las propiedades de los objetos guardados en la memoria del software. Es así que el nombre de los argumentos puede ser incluso el nombre de objetos que están guardados en la memoria, pero esto no implicará que el argumento juegue el rol del objeto que está definido en la memoria del software. En palabras sencillas, el argumento y en la función z no tiene nada que ver con la función y que definimos anteriormente.

Veamos que resulta en la función z si x toma el valor de 0 y y el valor de 2.

```
# Se evalúa la función "z" cuando "x" e "y" toman el valor
# de 0 y 2, respectivamente.
z(x=0,y=2)
```

```
## [1] 12
```

Podemos ver que el resultado es 12 ($0 + 4 + 4 * 2 = 12$).

Para que quede claro, a continuación se muestra un ejemplo pero considerando la densidad de la función de distribución normal.

```
# Se define la función "N" que es la densidad de la función
# de distribución normal con media igual a 0.5 y
# desviación estándar de 0.1.

N<- function(x){
  dnorm(x, mean =0.5, sd=0.1)
}

# Se evaluará cuando la variable aleatoria toma el valor de 0.2.

N(0.2)
```

```
## [1] 0.04431848
```

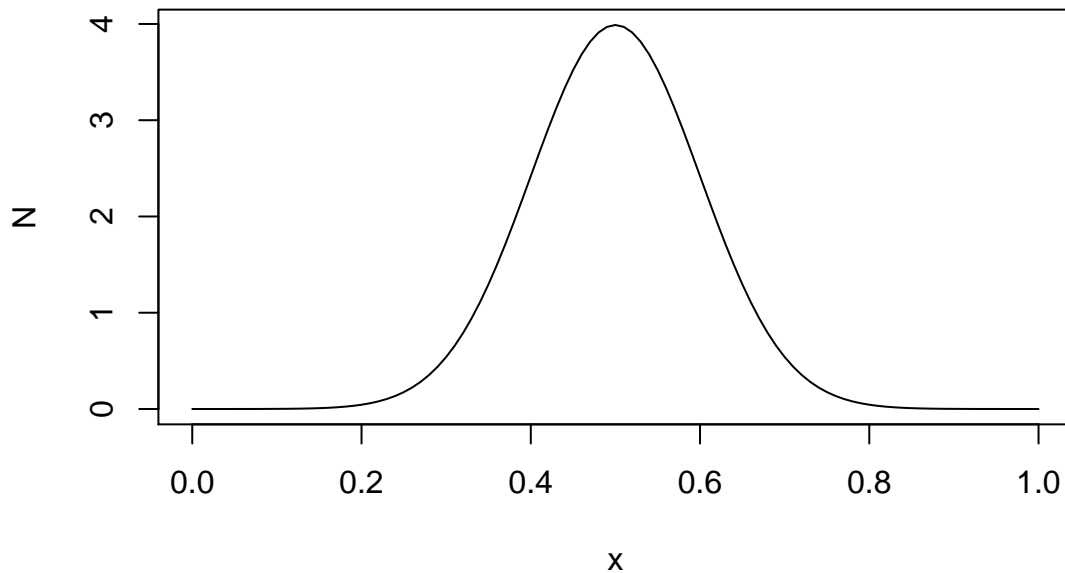
Es preciso aclarar que para poder obtener la densidad de la distribución normal se usó la función `dnorm()`, para mejor detalle podría revisar la documentación si digita en la consola `?dnorm` y da enter a continuación.

Hemos visto una pequeña introducción sobre funciones, hasta el momento. En el capítulo 9, veremos a más detalle cómo programar funciones, pero para esto es necesario aprender más cosas que nos permitan

programar cualquier tipo de funciones. Es así que en los capítulos posteriores aprenderemos más objetos como: vectores, matrices, listas, etc.

Por el momento como motivación y ver lo que se viene en los siguientes capítulos. Haremos un gráfico de la función de densidad N que hemos definido anteriormente. Y podrá ver con que facilidad se logra este objetivo.

```
# La gráfica de la densidad de la FDN.  
plot(N)
```



2 VECTORES.

Uno de los objetos más importantes del entorno **R** son los vectores. Un vector en **R** es un objeto que agrupa a varios elementos, es algo muy similar a un conjunto. Gracias a ellos se pueden construir matrices, listas, data frame, etc. Lo que posibilita que se pueda hacer análisis de datos al más alto nivel. Por tanto, en las siguientes líneas se muestra como definir vectores, sus clases, y las funciones más importantes para poder obtener vectores y realizar operaciones matemáticas, lógicas y estadísticas.

2.1 DEFINICIÓN DE UN VECTOR.

Para poder definir un vector se puede usar cualquiera de los tres operadores `<-`, `=`, `->`. En este libro, de aquí para adelante, para definir vectores usaremos el símbolo `<-`.

También es necesario la función `c` que sirve para concatenar elementos (más adelante se verá a más detalle esta función). Con estas dos herramientas es suficiente para poder definir vectores.

2.2 CLASES DE VECTORES.

En R, al igual que en otros softwares los objetos son de distintas clases. Esto permite un orden a la hora de transformar o generar operaciones, ya que todo vector, no puede aceptar operaciones matemáticas, estadísticas o lógicas.

En la siguiente tabla se muestran las clases de vectores que se pueden usar en **R**.

| CLASE DE VECTOR | QUE CONTIENE |
|------------------|-----------------------|
| Integer | Números enteros |
| Numeric | Números reales |
| Logical | Caracteres lógicos |
| Character | Caracteres o Palabras |
| Complex | Números complejos |

Como se mencionó anteriormente, para definir vectores usaremos el operador de definición `<-` y la función `c()`. esta función permite juntar elementos en un determinado objeto.

Para la clase de vectores **Integer** sólo permite elementos que sean números enteros. En el entorno **R** para definir un número entero es necesario agregar al número la letra **L**, como se muestra a continuación:

```
#Vector Integer - Números enteros.
x<-c(1L,2L,3L,4L,5L,6L)
y<-c(1L,3L,5L,7L,9L,11L,13L)
```

Se realizó la definición de los vectores **x** y **y**. En los cuales se hizo uso de `<-` y `c()`. Los resultados se muestran a continuación:

```
x
## [1] 1 2 3 4 5 6
y
## [1] 1 3 5 7 9 11 13
```

En efecto, podemos ver que **x** vale 1, 2, 3, 4, 5, 6 y **y** vale 1, 3, 5, 7, 9, 11, 13.

Con respecto a la clase de vectores **Numeric** estos admiten números reales. Es muy fácil definirlos, a continuación se muestra un ejemplo.

```
#Vector Numeric - Números reales.
z<-c(1.3, pi, exp(1))
t<-c(sin(pi/4), log(45), tan(pi/3))
```

Podemos ver que los vectores **z** y **t** contienen números reales, en el caso del vector **z** está compuesto por 1.3, pi y el número de euler. Los resultados son los siguientes:

```
z
## [1] 1.300000 3.141593 2.718282
t
## [1] 0.7071068 3.8066625 1.7320508
```

Un caso especial y fundamental de los lenguajes de programación son los vectores lógicos, estos permiten que los procesos sean más rápidos y a la vez más intuitivos. Para el caso de estos vectores, sólo acepta como elementos a **TRUE** y **FALSE**. A continuación se muestra un ejemplo:

```
# Vector Logical - Caracteres lógicos.
m<-c(TRUE,FALSE,FALSE,TRUE)
p<-c(T,F,F,T,T,T,F)
```

Como se habrán podido dar cuenta no es necesario escribir las palabras completas (TRUE o FALSE) es suficiente con escribir sus iniciales. Para comprobarlo a continuación se muestran los resultados.

```
m
## [1] TRUE FALSE FALSE TRUE
p
## [1] TRUE FALSE FALSE TRUE TRUE TRUE FALSE
```

Si se desea crear vectores **Character** se tendrá que usar como elementos sólo palabras o caracteres. Estos vendrán especificados por las comillas "", un ejemplo se muestra a continuación:

```
# Vector Character - Palabras.
p1<-c("Luis", "María", "José")
p2<-c("12", "casa", "pi")
```

El vector p1 contiene nombres (palabras) y el vector p2 contiene los números 12 y pi, pero como se usó las comillas, **R** los considera como caracteres, adicionalmente tiene a la palabra casa.

```
p1
## [1] "Luis" "María" "José"
p2
## [1] "12" "casa" "pi"
```

Por último, los vectores **complex** sólo aceptan elementos que sean números complejos. Para definir un número complejo es necesario considerar el número imaginario **i**. A continuación se muestran uno ejemplo:

```
# Vector Complex - Números complejos.
c1<-c(1+2i, 4i, 3+6i)
```

El vector c1 contiene tres elementos, los cuales son números complejos. Los resultados son los siguientes:

```
c1
## [1] 1+2i 0+4i 3+6i
```

2.2.1 ¿Cómo saber si un objeto es un vector?

Para poder saber si un objeto es un vector, es necesario usar la función **is.vector()**. Este nos arrojará los valores TRUE (si es un vector) o FALSE (si no es un vector). A continuación se muestran los resultados para algunos de los vectores que hemos definido antes:

```
is.vector(x)
## [1] TRUE
is.vector(z)
## [1] TRUE
is.vector(m)
## [1] TRUE
```

```
is.vector(p1)
```

```
## [1] TRUE
```

```
is.vector(c1)
```

```
## [1] TRUE
```

Como era de esperarse, todas las variables definidas, resultan ser vectores.

2.2.2 ¿Cómo saber de que clase es un vector?

Para conocer la clase, se tendrá que usar la función `is.integer()`, `is.numeric()`, `is.logical()`, `is.character()` y `is.complex()`. Al igual que antes este arrojará `TRUE` o `FALSE`. A continuación se muestran unos ejemplos.

```
is.integer(x)
```

```
## [1] TRUE
```

```
is.numeric(x)
```

```
## [1] TRUE
```

```
is.logical(m)
```

```
## [1] TRUE
```

```
is.character(p1)
```

```
## [1] TRUE
```

```
is.complex(p1)
```

```
## [1] FALSE
```

Puede parecer algo confuso, pero usted se puede preguntar, por qué el vector `x` que fue definido como **Integer** también arroja como si fuera un vector **Numeric**. Esto es porque los números enteros están contenidos en los números reales, mejor dicho el conjunto de números enteros es un subconjunto del conjunto de los números reales.

