# Análisis de Encuestas Complejas (usando R) Lectura 2 - Introducción a R (Parte I)

Universidad de Santiago de Chile

Miguel Alvarado

October 14, 2020



#### Outline

Generalidades: Software R y R-Studio

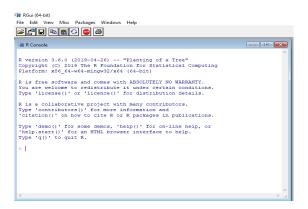
Tipos de Objetos

**Funciones** 

Más Tipos de Objetos



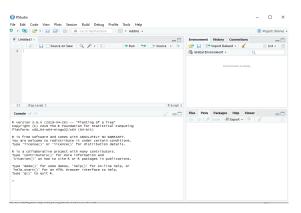
# Generalidades: Software R y R-Studio



- R es un software libre: análisis de datos, computación estadística y gráficos.
- En la consola se ingresan los comandos (line-by-line) y ahí también se despliegan los resultados y cualquier mensaje de error o advertencia.



# Generalidades: Software R y R-Studio



- R tiene una interfaz gráfica: R-Studio.
- Paneles separados: i) editar y ejecutar códigos y declarar funciones (R Script),
   ii) consola de resultados (mensajes de error y/o advertencias),
   iii) objetos almacenados en el entorno de R e historial del código y,
   iv) archivos, gráficos, paquetes instalados y cargados y los documentos R de ayuda.

# Generalidades: Software R y R-Studio

- Todo texto después del simbolo # y en la misma linea es un comentario.
- Un comando (orden) se ejecuta con ctrl + R.
- getwd() y setwd(), muestran y establecen el directorio de trabajo.

```
# directorio de trabajo actual
getwd()
## [1] "C:/Users/ASUS/Desktop/MAlvarado_Cursos/S2020_II/USACH/SurveyAnalysis/Lecs/Lec02"
# establecer otro directorio de trabajo
setwd("C://Users//ASUS//Desktop//MAlvaradoGitHub")
```

- R almacena tanto los datos (inputs) como los resultados (outputs) de los análisis (así como todo lo demás), en objetos.
- Los *objetos* se crean con el operador de asignación (<-).
- Todo proceso es realizado a través de funciones.

```
# establecer directorio de trabajo y asignarlo al objeto "wd"
wd<-setwd("C://Users//ASUS//Desktop//MAlvarado_Cursos//S2020_II//USACH//SurveyAnalysis//Le
# el contenido del objeto "wd"
wd</pre>
```

## [1] "C:/Users/ASUS/Desktop/MAlvarado\_Cursos/S2020\_II/USACH/SurveyAnalysis/Lecs/Lec02"



#### Tipos de Objetos

Existen reglas al momento de asignar (nombrar) un objeto.

- Solo se pueden usar letras (minúsculas y/o mayúsculas), números, guión bajo (\_) y/o puntos (.).
- Debe comenzar con una letra (minúscula y/o mayúscula) o un punto (.).
- No se pueden nombrar con palabras reservadas de R: help(reserved).

Los dos objetos más comunes en el entorno R: numéricos y de caracteres (strings).

```
a <- 2 # numericos
class(a)

## [1] "numeric"

word <- "Usach" # caracteres (strings)
class(word)

## [1] "character"</pre>
```

Una vez creado un *objeto*, puede ser usado dentro de otros *objetos* y/o *funciones*.

```
(b <- log(a) + sqrt(a) * 2)
## [1] 3.521574
```



### Tipos de Objetos

Vectores: son *objetos* que contienen uno o más datos del mismo tipo, dispuestos en un determinado orden.

• Estos *objetos* se crean con la *función* especial: c( ).

```
# vectores numéricos y de caracteres
vec1 <- c(1,2,5,0.5,9,8)
length(vec1)
## [1] 6
.vec2 <- c("a", "E", "i", "o", "U")
class(.vec2)
## [1] "character"</pre>
```

Se pueden utilizar dentro de otros objetos y/o funciones.

```
(log.vec1 <- log(vec1))
## [1] 0.0000000 0.6931472 1.6094379 -0.6931472 2.1972246 2.0794415
(mean.vec1 <- mean(vec1))
## [1] 4.25
```

• Se puede acceder a sus elementos a través de la notación de corchetes: [ ].

```
log.vec1[2]
## [1] 0.6931472
```



#### **Funciones**

Una función es un conjunto de instruccciones, que son agrupadas mediante un nombre, y en conjunto llevan adelante una tarea específica para obtener un resultado.

• Su presentación general: function\_name(arguments).

```
exp(0)
## [1] 1
```

 Existen funciones que vienen por defecto en el ambiente de R: c(), log(), mean(), exp(), round(), abs(), factorial(), ..., getwd().

```
date()
## [1] "Wed Oct 14 18:59:06 2020"
```

 Para estas funciones, a partir de las funciones ? o help(), se puede acceder a útil información: breve descripción, uso de la función (sintaxis), los argumentos, sobre el resultado que genera (value) y detalles adicionales, además de algunos ejemplos.

```
?log
```



Funciones Existen funciones que se definen previamente por el usuario.

```
# ejemplo de función definida por el usuario
mifunxmedia <- function(x) {
    n <- length(x)
    xsum <- sum(x)

    xsum/n}

class(mifunxmedia)
## [1] "function"
mifunxmedia(vec1)
## [1] 4.25</pre>
```

 Existen funciones que vienen dentro de "packages" desarrollados por usuarios y puestos a libre dispocisión de todos los usuarios. Estos, se deben instalar y, una vez instalados, se los debe llamar desde donde se almacenan ("library").

```
install.packages('foreign')
library(foreign)
```

- Existe información sobre las funciones incorporadas en estos "packages".
- https://cran.r-project.org/web/packages/foreign/index.html.
- https://cran.r-project.org/web/packages/available\_packagesgoon

#### Más Tipos de Objetos

Data Frames: es un tipo de *objeto* adecuado para contener bases de datos. Esta compuesto de varios vectores del mismo largo, dispuestos de manera vertical y lado a lado. Esto forma una malla rectangular en la cual cada columna tienen un nombre y contienen un vector.

```
# vectores numéricos y de caracteres
data <- read.dta(file = "data1 stata12.dta")
data
    gender id race ses schtyp prgtype read write math science socst
## 1
        0 70
                           1 general
                                     57
                                             41
                                                            57
    1 121 4 2 1 vocati
0 86 4 3 1 general
## 2
                                     68
                                           59 53
                                                      63
                                                            61
                                     44
                                           33 54
                                                       58
                                                            31
    0 141 4 3
## 4
                           1 vocati
                                     63
                                                       53
                                                            56
```