2.2.3 ¿Qué pasa si defino un vector con distintas clases de elementos?

¿Qué clase de vector será si defino el siguiente vector?

```
v<- c(12, "azul", 2+1i, pi)
```

```
is.integer(v); is.numeric(v); is.logical(v); is.character(v); is.complex(v)
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] TRUE
```

```
## [1] FALSE
```

Como se puede observar el vector fue definido como **Character**, porque existe una jerarquía de elementos. Si el vector contiene un elemento caracter considerará a los otros elementos como caracteres. Como se muestra a continuación:

```
v
## [1] "12"          "azul"          "2+1i"          "3.14159265358979"
```

La jerarquía es la siguiente:

```
Character>Complex>Numeric>Integer>Logical
```

Entonces, si quitamos el elemento caracter el vector debe de convertirse en un vector complejo. Veamos:

```
v<- c(12, 2+1i, pi)
is.integer(v); is.numeric(v); is.logical(v); is.character(v); is.complex(v)
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] FALSE
```

```
## [1] TRUE
```

En efecto, el vector es un vector **complejo**.

2.3 NÚMERO DE ELEMENTOS DE UN VECTOR.

Si deseamos conocer el número de elementos o dimensión o tamaño que tiene un vector. Nosotros usaremos la función `length()`. La cual nos permitirá conocer el número de elementos por los que está compuesto el vector. Veamos el siguiente ejemplo.

```
# Definimos el vector.
wasu<-c(1,3,54,6,3,4,2,4,6,9,87,8,4,5,3,2,2,3,4,5,6,4,5,6,7,7,7)
wasu
```

```
## [1] 1 3 54 6 3 4 2 4 6 9 87 8 4 5 3 2 2 3 4 5 6 4 5 6 7 7 7
```

Y si deseamos saber cuántos elementos tiene el vector `wasu` entonces:

```
length(wasu)
```

```
## [1] 27
```

El vector `wasu` tiene 27 elementos.

Veamos un ejemplo adicional.

```
length(c("Marcos", "Rocio", 12, 12, 12, 3434, 5656, 788, 5, 4, TRUE, F))
```

```
## [1] 12
```

El vector que acabamos de crear tiene 12 elementos.

2.4 FUNCIONES PARA CONSTRUIR VECTORES MÁS EFICIENTEMENTE.

2.4.1 Vectores de elementos consecutivos:

Para poder construir un vector de números consecutivos se necesitará el operador `:`. Por ejemplo, si deseamos construir la serie de números desde el 1 al 10, entonces la sintaxis sería la siguiente.

```
# Vector que tiene como elementos desde el 1 al 10.
x0<-1:10
x0
```

```
## [1] 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
```

Otro ejemplo sencillo, podría ser si deseamos generar números consecutivos desde el 20 al 45.

```
# Vector que tiene elementos desde el 20 al 45.
x1<-20:45
x1
```

```
## [1] 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45
```

En efecto, se ha generado la serie de números consecutivos desde el 20 al 45.

2.4.2 Vectores con patrones:

También existen vectores en donde los elementos siguen cierto patrón, como una secuencia aritmética o patrones recurrentes. Veremos 2 funciones importntísimas para crear vectores los cuales son `rep()` y `seq()`.

| FUNCIÓN | GENERA |
|--------------------|--|
| <code>rep()</code> | Repite elementos o vectores |
| <code>seq()</code> | Elementos ordenados en progresión aritmética |

Veamos algunos ejemplos de uso.

2.4.2.1 Función `rep()`. Est función tiene la siguiente sintaxis:

```
# rep(x, ...)
```

Donde:

x: Es el elemento o vector que se desea repetir.

...⁶: Son otros argumentos como: `times`, `each` y `length.out`.

Entonces, si deseamos construir un vector en donde se repita el 2 diez veces, podemos usar la siguiente sintaxis.

```
# Para repetir el 2 diez veces.
rep(x=2,times=10)
```

```
## [1] 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
```

Con la sintaxis anterior le indicamos a **R** que el elemento `x=2` se repita `times=10` veces.

Veamos otro ejemplo en donde el elemento Luis se repita 8 veces.

```
# Para repetir "Luis" ocho veces.
rep("Luis",8)
```

```
## [1] "Luis" "Luis" "Luis" "Luis" "Luis" "Luis" "Luis" "Luis"
```

Usted habrá notado que en esta ocasión he omitido colocar el nombre de los argumentos `x` y `times` dentro de la función. Esto se hace siempre y cuando se sepa el orden de los argumentos. Es así que sí sé que el primer

⁶Es probable que a usted le salga distintos números ya que el algoritmo de selección depende de la versión del software. Este libro se desarrolló usando la versión 4.0.3 de R.

argumento de la función `rep()` es el elemento o vector que se desea repetir, entonces podría omitir de la sintaxis la `x`. Esto es así porque el orden de los argumentos de la función `rep()` es el siguiente:

```
rep(x, times = 1, length.out = NA, each = 1)
```

Como se ve, el primer argumento es `x`, el segundo es `times`, el tercero es `length.out` y el cuarto es `each`.

Veamos una situación en donde se coloca en orden inverso los argumentos. Por ejemplo queremos repetir el 8 cuatro veces.

```
# Estamos invirtiendo el orden intencionalmente.  
rep(4, 8)
```

```
## [1] 4 4 4 4 4 4 4 4
```

Resultó que se repitió el elemento 4 ocho veces. Y no resulta lo que teníamos pensado el 8 cuatro veces.

Entonces, podemos usar el orden inverso siempre y cuando coloquemos los nombres de los argumentos. Por ejemplo:

```
rep(times=4, x=8)
```

```
## [1] 8 8 8 8
```

En efecto, ahora si conseguimos lo que hemos estado buscando, que el 8 se repita cuatro veces.

Entonces, como conclusión, si deseamos omitir el nombre de los argumentos debemos de asignar valores en el orden que fueron definidos.

Asimismo, otro detalle importante de las funciones es que los argumentos toman valores por defecto, por ejemplo el argumento `times` toma el valor de 1 que se representa `times=1`. Esto implica que si usted omite usar el argumento `times` en su sintaxis, `times` tomará el valor de 1. Es decir, el elemento se repetirá 1 vez. Veamos el ejemplo.

```
# Omitimos especificar el argumento times.  
rep(8)
```

```
## [1] 8
```

En efecto, el elemento 8 se ha repetido una vez, es decir, se mantiene el 8.

Es así que es muy importante conocer los valores que toman por defecto los argumentos de las funciones. Con el uso y el mayor expertiz que vaya ganando en el uso del software R, usted podrá omitir nombres de argumentos ya que sabrá la posición de estos.

Ahora veamos como podríamos hacer repetir vectores.

El argumento `times` se usa cuando se quiere repetir todo el vector un número determinado de veces y `each` cuando se requiere repetir los elementos del vector. A continuación se muestran unos ejemplos.

```
# Repetir el vector 1,2,3,4,5 tres veces.  
rep(1:5, times=3)
```

```
## [1] 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5 1 2 3 4 5
```

```
# Repetir los elementos del vector 1,2,3,4,5 tres veces.  
rep(1:5, each=3)
```

```
## [1] 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5 5
```

```
# Repetir los elementos del vector 1,2,3,4,5 tres veces y luego este nuevo vector dos veces.  
rep(x0, each=3, times=2)
```

```
## [1] 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5 5 6 6 6 7 7 7 8 8 8 9 9 9 10  
## [29] 10 10 1 1 1 2 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5 5 6 6 6 7 7 7 8 8 8 9 9
```



```
## [57]  9 10 10 10
```

Para repetir Arbitrariamente los elementos del vector se usa la función `concatenar c` y se indica la veces que se desea repetir cada elemento del vector. A continuación un ejemplo:

```
# Repetición arbitraria de elementos del vector 1,2,3,4,5,6  
rep(1:6, times=c(3,0,1,0,4,2))
```

```
## [1] 1 1 1 3 5 5 5 5 6 6
```

Se repite el elemento 1 tres veces, el elemento 2 cero veces, el elemento 3 una vez, el elemento 4 cero veces, el elemento 5 cuatro veces y el elemento 6 dos veces.

La función `rep()` también se puede usar para repetir el vector y especificar una determinada dimension. Con el argumento `length.out` podemos indicar la dimensión o tamaño deseado del vector.

El siguiente es un ejemplo de este caso:

```
# Repetir los elementos del vector 1,2,3 dos veces.  
# Pero la dimensión del vector resultante que sea de 5.  
rep(1:3, each=2, length.out=5)
```

```
## [1] 1 1 2 2 3
```

Si no se hubiese especificado el argumento `length.out` el vector tendría una dimensión de 6, pero como se especificó que sólo tenga una dimensión de 5. Sólo considero los elementos hasta llegar a una dimensión o tamaño de 5.

A continuación se muestra un ejemplo más, con el fin de aclarar dudas.

```
rep(1:10, each=5, length.out=3)
```

```
## [1] 1 1 1
```

Si no se hubiera especificado el argumento `length.out` el vector tendría un tamaño de 50, pero gracias a la especificación de `length.out` este sólo cuenta con un tamaño de 3.

2.4.2.2 Función `seq()`. Esta función tiene como fin que los elementos del vector aumenten o decrezcan en proporción a una razón aritmética. La sintaxis es la siguiente:

```
seq(from = 1, to = 1, by = ((to - from)/(length.out - 1)), length.out = NULL, along.with  
= NULL, ...)
```

Donde:

`from`: Corresponde al número con el que empezará la progresión.

`to`: Indica el último número de la progresión.

`by`: Indica la razón aritmética.

`length.out`: La dimensión que se desea que tenga el vector resultante.

`along.with`: Con este argumento se le indica que tome la dimensión de otro objeto.

Un detalle importante de la función `seq()` es que no se puede usar mutuamente el argumento `by` y el `length.out`, es decir, no se puede usar los dos argumentos a la vez. Veremos ejemplos de aquello líneas mas abajo.

Veamos un ejemplo, en donde se desea tener un vector que parta del 1 y termine en 21 y que aumente de 2 en 2.

```
seq(1, 21, by=2)
```

```
## [1] 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 21
```

En efecto tenemos el vector de número impares desde el 1 al 21.

Ahora veamos un caso donde la progresión tenga una razón aritmética negativa. Para este caso el **from** tiene que ser más grande que el **to** ya que la progresión es decreciente.

```
seq(40, 3, by=-4)
```

```
## [1] 40 36 32 28 24 20 16 12 8 4
```

En efecto, tenemos los números del 40 al 4 que decrecen de 4 en 4. El último elemento no es el 3, ya que el 3 queda fuera de la progresión aritmética, es decir, el valor de 4 es el mínimo elemento que se puede obtener en esta serie si la razón decrece de 4 en 4.

Si deseamos tener una determinada dimensión y omitir la razón se tendrá que especificar el argumento **length.out**. Ya que con esto le indicamos a R que calcule la razón aritmética, ya que nosotros deseamos que la secuencia tenga un determinado número de elementos.

A continuación veamos un ejemplo.

```
# El vector empezará de 1 y terminará en 50  
# y tendrá una dimensión de 10.
```

```
seq(1,50, length.out=10)
```

```
## [1] 1.000000 6.444444 11.888889 17.333333 22.777778 28.222222 33.666667 39.111111  
## [9] 44.555556 50.000000
```

En efecto, al no asignarle la razón aritmética (**by**). El software ha calculado un **by** ya que nosotros le indicamos un tamaño específico.

También podemos usar el tamaño de otros objetos para poder indicar en la función **seq()** la dimensión deseada. Para esto tenemos que usar el argumento **along.with**.

Veamos un ejemplo a continuación.

```
# Definimos el vector a:  
a<-c(1,4,67,8) # El vector a tiene 4 elementos.  
  
# Entonces si queremos tener un vector de 4 elementos.  
seq(1,10, along.with = a)
```

```
## [1] 1 4 7 10
```

En efecto, tenemos un vector de 4 elementos que parte desde 1 y termina en 10.

Por último, veremos el caso en donde sólo especificamos el **from** pero no el **to** y ningún otro argumento adicional.

R nos dice en la documentación de la función **seq()** que si sólo usamos el argumento **from** entonces devolverá una secuencia de números consecutivos desde el 1 hasta el número especificado en el **from**, es decir, **1:from**. El software incluso recomienda usar la función **seq_len()**⁷ en detrimento de **seq()** si se desea obtener estos resultados.

The fifth form generates the sequence 1, 2, ..., length(from) (as if argument along.with had been specified), unless the argument is numeric of length 1 when it is interpreted as 1:from (even for seq(0) for compatibility with S). Using either seq_along or seq_len is much preferred (unless strict S compatibility is essential).

Para más detalle puede revisar la documentación de la función **?seq**.

⁷Esto no implica que nos salga los mismos resultados que anteriormente, por más que se ha colocado la misma semilla, los argumentos de la sintaxis anterior han variado. Lo cual implica un nuevo proceso aleatorio.

2.5 CONCATENAR ELEMENTOS Y VECTORES.

Para concatenar elementos, como se explicó antes, se usa la función `c()`, asimismo, si deseamos concatenar vectores con elementos también se usará `c()`.

En el siguiente ejemplo se puede observar este procedimiento:

```
# Se define el vector t2.
```

```
t2<-seq(1, 20, by=3)
t2
```

```
## [1] 1 4 7 10 13 16 19
```

Primero definimos el vector `t2`. Ahora, si deseamos agregar el número 0 como primer elemento del vector `t2`, lo haríamos de la siguiente manera.

```
# Agregando el cero al inicio del vector t2.
```

```
t2<-c(0,t2)
t2
```

```
## [1] 0 1 4 7 10 13 16 19
```

En efecto, se ha podido agregar el 0 al inicio del vector `t2`. Ahora si deseamos agregar dos elementos y estos que están al final del vector `t2`. Haríamos como sigue.

```
# Si se desea agregar dos elementos al final del vector.
```

```
t2<-c(t2, 20, 21)
t2
```

```
## [1] 0 1 4 7 10 13 16 19 20 21
```

Se ha agregado el 20 y 21 al final del vector `t2`. Entonces, si deseamos agregar elementos a un vector entonces usando la función `c()` podremos conseguir este objetivo.

Como último caso, mostramos como concatenar dos vectores.

```
# Definimos 2 vectores. El vector "x" y "z"
```

```
x<-c(1,4,6)
z<-c(3,10,12)
```

Si deseamos concatenarlos tendremos que usar la función `c()`.

```
t3<-c(x,z)
t3
```

```
## [1] 1 4 6 3 10 12
```

En efecto, se han unido los dos vectores y se ha generado el vector `t3` que contiene a `x` y `z`.

3 OPERACIONES MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICAS CON VECTORES.

En este capítulo se desarrollará operaciones matemáticas y estadísticas con vectores. Para este capítulo es fundamental recordar lo que se desarrolló en el capítulo 1 llamado “R como calculadora”.

3.1 OPERACIONES MATEMÁTICAS.

En el siguiente tabla se mostrarán algunas operaciones que se pueden hacer con vectores en R.

| OPERACIONES | SINTAXIS |
|-----------------------|-----------|
| Adición | + |
| Sustracción | - |
| Producto Escalar | %*% |
| Producto de Elementos | * |
| Suma de elementos | sum() |
| Producto | prod() |
| Suma Acumulada | cumsum() |
| Producto Acumulado | cumprod() |
| Diferencias | diff() |

Para mostrar las operaciones primero se definirán 2 vectores que nos permitirán hacer los cálculos.

```
# Creamos el vector x
```

```
x<-1:8
```

```
x
```

```
## [1] 1 2 3 4 5 6 7 8
```

```
# Y el vector y
```

```
y<-seq(3,27, length.out = 8)
```

```
y
```

```
## [1] 3.000000 6.428571 9.857143 13.285714 16.714286 20.142857 23.571429 27.000000
```

Si se toma en cuenta la adición, esta se dará entre los elementos de posiciones iguales. Es decir, se sumará elemento de la primera posición del vector **x** y el elemento de primera posición del vector **y**, y así sucesivamente.

Veamos como sería la suma del vector **x** y **y**.

```
# Adición de vectores.
```

```
x+y
```

```
## [1] 4.000000 8.428571 12.857143 17.285714 21.714286 26.142857 30.571429 35.000000
```

Para el caso de la sustracción es similar. Como se muestra en el siguiente ejemplo:

```
# Sustracción de vectores.
```

```
x-y
```

```
## [1] -2.000000 -4.428571 -6.857143 -9.285714 -11.714286 -14.142857 -16.571429
```

```
## [8] -19.000000
```

EL producto escalar, como se sabe es la suma agregada del producto de cada elemento de posiciones iguales. Para poder determinarlo se usará la función **%*%**.

```
# Producto escalar.
```

```
x%*%y
```

```
## [1]
```

```
## [1,] 684
```

El producto de elementos se da cuando se multiplica elementos de la misma posición:

```
# Producto de Elementos.  
x*y
```

```
## [1] 3.00000 12.85714 29.57143 53.14286 83.57143 120.85714 165.00000 216.00000
```

Si deseamos sumar todos los elementos de un vector se tendrá que usar la función `sum()`. Veamos un ejemplo.

```
# Suma de elementos del vector.  
sum(x)
```

```
## [1] 36
```

Con lo visto, otra forma de calcular el producto escalar es usando el producto de elementos y la suma de elementos. Veamos el método alternativo.

```
sum(x*y)
```

```
## [1] 684
```

En efecto, nos resulta lo mismo que si lo hubieras hecho con la función `%*%`.

Ahora que ya conocemos como calcular algunas operaciones matemáticas, podremos calcular algunas operaciones un poco más complejas como el cálculo de la norma o longitud del vector. Recordar que la norma de vector es: $Norma = \sqrt{x_1^2 + x_2^2 + x_3^2 + \dots x_n^2}$

Entonces, este procedimiento podremos hacerlo en R con la siguiente sintaxis.

```
sqrt(sum(x^2))
```

```
## [1] 14.28286
```

En el caso que se desee calcular el producto de todos los elementos de un vector, se usará la función `prod()`.

```
# El producto de todos los elementos de x.  
prod(x)
```

```
## [1] 40320
```

Lo que se ha calculado aquí es la multiplicación de todos los elementos del vector `x`, es decir, 1 por 2 por 3 por 4 por 5 por 6 por 7 y por 8.

Otra operación es la suma acumulada de elementos, para ello se usa la función `cumsum()`, lo que hace es sumar los dos primeros elementos; este resultado lo suma al tercer elemento y así sucesivamente.

```
# Suma acumulada de elementos de x.  
cumsum(x)
```

```
## [1] 1 3 6 10 15 21 28 36
```

Como se puede observar, el último elemento de la suma acumulada es igual a la suma de todos los elementos, el resultado que se obtuvo con la función `sum()`.

Similarmente el producto acumulado, se calculará con la función `cumprod()`

```
# El producto acumulado de elementos de x.  
cumprod(x)
```

```
## [1] 1 2 6 24 120 720 5040 40320
```

Para diferenciar elemento a elemento se usa la función `diff()`, que realiza la diferencia entre dos elementos contiguos.

```
# Diferencias sucesivas de elementos de x.  
diff(x)
```

```
## [1] 1 1 1 1 1 1 1
```

Como el vector **x** es una secuencia que aumenta de 1 en 1. Al aplicar esta función el resultado nos muestra que cada elemento del vector se diferencia en una unidad.

3.2 OPERACIONES ESTADÍSTICAS.

A continuación se presentarán las funciones para realizar operaciones estadísticas con vectores.

| OPERACIÓN | SINTAXIS |
|-----------------------------|-------------------|
| Media | mean() |
| Mediana | median() |
| Máximo | max() |
| Mínimo | min() |
| Cuantiles | quantile() |
| Coefficiente de Correlación | cor() |

Todas las operaciones se harán respecto al vector **x**.

Si se desea calcular la media aritmética o promedio de los elementos del vector, se tendrá que usar la función **mean()**, como sigue:

```
# Cálculo de la media del vector x.  
mean(x)
```

```
## [1] 4.5
```

Asimismo, si deseamos calcular la mediana de un vector tenemos que usar la función **median()**. A continuación un ejemplo.

```
# Cálculo de la mediana del vector x.  
median(x)
```

```
## [1] 4.5
```

Para hallar el elemento de máximo valor se usará la función **max()**.

```
# El elemento de valor máximo del vector x.  
max(x)
```

```
## [1] 8
```

Asimismo, para calcular el elemento de mínimo valor se usará la función **min()**

```
# El elemento de valor mínimo del vector x.  
min(x)
```

```
## [1] 1
```

Ahora una de las operaciones más importantes es poder calcular los percentiles de un vector, para esto se usará la función **quantile()**.

```
quantile(x)
```

```
## 0% 25% 50% 75% 100%  
## 1.00 2.75 4.50 6.25 8.00
```

R por defecto, nos arroja los resultados para los cuantiles. Es así que podemos ver que se tiene información para el 25%, 50%, 75% y 100%.

Pero si deseamos obtener los quintiles, entonces podemos hacer uso del argumento `probs` de la función `quantile()`. De la siguiente manera.

```
quantile(x, probs = c(0,.2,.4,.6,.8,1))
```

```
##    0%   20%   40%   60%   80%  100%  
##   1.0   2.4   3.8   5.2   6.6   8.0
```

En efecto, ahora tenemos información para los quintiles: 20%, 40%, 60%, 80% y 100%.

Entonces, si usted desea calcular los deciles, colocaría en `probs=c(0, .1, .2, .3, .4, .5, .6, .7, .8, .9, 1)`, y si quiere calcular los ventiles la serie sería 0, .05, .1, .15 y así sucesivamente hasta el 1. Usted se habrá podido dar cuenta que esto es muy tedioso y que debe de haber una forma más rápida y sencilla.

En realidad, sí. Usted que ha leído el capítulo 2 sabrá con que función solucionar este pequeño problema. En efecto, es la función `seq()`.

Entonces, si queremos calcular los quintiles usando la función `seq()`, será de la siguiente manera.

```
quantile(x, probs = seq(0,1, by=0.2))
```

```
##    0%   20%   40%   60%   80%  100%  
##   1.0   2.4   3.8   5.2   6.6   8.0
```

Y si desea calcular los deciles y los ventiles.

```
# Para calcular los deciles.
```

```
quantile(x, probs = seq(0,1, by=0.1))
```

```
##    0%   10%   20%   30%   40%   50%   60%   70%   80%   90%  100%  
##   1.0   1.7   2.4   3.1   3.8   4.5   5.2   5.9   6.6   7.3   8.0
```

```
# Para calcular los ventile.
```

```
quantile(x, probs = seq(0,1, by=0.05))
```

```
##    0%    5%   10%   15%   20%   25%   30%   35%   40%   45%   50%   55%   60%   65%   70%   75%   80%  
##  1.00  1.35  1.70  2.05  2.40  2.75  3.10  3.45  3.80  4.15  4.50  4.85  5.20  5.55  5.90  6.25  6.60  
##   85%   90%   95%  100%  
##  6.95  7.30  7.65  8.00
```

En efecto, hemos calculado los deciles y ventiles⁸ sin escribir tanto código.

Por último, si deseamos calcular el coeficiente de correlación entre dos vectores, usaremos la función `cor()`.

```
# El coeficiente de correlación entre "x" y "y".
```

```
cor(x,y)
```

```
## [1] 1
```

La función `cor()` calcula por defecto el coeficiente de correlación de pearson. Pero si usted desea calcularlo con otro método, tendrá que usar el argumento `method`. R nos da la posibilidad de poder calcular el coeficiente de correlación de Kendall y el de spearman, adicionalmente, al de Pearson que viene por defecto.

Es así que si usted desea calcular el coeficiente de correlación de spearman. Tendría que usar la siguiente sintaxis.

```
cor(x,y, method = "spearman")
```

```
## [1] 1
```

⁸Es probable que a usted le salga distintos números ya que el algoritmo de selección depende de la versión del software. Este libro se desarrolló usando la versión 4.0.3 de R.

3.2.1 ¿CÓMO TRABAJAR CON MISSING O ELEMENTOS FALTANTES (NA)?

Hasta ahora hemos visto que nuestros datos están completos, pero en el día a día la mayoría de veces no se cuenta con la totalidad de los datos y se tiene **missing values** o mejor conocidos como valores faltantes. En R, a estos valores faltantes se les conoce como NA (not available).

Si se tiene NA en un vector, entonces, las funciones que hemos utilizado para hacer cálculos matemáticos y estadísticos arrojarán como resultado NA. Veamos un ejemplo para que quede claro.

```
# Definimos el vector z.
z<-c(1,4,NA,6,10)
z
```

```
## [1] 1 4 NA 6 10
```

Si deseamos calcular la media del vector z.

```
mean(z)
```

```
## [1] NA
```

En efecto, nos arrojó como resultado NA. Entonces cuando se tenga elementos faltantes en nuestro vector, tendremos que usar el argumento `na.rm`. Este argumento es parte de todas las funciones que hemos desarrollado en este capítulo.

A continuación un ejemplo.

```
mean(x, na.rm = TRUE)
```

```
## [1] 4.5
```

Hemos podido solucionar el problema de los elementos faltantes.

Es así que si usted tiene valores faltantes y desea obtener el cálculo de los estadísticos sin tener en consideración a éstos, tiene que usar el argumento `na.rm=TRUE`.

3.2.2 ¿CÓMO ORDENAR ELEMENTOS DE LOS VECTORES?

En este apartado se verá cómo ordenar los elementos de los vectores con las funciones `sort()` y `rev()`⁹. La función `sort()` permite ordenar elementos de manera decreciente o creciente, mientras que la función `rev()` permite obtener el vector en orden inverso.

Veamos los argumentos de la función `sort()`:

```
sort(x, decreasing=FALSE, ...)
```

Donde:

x: Es un objeto vector de clase numérico, complejo, caracter o lógico. **decreasing**: Es un argumento lógico en donde si toma el valor de `TRUE` entonces los elementos del vector son ordenados de manera decreciente. Su valor por defecto es `FALSE`. **...**: Otros argumentos.

Para más detalles veamos un ejemplo:

```
# Creamos el vector x.
x<-c(3,5,3,2,1,4,8,9,7,10,13,1,6)
x
```

```
## [1] 3 5 3 2 1 4 8 9 7 10 13 1 6
```

⁹Esto no implica que nos salga los mismos resultados que anteriormente, por más que se ha colocado la misma semilla, los argumentos de la sintaxis anterior han variado. Lo cual implica un nuevo proceso aleatorio.

Podemos ver que el vector `x` que acabamos de crear tiene los elementos desordenados. Así que si queremos ordenarlos de forma creciente, usaremos la función `sort`.

```
# Ordenando de manera creciente.
sort(x)
```

```
## [1] 1 1 2 3 3 4 5 6 7 8 9 10 13
```

En efecto, se ha ordenado los elementos del vector `x` de forma creciente. Como puede ver, no hemos usado el argumento `decreasing`, ya que queremos ordenarlo de forma creciente.

Si queremos ordenarlo de forma decreciente, sí tendremos que usar el argumento `decreasing`

```
sort(x, decreasing = TRUE)
```

```
## [1] 13 10 9 8 7 6 5 4 3 3 2 1 1
```

El vector `x` ha sido ordenado de forma creciente.

Ahora, si deseamos ordenar los elementos del vector en orden inverso, tendremos que usar la función `rev()`. Veamos su sintaxis.

```
rev(x)
```

Donde:

`x`: Es un vector u otro objeto que pueda ser definido inversamente.

Por ejemplo, si nosotros queremos ordenar el vector `x` de forma decreciente, una vez que ya se ordenó de manera creciente.

```
# Ordenando el vector x de manera creciente.
x_cre<-sort(x)
x_cre
```

```
## [1] 1 1 2 3 3 4 5 6 7 8 9 10 13
```

Hemos definido al vector `x_cre` con el vector ordenado crecientemente del vector `x`. Ahora le aplicamos la función `rev()` para que se ordene de forma inversa (decrecientemente).

```
# Ordenando inversamente el vector x_cre
rev(x_cre)
```

```
## [1] 13 10 9 8 7 6 5 4 3 3 2 1 1
```

En efecto, el vector `x_cre` ha sido ordenado de forma inversa.

4 VECTORES ALEATORIOS y SELECCIÓN DE ELEMENTOS.

En este capítulo usted aprenderá a crear vectores de elementos aleatorios, así también, cómo seleccionar uno o varios elementos de un vector, a crear vectores vacíos y conocer el tamaño de los vectores.

Quizá le parezca muy abstracto lo que se desarrollará en este capítulo, quizá usted se pregunte, ¿en el día a día cómo voy a trabajar con vectores? o ¿para qué me servirá seleccionar elementos?. Déjeme decirle que en capítulos posteriores, los vectores se convertirán en columnas y las columnas en variables y las variables juntas generarán un dataframe o base de datos. Así que comprender cómo seleccionar elementos o saber el tamaño de vectores le permitirán filtrar observaciones en un futuro.

En este y en el siguiente capítulo está lo más fundamental, si uno desea conocer el funcionamiento y en un futuro empezar a programar en el software R. Es así que se recomienda leer, estos dos capítulos, las veces que sea posible hasta que quede asimilado por completo.

4.1 CREACIÓN DE VECTORES CON ELEMENTOS ALEATORIOS.

Para poder crear vectores con elementos aleatorios tendremos que usar la función `sample()`. Veamos a continuación su sintaxis.

```
sample(x, size, replace = FALSE, prob = NULL)
```

Donde:

x: Elemento o vector que contiene el universo de elementos.

size: Es el tamaño del vector resultante. Es decir, el número de elementos de nuestro vector generado.

replace: Argumento lógico que indica si se escogieran los elementos con reemplazo o no. Su valor por defecto es `FALSE`, lo que implica que la elección de elementos sea sin reemplazos.

prob: Vector de probabilidades que indica la ocurrencia de los elementos del elemento o vector `x`.

Para comprender su funcionamiento, veamos un ejemplo. Si queremos escoger aleatoriamente 5 elementos de un vector con elementos del 1 al 10.

```
# Escogiendo aleatoriamente 5 elementos.
```

```
sample(x=1:10, size = 5)
```

```
## [1] 4 1 5 2 6
```

El vector que contiene el universo de donde se escogieran los 5 números aleatoriamente es `1:10`. Asimismo, con el argumento `size=5` le estamos indicando que escoga 5 elementos. Está escogiendo 5 números distintos, ya que el argumento `replace` se está dejando con su valor por defecto que es `FALSE`, es decir, sin reemplazos.

Es preciso aclarar que usted obtendrá resultados distintos cada vez que ejecute el ejemplo, ya que en cada ejecución el software utiliza un algoritmo distinto para seleccionar elementos. Es decir, está escogiendo aleatoriamente los elementos en cada ejecución.

Veamos como con la misma sintaxis, el software, a escogido distintos elementos.

```
# Escogiendo aleatoriamente 5 elementos.
```

```
sample(x=1:10, size = 5)
```

```
## [1] 3 9 7 5 4
```

Entonces si queremos corregir esto y queremos guardar los resultados y que al volver a correr toda la sintaxis arroje los mismos resultados, tendremos que usar una semilla. En R, colocar una semilla a un proceso aleatorio se realiza usando la función `set.seed()`, que toma como argumento cualquier número (semilla).

Veamos un ejemplo. Vamos a ejecutar la misma sintaxis del ejemplo anterior pero usando una semilla.

```
set.seed(10)
```

```
sample(x=1:10, size = 5)
```

```
## [1] 9 7 8 6 3
```

Cuando usamos la semilla con valor de 10. Nos arroja como resultado los números: 9 8 7 6 y 3¹⁰.

Veamos como sale el mismo resultado cuando volvemos a ejecutar la misma sintaxis.

```
set.seed(10)
```

```
sample(x=1:10, size = 5)
```

```
## [1] 9 7 8 6 3
```

¹⁰Es probable que a usted le salga distintos números ya que el algoritmo de selección depende de la versión del software. Este libro se desarrolló usando la versión 4.0.3 de R.

En efecto, los resultados son los mismos. Con lo cual queda demostrado que si deseamos obtener los mismos resultados de un proceso aleatorio tendremos que usar una semilla.

Ahora veamos un ejemplo un poco más atractivo.

Vamos a seleccionar aleatoriamente 2 personas de un conjunto de 6 personas.

```
set.seed(12)
sample(x=c("LUIS", "MARÍA", "JUAN", "ROBERTH", "CARLOS", "FLOR"), size = 2)
```

```
## [1] "MARÍA" "FLOR"
```

El software escogió a MARÍA Y FLOR. Este ejemplo se desarrollo con el fin de poder ver un ejemplo en donde el vector universal es un vector de elementos caracter. Ahora veamos un ejemplo usando el argumento `replace`.

Vamos a generar un vector de 20 elementos en donde se escoga entre 1 y 0.

```
set.seed(20)
sample(x=c(0,1), size = 20, replace = TRUE)
```

```
## [1] 1 0 0 1 1 0 1 0 1 1 0 0 0 0 0 0 0 0 1 1
```

Se ha escogido aleatoriamente 20 elementos que son 1 o 0. Esto se pudo dar gracias al uso del argumento `replace=TRUE`. Ya que si no se hubiera especificado que haya reemplazos, nos arrojaría error ya que no se puede toma una muestra más grande que el vector universal cuando `replace` toma el valor de `FALSE`. Veamos este caso a continuación:

```
set.seed(20)
sample(x=c(0,1), size = 20)
```

```
## Error in sample.int(length(x), size, replace, prob): cannot take a sample larger than the population
```

En efecto nos arroja un error, al correr el código.

Ahora veamos un ejemplo en donde se usa el argumento `prob`. Vamos a escoger un vector que tenga 100 elementos entre hombres y mujeres, pero queremos que la proporción de hombres sea del 30% y de mujeres del 70%, aproximadamente.

Primero ejecutemos el problema sin especificar la proporción de hombres y mujeres.

```
set.seed(1805)
sexo<-sample(x=c("HOMBRE", "MUJER"), size = 100, replace = T)
sexo
```

```
## [1] "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER"
## [10] "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER"
## [19] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE"
## [28] "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER"
## [37] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER"
## [46] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE"
## [55] "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER"
## [64] "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [73] "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [82] "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER"
## [91] "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER"
## [100] "HOMBRE"
```

Estamos guardando los resultados en el vector `sexo`. Si queremos saber cuántos son hombres y cuántos son mujeres usted podría contar uno por uno, pero esto resultaría muy tedioso, la forma más eficiente es ver los resultados en una tabla de valores absolutos. Para esto usamos la función `table()`. Veamos el resultado a continuación.

```
table(sexo)
```

```
## sexo
## HOMBRE  MUJER
##      45      55
```

El software escogió aleatoriamente 45 hombres y 55 mujeres. Para poder obtener estos resultados en valores relativos usamos la función `prop.table()`.

```
prop.table(table(sexo))
```

```
## sexo
## HOMBRE  MUJER
##   0.45   0.55
```

El 45% son hombres y el 55% son mujeres.

El problema en un inicio nos decía generar un vector de hombres y mujeres en donde el 30% sea hombres y el 70% mujeres. Entonces, para poder generar el vector deseado usaremos el argumento `prob`.

```
set.seed(1805)
```

```
sexo<-sample(x=c("HOMBRE", "MUJER"), size = 100, replace = T, prob = c(0.3,0.7))
sexo
```

```
## [1] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER"
## [10] "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER"
## [19] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [28] "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE"
## [37] "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER"
## [46] "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [55] "HOMBRE" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [64] "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE"
## [73] "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [82] "HOMBRE" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER"
## [91] "MUJER" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "HOMBRE" "HOMBRE" "MUJER" "MUJER" "MUJER"
## [100] "MUJER"
```

Estamos usando la misma semilla, pero estamos especificando las probabilidades¹¹, además, estamos guardando los resultados en el mismo vector `sexo` (el vector se está reescribiendo). Veamos defrente en valores relativos la proporción de hombres y mujeres.

```
prop.table(table(sexo))
```

```
## sexo
## HOMBRE  MUJER
##   0.29   0.71
```

El 29% son hombres y el 71% son mujeres. En efecto, gracias a especificar el vector de probabilidades de suceso de cada elemento del vector universal se ha podido obtener la proporción del 30% y 70% entre hombres y mujeres, aproximadamente.

4.1.1 APLICACIÓN: LEY DE GRANDES NÚMEROS.

Una de las leyes más importantes en la teoría de la probabilidad es la “**ley de grandes números**”. La cual nos dice que al aumentar el número de ensayos de un experimento, este tiende a la esperanza matemática de la variable aleatoria que se ha generado en el experimento.

¹¹Esto no implica que nos salga los mismos resultados que anteriormente, por más que se ha colocado la misma semilla, los argumentos de la sintaxis anterior han variado. Lo cual implica un nuevo proceso aleatorio.

Por ejemplo, vamos a definir a un experimento como el lanzamiento de una moneda. Asimismo, definiremos a la variable aleatoria como el número de caras que resulte del experimento. Es así que si sale cara la variable aleatoria tomará el valor de 1 y si sale sello la variable aleatoria tomará el valor de 0.

Si sacamos la esperanza matemática de este experimento. Nos resultaría $1/2$.

Probabilidad de que salga cara = $1/2$

Probabilidad de que salga sello = $1/2$

$$\text{Esperanza matemática} = \frac{1}{2} * 1 + \frac{1}{2} * 0 = \frac{1}{2}$$

Lo que implica que el porcentaje de caras será el 50% y el porcentaje de sellos el otro 50%.

Entonces, si nosotros desarrollamos el experimento un número pequeño de veces no nos saldrá necesariamente la mitad de veces cara y la otra mitad sello. Vamos hacer el experimento con 200 ensayos.

```
set.seed(2020)
experimento<-sample(c("CARA","SELLO"), 200, T)

round(prop.table(table(experimento))*100,4)

## experimento
## CARA SELLO
## 46.5 53.5
```

Vemos que el porcentaje de caras es del 46.5% y el de sellos es de 53.5%. Pero por la ley de grandes números nosotros sabemos que al aumentar el número de ensayos el experimento tenderá a la esperanza matemática, es decir, 50% de caras y 50% de sellos.

Veamos el resultado cuando el número de ensayos es de 1000.

```
set.seed(2020)
experimento<-sample(c("CARA","SELLO"), 1000, T)

round(prop.table(table(experimento))*100,4)

## experimento
## CARA SELLO
## 48.4 51.6
```

Con 1000 ensayos el porcentaje de caras es del 48.4% y el de sellos es de 51.6%. Se va acercando a la esperanza matemática. Veamos que resulta con 100000 de ensayos.

```
set.seed(2020)
experimento<-sample(c("CARA","SELLO"), 100000, T)

round(prop.table(table(experimento))*100,4)

## experimento
## CARA SELLO
## 50.136 49.864
```

Con 100000 ensayos el porcentaje de caras es del 50.14% y el de sellos es de 49.86%. Ya casi es igual al valor de la esperanza matemática.

Por último, veamos que pasa si consideramos 1000000 ensayos.

```
set.seed(2020)
experimento<-sample(c("CARA","SELLO"), 1000000, T)

round(prop.table(table(experimento))*100,4)
```

```
## experimento
##   CARA   SELLO
## 50.0036 49.9964
```

Con 1000000 ensayos el porcentaje de caras es del 50% y el de sellos es de 50%. Es así como hemos podido demostrar la ley de grandes números.

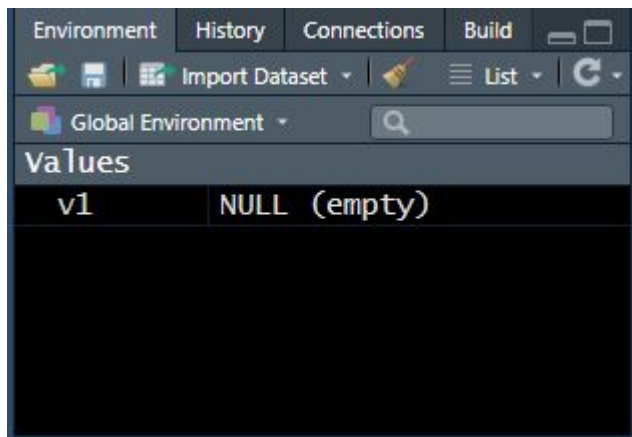
4.2 VECTORES VACÍOS Y SELECCIÓN DE ELEMENTOS.

4.2.1 Vectores vacíos.

Hasta el momento hemos visto que un vector puede tener uno o más elementos. Pero también están los vectores que no tienen elementos y que son vacíos. A continuación veamos un ejemplo de un vector vacío.

```
# Vector vacío.
v1<-c()
```

Hemos creado el vector vacío, en el environment podemos ver que el vector `v1` está vacío, pero que existe en memoria.



Estos vectores nos serán útiles cuando veamos el tema de ciclos y el tema de funciones. Por el momento es suficiente con saber de su existencia.

4.2.2 Selección de elementos usando `[]`.

Si nosotros necesitamos seleccionar un elemento o un conjunto de elementos de un vector, tendremos que usar el operador `[]`. Veamos unos ejemplos.

```
# Creando un vector.
x<-c(10,3,65,3,2,5,7,6,5,9,99,100,102,1,2,2,3,6,87,12,12,13)
x
```

```
## [1] 10  3 65  3  2  5  7  6  5  9 99 100 102  1  2  2  3  6 87 12 12
## [22] 13
```

Hemos creado el vector `x`. Si usted quiere seleccionar el elemento de posición 8, usted debería de hacer lo siguiente.

```
# Seleccionado el elemento de posición 8.
x[8]
```

```
## [1] 6
```

En efecto, nos ha seleccionado el elemento 6 que corresponde al elemento de posición 8 contando de izquierda a derecha. Entonces, si queremos seleccionar o extraer elementos de un vector, primero se tiene que indicar el vector del cual se desea extraer el elemento o elementos luego abrir corchetes y colocar la posición del elementos y cerrar los corchetes.

Veamos otro ejemplo en donde se selecciona el elemento de posición 5.

```
# Seleccionado el elemento de posición 5.
x[5]
```

```
## [1] 2
```

Nos resulta el 2, si usted cuenta de izquierda a derecha el elemento de posición 5 es el elemento 2.

Hasta ahora hemos visto como extraer sólo un elemento, pero podemos seleccionar varios elementos, para esto usaremos vectores en vez de elementos dentro de los corchetes. A continuación un ejemplo.

```
# Seleccionado los elementos de posición 3 al 5.
x[3:5]
```

```
## [1] 65 3 2
```

En efecto, hemos seleccionado los elementos de posición 3, 4 y 5 que son 65, 3, 2. Entonces, si deseamos seleccionar varios elementos, usaremos la posición de estos, pero definido como un vector. Veamos un ejemplo adicional en donde se selecciona los elementos de posición 7, 12 y 4.

```
# Seleccionado los elementos de posición 7, 12 y 4.
x[c(7,12,4)]
```

```
## [1] 7 100 3
```

Hemos definido el vector de posiciones deseadas con `c(7,12,4)`. Y nos ha resultado los elementos 7, 100, 3. Con esta especificación se espera que se haya comprendido claramente el uso de vectores dentro de los corchetes.

Pero si nosotros queremos seleccionar un conjunto de elementos pero indicando exclusión, es decir, indicando que no seleccione a uno o varios elementos, entonces usaremos el operador `-`. Con esto le indicaremos que nos seleccione todo el vector a excepción de `(-)`. Veamos un ejemplo, en donde se desea seleccionar a todo el vector `x`, pero a excepción del primer elemento.

```
# Seleccionado todo el vector x, a excepción, del elemento de posición 1.
x[-1]
```

```
## [1] 3 65 3 2 5 7 6 5 9 99 100 102 1 2 2 3 6 87 12 12 13
```

En efecto, se ha seleccionado todos los elemento del vector `x`, pero sin considerar el primer elemento. Esta especificación lo podemos proyectar para excluir a varios elementos. Veamos un ejemplo en donde se quiere excluir a los elementos de posición 6, 10 y 3.

```
# Seleccionar el vector x, a excepción, de los elementos de
# posición 6, 10 y 3.
x[-c(6,10,3)]
```

```
## [1] 10 3 3 2 7 6 5 99 100 102 1 2 2 3 6 87 12 12 13
```

El resultado es el deseado.

4.2.3 ¿Cómo saber cuántos elementos tiene un vector?

A veces, el vector a estudiar es un vector muy grande y no conocemos su dimensión (total de elementos). Entonces, para conocer el número de elementos de un vector usaremos la función `length()`, que tiene sólo un argumento que es el objeto del cual se desea saber su dimensión. Veamos un ejemplo y conozcamos cuántos elementos tiene el vector `x`.

```
# Para saber el número de elementos del vector x.  
length(x)
```

```
## [1] 22
```

El software nos indica que el número de elementos del vector `x` es de 22.

Asimismo, podemos usar esta función para seleccionar elementos (uniendo con lo visto anteriormente). Es así que si deseamos seleccionar el último elemento del vector `x`, podemos usar la siguiente sintaxis.

```
# Seleccionado el último elemento del vector x.  
x[length(x)]
```

```
## [1] 13
```

En efecto, hemos seleccionado el último elemento del vector `x`. Por último, si queremos seleccionar los últimos 4 elementos.

```
# Seleccionado los últimos 4 elementos.  
x[(length(x)-3):length(x)]
```

```
## [1] 87 12 12 13
```

Recordar que si deseamos seleccionar varios elementos, lo que tiene que estar dentro de los corchetes tiene que ser un vector, por eso colocamos `(length(x)-3):length(x)`. La primera parte `(length(x)-3)` hace referencia a inicio, es decir, desde que posición se desea seleccionar ($22-3 = 19$); la segunda parte `length(x)` indica el final (22). Es así que seleccionará desde el elemento 19 al 22 (los 4 últimos elementos).

Usted puede pensar que es tedioso y podría ser más eficiente definir la sintaxis con los números, de esta manera `x[19:22]`. Déjeme decirle, que tiene cierta razón, pero su opción sólo sería viable cuando conozca el número total de elementos y tenga un sólo vector. Cuando usted desee automatizar procesos y trabaje con muchos vectores y de una dimensión colosal (que es lo que día a día se encuentra en un centro de trabajo). Usted verá la importancia y le parecerá más factible la sintaxis que hemos usado. Por el momento, estamos realizando ejemplos muy básicos, en capítulos posteriores verá la importancia de este tipo de sintaxis.

5 OPERADORES LÓGICOS, ÍNDICE DE ELEMENTOS Y CAMBIO DE VALORES.

En este capítulo se tratará de cómo usar operados lógicos como: `y`, `o`, `igualdad`, `mayor que`, `menor que`, `diferente`, `negación`, entre otros. Gracias a estos operadores lógicos podremos filtrar y seleccionar elementos y variables de bases de datos. Además se aprenderá como encontrar el índice de elementos y cambiar valores de estos elementos siempre y cuando cumplan una condición.

5.1 OPERADORES LÓGICOS.

Al igual que las operaciones aritméticas, las operaciones lógicas tienen una importancia primordial ya que a través de ellas se pueden formar condicionales que nos simplificarán el procesamiento de datos.

Al usar un operador lógico en R, es como si le preguntáramos al software y él se limitara a responder sólo con un **TRUE** o **FALSE**. El programa no te arrojará otras respuestas a menos que hayas especificado mal la sintaxis para el uso de operadores lógicos. Asimismo, para R el valor numérico de **TRUE** es 1 y para **FALSE** es 0, esto nos permitirá, por ejemplo, saber cuántos elementos de un vector cumplen lo especificado en la operación lógica y cuántos no.

En la siguiente tabla se muestra los operadores lógicos más importantes:

| OPERADOR LÓGICO | SINTAXIS |
|-----------------|----------|
| Igualdad | == |
| Mayor que | > |
| Menor que | < |
| Mayor igual que | >= |
| Menor igual que | <= |
| Diferente | != |
| Negación | ! |
| y | & |
| o | |
| Pertenece | %in% |

Primero definiremos un vector del cual podremos desarrollar ejemplos usando los operadores lógicos.

```
# Definiendo el vector x.
x<-c(5,2,4,8,6,4,0,8,1,4,7,3,11,5,1,1,2,3,4,3,3,7,7,10)

# Mostrando el vector x.
x

## [1] 5 2 4 8 6 4 0 8 1 4 7 3 11 5 1 1 2 3 4 3 3 7 7 10
```

5.1.1 Igualdad.

Si nosotros queremos comprobar si dos objetos son iguales, entonces usaremos el operador de igualdad **==**. Es así que si deseamos saber si dos o más elementos son iguales o si uno o más vectores son iguales o otras operaciones tendremos que usar este operador. Veamos un ejemplo muy sencillo para comprenderlo.

Para esto vamos a consultar a **R** si 5 es igual a 7.

```
# ¿El número 5 es igual al número 7?

5==7
```

```
## [1] FALSE
```

Como se muestra **R** nos arroja el booleano **FALSE**. El cual nos indica que 5 no es igual a 7. Ahora veamos un ejemplo en donde dos elementos son iguales.

```
# ¿El número 2.4 es igual a 2.4?

2.4==2.4
```

```
## [1] TRUE
```

Como era obvio, nos arroja el booleano **TRUE**.

Hasta ahora hemos visto como saber si un elemento es igual a otro. Pero esta operación se puede proyectar a vectores. Por ejemplo, vamos a consultar a **R** que elementos del vector **x** son iguales a 3.

```
# ¿Qué elementos del vector x son iguales a 3?  
x==3
```

```
## [1] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE FALSE FALSE  
## [15] FALSE FALSE FALSE TRUE FALSE TRUE TRUE FALSE FALSE FALSE
```

Podemos ver que nos arroja TRUE o FALSE por cada elemento del vector x. Nos arroja TRUE en el elemento de posición 12, lo que nos indica que el elemento de posición 12 es igual a 3. Asimismo, también encontramos otros TRUE en los elementos de posición 18, 20, 21, lo que nos indica también que en esos elementos del vector x son iguales a 3.

Veamos que sucede si preguntamos a R que elementos del vector x son iguales a 33.

```
# ¿Qué elementos del vector x son iguales a 33?  
x==33
```

```
## [1] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE  
## [15] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE
```

El resultado que obtenemos son todos FALSE, lo que nos indica que no hay un elemento en el vector x que sea igual a 33.

Hagamos una comprobación que nos arroje un similar resultado. Para esto vamos a decirle a R que sume cuantos elementos del vector x son iguales a 33. Entonces, con la siguiente sintaxis sé que el total de elementos de x no son iguales a 33.

```
# Método que nos permite comprobar los resultados.  
sum(x==33)==0
```

```
## [1] TRUE
```

Lo que hemos hecho es sumar (numéricamente los TRUE y FALSE), recordar que para R TRUE significa 1 y FALSE significa 0. Entonces, si sumamos 33 FALSE nos resultará 0 que es igual al 0 que colocamos en la parte derecha del operador lógico.

Y en efecto, el resultado es TRUE, lo que nos indica que no hay ningún elemento en el vector x que sea igual a 33.

5.1.2 Mayor que.

Si queremos saber si un elemento es “mayor que” otro elemento, entonces, se tiene que usar el operador lógico >. Este operador lógico también se puede proyectar a más objetos. Veamos un ejemplo, vamos a consultar a R si, 5 es mayor que 3.

```
# ¿El número 5 es mayor que 3?  
5>3
```

```
## [1] TRUE
```

Como era obvio, nos arroja el valor de TRUE, ya que, 5 es mayor que 3. Ahora veamos un ejemplo usando vectores. Vamos a consultarle a R, qué números son mayores que 8.

```
# ¿Qué elementos del vector x son mayores que 8?  
x>8
```

```
## [1] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE FALSE  
## [15] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE
```

Podemos observar que los elementos de posición son el 13, 24.

5.1.3 Menor que.

Si queremos saber si un elemento es “menor que” otro elemento, entonces, se tiene que usar el operador lógico <. Este operador lógico también se puede proyectar a más objetos como: vectores, matrices, listas, etc. Veamos un ejemplo, vamos a consultar a R si, 7 es menor que 10.

```
# ¿El número 7 es menor que 10?  
7<10
```

```
## [1] TRUE
```

En efecto, el resultado es verdadero TRUE, ya que, 7 es menor que 10. Ahora veamos un ejemplo en donde se le consulta a R que elementos del vector x son menores que 3.

```
# ¿Qué elementos del vector x son menores que 3?  
x<3
```

```
## [1] FALSE TRUE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE FALSE TRUE FALSE FALSE FALSE FALSE  
## [15] TRUE TRUE TRUE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE
```

Nos muestra que la posición de los elementos menores que 3 son: 2, 7, 9, 15, 16, 17.

5.1.4 Diferente.

Otro de los operadores lógicos de mucha relevancia es el operador “diferente” que en R se representa con !=. Este operador servirá cuando queremos saber si un número es diferente a otro o cuando deseamos filtrar observaciones que son distintas al valor evaluado. Veamos un ejemplo en donde consultamos a R, si el 8 es diferente del 9.

```
# ¿El número 8 es diferente del 9?  
8!=9
```

```
## [1] TRUE
```

Como es obvio nos arroja TRUE, ya que, el 8 es diferente del 9. Veamos un ejemplo usando vectores. Vamos a consultarle a R que nos arroje los elementos que son distintos de 7.

```
# ¿Qué elementos del vector x que son diferentes de 7?  
x!=7
```

```
## [1] TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE FALSE TRUE TRUE TRUE  
## [15] TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE FALSE FALSE TRUE
```

Nos arroja muchos TRUE, por lo que la gran mayoría de elementos son distintos de 7. Veamos cuántos elementos son diferentes de 7.

```
# ¿Cuántos números cumplen la condición?  
sum(x!=7)
```

```
## [1] 21
```

R nos dice que hay 21 elementos que son diferentes de 7.

5.1.5 Negación.

La negación sirve para mutar el booleano de TRUE a FALSE o de FALSE a TRUE. Es así que si deseo consultar a R por una cuestión, puedo negar esta cuestión y obtener el resultado contrario. Veamos un ejemplo, en donde consultamos a R si 10 es igual a 8. Obviamente, nos dirá que es FALSE, pero si usamos la negación el booleano mutará a TRUE.

```
# ¿El número 10 es igual 8?  
10==8
```

```
## [1] FALSE
```

```
# Usando la negación.  
!(10==8) # ¿El número 10 es diferente del número 8?
```

```
## [1] TRUE
```

En efecto, al negar la consulta hemos obtenido el resultado contrario. Ahora veamos un ejemplo usando vectores. Vamos a consultarle a R cuales son los elementos que son iguales a 5, pero lo negaremos, por lo cual nos arrojará los que son distintos de 5.

```
# ¿Qué elementos del vector x son iguales a 5?  
x==5
```

```
## [1] TRUE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE  
## [15] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE
```

```
# Usando la negación.  
!(x==5) # Elementos distintos de 5.
```

```
## [1] FALSE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE FALSE  
## [15] TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE
```

El resultado es muy intuitivo y resulta ser el complemento del primero. Este tipo de operadores lógicos se usará con mayor frecuencia cuando se haga operaciones lógicas usando caracteres.

5.1.6 Y condicional (Conjunción).

El Y condicional es un operador lógico que representa la intersección entre dos o más operaciones lógicas. Es así que si deseamos obtener el resultado cuando si o si se cumplan dos o más operaciones lógicas, entonces, usaremos la condicional “y” que se representa como &.

veamos un ejemplo, en donde se le consulta a R si el número 3 es menor que 8 y que el caracter “azul” es diferente del caracter “rojo”.

```
# ¿El número 3 es menor que 8 y el caracter azul  
# es diferente del caracter rojo?  
3<8 & "azul"!="rojo"
```

```
## [1] TRUE
```

Como era de esperarse el resultado es TRUE, ya que 3 es menor que 8 y además azul es distinto de rojo.

Ahora veamos un ejemplo en donde se usará más de dos operaciones lógicas.

Se el consultará a R si el 5 es mayor que 4 y si el 10 es menor que 6 y si 8 es igual a 8.0.

```
# ¿el 5 es mayor que 4 y si el 10 es menor que 6  
# y si 8 es igual a 8.0?  
5>4 & 10<6 & 8==8.0
```

```
## [1] FALSE
```

El resultado que obtenemos es FALSE, ya que la primera operación es verdadera, la segunda falsa y la tercera verdadera. Lo que en conjunto resulta ser FALSE.

Pero usted, puede estar preguntandose por qué un verdadero, un falso y otro verdadero da falso. Esto se puede entender de dos formas. La primera, intuitivamente; y la segunda, con la tabla de verdades de los

cursos de lógica proposicional que se imparten en la educación básica. Veamos a detalle cada una de estas formas.

La forma intuitiva, si nosotros queremos saber el resultado de un conjunto de operaciones lógicas, nosotros sabemos que el resultado podría ser **TRUE** o **FALSE**. El operador **y (&)** representa a la conjunción, ésta une dos o más proposiciones con el fin de poder construir a una proposición mayor y si esta intersección de proposiciones es verdadera entonces el resultado será verdadero, ya que estas dos proposiciones se podrán intercambiar. Entonces, será verdadero cuando el conjunto de operaciones lógicas resulten verdaderas, ya que una verdad y otra verdad y otra verdad y otra verdad serán **VERDAD**. Si una de ellas es falsa, entonces el conjunto de operaciones lógicas resultará falso, ya que se rompe la relación de igualdad entre las operaciones lógicas.

La segunda forma, usando la tabla de verdades de los cursos de lógica proposicional, estoy seguro que usted recordará de sus cursos de lógica la siguiente tabla.

| P | Q | $P \wedge Q$ |
|---|---|--------------|
| V | V | V |
| V | F | F |
| F | V | F |
| F | F | F |

En este cuadro podemos ver dos proposiciones la proposición **P** y la proposición **Q**, cada una de estas proposiciones puede tomar el valor de **V (verdad)** o **F (falso)**, esto se representa en las dos primeras columnas de la tabla anterior. En la última columna tenemos el resultado de la intersección de **P** y **Q**, en donde observamos que sólo dos verdades resultan en verdad, en los otros casos resulta falso. Es así que si nosotros deseamos ejecutar un proceso y si o si el conjunto de proposiciones que evaluamos tienen que ser verdaderas entonces usaremos el operador **&**.

5.1.7 O condicional (disyunción).

La **O** condicional representa la unión entre una y más operaciones lógicas, en **R** se representa con **|**. Veamos un pequeño ejemplo, en donde consultamos a **R** si el 8 es igual a 9 o el 10 es igual a 10.0.

```
# ¿El número 8 es igual al número 9 o el
# número 10 es igual al número 10.0?

8==9 | 10==10.0
```

```
## [1] TRUE
```

El resultado que obtenemos es **TRUE**, ya que la condicional **o** arroja la unión de las dos proposiciones. Es así que si la primera es **FALSE** y la segunda **TRUE**, entonces, el resultado es **TRUE**, ya que una de las proposiciones resultó ser **TRUE**.

A continuación mostramos la tabla de verdades para un mejor entendimiento.

| P | Q | $P \vee Q$ |
|---|---|------------|
| V | V | V |
| V | F | V |
| F | V | V |
| F | F | F |

Sólo si el resultado en las dos proposiciones es falso entonces el resultado será falso, en los otros casos el

resultado será verdadero. Es así que si nosotros queremos ejecutar un proceso y sólo queremos que una de las proposiciones sea verdadera para poder ejecutarlo, entonces usaremos el operador `|`.

5.1.8 Mayor y menor igual que.

La diferencia con los operadores anteriores (mayor que y menor que) es que ahora se considerarán como límites los valores iguales al número evaluado. Veamos dos ejemplos, en el primero se consultará a R si el 4 es mayor igual a 18 y el 9 es menor igual que 9,

```
# ¿El número 4 es mayor igual que 18?  
4>=18
```

```
## [1] FALSE
```

```
# ¿El número 9 es menor igual que 9?  
9<=9
```

```
## [1] TRUE
```

En el primer caso, el 4 no es mayor igual que 18; y en el segundo, el 8 si es menor igual que 9.

Proyectándolo a vectores. Vamos a ver el ejemplo en donde se le consulta a R la posición de elementos que son mayores igual a 5 y menores iguales que 8.

```
# ¿Qué elementos del vector x son mayores iguales que 5  
# y menores iguales que 8?  
x>=5 & x<=8
```

```
## [1] TRUE FALSE FALSE TRUE TRUE FALSE FALSE TRUE FALSE FALSE TRUE FALSE FALSE TRUE  
## [15] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE TRUE TRUE FALSE
```

Los elementos de posición 1, 4, 5, 8, 11, 14, 22, 23 son mayores iguales que 5 y menores iguales que 7. Adicionalmente, si queremos saber cuántos números son, usamos la siguiente sintaxis.

```
# Para saber cuántos números cumplen la condición.  
sum(x>=5 & x<=8)
```

```
## [1] 8
```

R nos indica que hay un total de 8 números que cumplen la condición. Es probable que usted piense que esto es en vano, ya que podría contar el número de TRUE sin la necesidad de correr `sum(x>=5 & x<=8)`. Esto sucede porque nuestro ejemplo es pequeño, pero si trabaja con datos reales, el tamaño de observaciones es mucho mayor. Así que esta última parte del código servirá mucho.

5.1.9 Operador pertenece.

El operador pertenece juega el mismo papel que en teoría de conjuntos. Es así que si queremos saber si uno o varios elementos pertenecen a un objeto usaremos este operador. En R este operador se representa como `%in%`. El operador pertenece se usa mucho cuando se trabaja con caracteres.

Veamos un ejemplo en donde vamos a consultarle a R si el elemento 8 pertenece al vector `x`.

```
# Definimos el vector x.  
x<-c(1:10,2,3,4,3)  
  
# ¿El número 8 pertenece al vector x?  
8 %in% x
```

```
## [1] TRUE
```

Como era de esperarse nos arroja el valor de TRUE. Ahora veamos un ejemplo usando caracteres.

Vamos a consultarle a R si los elementos “Lunes” y “Martes” pertenecen al vector x.

```
# Definimos el vector x.
x<-c("Lunes", "Martes", "Miércoles", "Jueves", "Viernes", "Sábado", "Domingo")

# ¿Los elementos "Lunes" y "Martes" pertenecen al vector x?

c("Lunes", "Martes") %in% x
```

```
## [1] TRUE TRUE
```

En efecto, nos arroja como resultado TRUE, TRUE.

¿Pero que sucede si invierto el orden de los objetos?

El resultado que obtenemos será como si preguntáramos lo siguiente: los elementos del vector x pertenecen al objeto c("Lunes", "Martes").

```
x %in% c("Lunes", "Martes")
```

```
## [1] TRUE TRUE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE
```

Nos arroja TRUE, TRUE y luego sólo FALSE. Esto es porque el primer elemento del vector x está en el objeto, lo mismo para el segundo elemento del vector x. Pero el tercer elemento del vector x (“Miércoles”) no está en el objeto.

El operador pertenece sirve muchísimo porque nos ayuda a simplificar mucho la sintaxis de grandes operaciones lógicas. Veamos un ejemplo.

Le preguntamos a R que elementos del vector x son iguales a “A” o “B” o “C”.

```
# Definimos el vector x.
set.seed(20)
x<-sample(c("A", "B", "C", "D"), 20, T)
x
```

```
## [1] "B" "C" "C" "D" "B" "A" "B" "A" "B" "B" "A" "C" "C" "A" "C" "A" "A" "A" "B" "D"
```

```
# ¿Qué elementos del vector x son iguales a "A" o "B" o "C"?
```

```
x=="A" | x=="B" | x=="C"
```

```
## [1] TRUE TRUE TRUE FALSE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE
## [15] TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE FALSE
```

Pero si usamos el operador pertenece (%in%) la sintaxis sería más limpia y más corta.

```
# La misma solución pero usando el operador pertenece.
```

```
x %in% c("A", "B", "C")
```

```
## [1] TRUE TRUE TRUE FALSE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE
## [15] TRUE TRUE TRUE TRUE TRUE FALSE
```

5.2 ENCONTRAR EL ÍNDICE DE ELEMENTOS Y CAMBIAR VALORES.

En este capítulo hemos visto hasta el momento que se puede determinar que elemento(s) pertenecen al vector (siempre y cuando se cumplan determinada operación lógica), pero si uno desea saber la posición de este(os) elemento(s). Se tendrá que usar la función which(). Esta función permite encontrar la posición de los elementos siempre y cuando se cumpla una determinada operación lógica.

Veamos los argumentos de la función `which()`.

```
which(x, arr.ind = FALSE, useNames = TRUE)
```

Donde:

`x` = Es un vector lógico o un array. `arr.ind` = Argumento lógico que se usa cuando `x` es un array. Si es `TRUE`, entonces, devuelve los índices en una matriz cuando `x` es una matriz. `useNames` = Argumento lógico que se usa cuando `x` es una array. Si es `TRUE`, entonces, los nombres del array se deben de mostrar.

Para este capítulo solo usaremos la función `which()` cuando el argumento `x` es lógico, así que no se tendrá en cuenta los dos últimos argumentos, ya que estos se usan cuando `x` es una array.

Entonces, vamos a ver un ejemplo. Pero primero vamos a crear el vector `x` que tiene los siguientes elementos.

```
# Creando el vector x.
set.seed(2021)
x<-sample(1:100,50,T)
```

Se crea un vector aleatorio de 50 elementos los cuales pueden ser entre el 1 al 100 y pueden repetirse.

Veamos los elementos del vector `x` que acabamos de crear.

```
x
## [1] 7 38 46 58 12 70 64 38 69 23 76 51 60 18 60 3 46 26 36 86 31 98 19 68 86 5 73 63
## [29] 38 18 43 59 70 86 70 63 79 34 22 16 79 88 17 20 68 94 72 83 67 2
```

Nosotros queremos saber las posiciones de los elementos del vector `x` son mayores que 50. Para esto realizamos la siguiente sintaxis.

```
# Para encontrar la posición de los elementos que son
# mayores a 50 del vector x.

which(x>50)
```

```
## [1] 4 6 7 9 11 12 13 15 20 22 24 25 27 28 32 33 34 35 36 37 41 42 45 46 47 48 49
```

Lo que nos ha arrojado R son las posiciones de los elementos que son mayores a 50 del vector `x`. Es así que el elemento de posición 4 es mayor a 50. Si nos fijamos en el vector `x`, el elemento de posición 4 es el elemento de valor 58 que es mayor a 50.

5.2.1 CAMBIAR VALORES DE ELEMENTOS.

Una práctica común es cambiar el valor de los elementos de una variable siempre y cuando cumpla una condición o si queremos cambiar el valor de un elemento determinado.

Veamos un ejemplo, para esto vamos a crear el vector aleatorio `z`.

```
# Creando el vector aleatorio z.
set.seed(2021)
z<-sample(1:10, 30, T)
```

El vector `z` es un vector aleatorio de 30 elementos que pueden ser entre el 1 y 10 donde los elementos se repiten. El vector `z` tiene los siguientes elementos.

```
z
## [1] 7 6 10 7 4 6 6 6 5 7 9 7 3 2 3 8 10 4 5 6 2 3 4 5 6 5 9 6
## [29] 2 2
```

Por ejemplo. Si se desea cambiar el elemento de posición 9 por el 20, tendríamos que realizar la siguiente sintaxis.


```
# Cambiando el valor del elemento de índice 9
# por el valor de 20 en el vector z.
z[9]<-20
```

Veamos como ha quedado el vector z.

```
z
## [1] 7 6 10 7 4 6 6 6 20 7 9 7 3 2 3 8 10 4 5 6 2 3 4 5 6 5 9 6
## [29] 2 2
```

En efecto, lo que hemos hecho es cambiar el valor del elemento de índice 9 por el valor de 20.

Ahora veamos un ejemplo en donde se desea cambiar por 100 todos los elementos que son iguales a 3. La sintaxis sería la siguiente.

```
z[z==3]<-100
```

Veamos como nos ha quedado el vector z.

```
z
## [1] 7 6 10 7 4 6 6 6 20 7 9 7 100 2 100 8 10 4 5 6 2
## [22] 100 4 5 6 5 9 6 2 2
```

En efecto, todos los elementos que valían 3 ahora valen 100.

Veamos un último ejemplo en donde los elementos de valor 5 se le sume 1000 con lo cual se convertirán en 1005. Para desarrollar lo siguiente usaremos la siguiente sintaxis.

```
z[z==5]<-z[z==5]+1000
```

Y en efecto, los elementos de valor 5 ahora valen 1005.

```
z
## [1] 7 6 10 7 4 6 6 6 20 7 9 7 100 2 100 8 10
## [18] 4 1005 6 2 100 4 1005 6 1005 9 6 2 2
```

En el siguiente capítulo se verán los temas de factores y listas, objetos muy importantes en la programación en el software R.