

Introduction à la programmation en S

Vincent Goulet

École d'actuariat
Université Laval

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Chapitre 1

PRÉSENTATION DU LANGAGE S

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Le langage S
- Les moteurs S
- Où trouver de la documentation
- Interfaces pour S-Plus et R
- Installation de Emacs avec ESS
- Démarrer et quitter S-Plus ou R
- Stratégies de travail
- Gestion des projets ou environnements de travail
- Consulter l'aide en ligne

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Un langage pour «programmer avec des données»

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Le S est développé chez Bell Laboratories (anciennement propriété de AT&T, maintenant de Lucent Technologies).

- Pas seulement un «autre» environnement statistique, mais bien un langage de programmation complet et autonome.
- Inspiré de plusieurs langages, dont l'APL et le Lisp :
 - interprété (et non compilé) ;
 - sans déclaration obligatoire des variables ;
 - basé sur la notion de vecteur ;
 - particulièrement puissant pour les applications mathématiques et statistiques (et donc actuarielles).

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Quelques «moteurs» ou dialectes du langage S

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Le plus connu est S-Plus, un logiciel commercial de Insightful Corporation. (Bell Labs octroie à Insightful la licence exclusive de leur système S.)
- R, ou GNU S, est une version libre (*Open Source*) «*not unlike S*».
- S-Plus et R constituent tous deux des environnements intégrés de manipulation de données, de calcul et de préparation de graphiques.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Plusieurs ressources disponibles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- S-Plus est livré avec quatre livres, mais aucun ne s'avère vraiment utile pour apprendre le langage S.
- Plusieurs livres — en versions papier ou électronique, gratuits ou non — ont été publiés sur S-Plus et/ou R. On trouvera des listes exhaustives dans les sites de Insightful et du projet R.

Plusieurs ressources disponibles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- S-Plus est livré avec quatre livres, mais aucun ne s'avère vraiment utile pour apprendre le langage S.
- Plusieurs livres — en versions papier ou électronique, gratuits ou non — ont été publiés sur S-Plus et/ou R. On trouvera des listes exhaustives dans les sites de Insightful et du projet R.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

D'abord des applications en ligne de commande

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- S-Plus possède toutefois une interface graphique élaborée permettant d'utiliser le logiciel sans trop connaître le langage de programmation.
- R dispose également d'une interface graphique rudimentaire sous Windows et Mac OS.
- L'édition sérieuse de code S bénéficie cependant grandement d'un bon éditeur de texte.

D'abord des applications en ligne de commande

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- S-Plus possède toutefois une interface graphique élaborée permettant d'utiliser le logiciel sans trop connaître le langage de programmation.
- R dispose également d'une interface graphique rudimentaire sous Windows et Mac OS.
- L'édition sérieuse de code S bénéficie cependant grandement d'un bon éditeur de texte.

D'abord des applications en ligne de commande

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- S-Plus possède toutefois une interface graphique élaborée permettant d'utiliser le logiciel sans trop connaître le langage de programmation.
- R dispose également d'une interface graphique rudimentaire sous Windows et Mac OS.
- L'édition sérieuse de code S bénéficie cependant grandement d'un bon éditeur de texte.

- À la question 6.2 de la foire aux questions (FAQ) de R, «Devrais-je utiliser R à l'intérieur de Emacs ?», la réponse est : «Oui, définitivement.»
- Nous partageons cet avis, aussi apprendra-t-on à utiliser S-Plus ou R à l'intérieur de GNU Emacs avec le mode ESS.
- Autre option : WinEdt (partagiciel) avec l'ajout R-WinEdt.

- À la question 6.2 de la foire aux questions (FAQ) de R, «Devrais-je utiliser R à l'intérieur de Emacs ?», la réponse est : «Oui, définitivement.»
- Nous partageons cet avis, aussi apprendra-t-on à utiliser S-Plus ou R à l'intérieur de GNU Emacs avec le mode ESS.
- Autre option : WinEdt (partagiciel) avec l'ajout R-WinEdt.

- À la question 6.2 de la foire aux questions (FAQ) de R, «Devrais-je utiliser R à l'intérieur de Emacs ?», la réponse est : «Oui, définitivement.»
- Nous partageons cet avis, aussi apprendra-t-on à utiliser S-Plus ou R à l'intérieur de GNU Emacs avec le mode ESS.
- Autre option : WinEdt (partagiciel) avec l'ajout R-WinEdt.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ **Installation de Emacs avec ESS**

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Installation de Emacs avec ESS

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour une installation simplifiée de Emacs et ESS, consulter le site Internet

`http://vgoulet.act.ulaval.ca/pub/emacs/`

On y trouve une version modifiée de GNU Emacs et des instructions d'installation détaillées.

- L'annexe A du document d'accompagnement présente les plus importantes commandes à connaître pour utiliser Emacs et le mode ESS.

Installation de Emacs avec ESS

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour une installation simplifiée de Emacs et ESS, consulter le site Internet

`http://vgoulet.act.ulaval.ca/pub/emacs/`

On y trouve une version modifiée de GNU Emacs et des instructions d'installation détaillées.

- L'annexe A du document d'accompagnement présente les plus importantes commandes à connaître pour utiliser Emacs et le mode ESS.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Démarrer et quitter S-Plus ou R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour démarrer R à l'intérieur de Emacs :

`M-x R RET`

puis spécifier un dossier de travail. Une console R est ouverte dans un *buffer* nommé **R**.

- Pour démarrer S-Plus sous Windows, consulter l'annexe B du document d'accompagnement.
- Pour quitter, deux options sont disponibles :

- Taper `q()` à la ligne de commande.

- Dans Emacs, faire `C-c C-q`. ESS va alors s'occuper de fermer le processus S ainsi que tous les *buffers* associés à ce processus.

Démarrer et quitter S-Plus ou R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour démarrer R à l'intérieur de Emacs :

`M-x R RET`

puis spécifier un dossier de travail. Une console R est ouverte dans un *buffer* nommé **R**.

- Pour démarrer S-Plus sous Windows, consulter l'annexe B du document d'accompagnement.
- Pour quitter, deux options sont disponibles :

■ Taper `q()` à la ligne de commande.

■ Dans Emacs, faire `C-c C-g`. ESS va alors s'occuper de fermer le processus S ainsi que tous les *buffers* associés à ce processus.

Démarrer et quitter S-Plus ou R

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour démarrer R à l'intérieur de Emacs :

`M-x R RET`

puis spécifier un dossier de travail. Une console R est ouverte dans un *buffer* nommé **R**.

- Pour démarrer S-Plus sous Windows, consulter l'annexe B du document d'accompagnement.
- Pour quitter, deux options sont disponibles :

- 1 Taper `q()` à la ligne de commande.
- 2 Dans Emacs, faire `C-c C-q`. ESS va alors s'occuper de fermer le processus S ainsi que tous les *buffers* associés à ce processus.

Démarrer et quitter S-Plus ou R

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour démarrer R à l'intérieur de Emacs :

`M-x R RET`

puis spécifier un dossier de travail. Une console R est ouverte dans un *buffer* nommé **R**.

- Pour démarrer S-Plus sous Windows, consulter l'annexe B du document d'accompagnement.
- Pour quitter, deux options sont disponibles :

- 1 Taper `q()` à la ligne de commande.

- 2 Dans Emacs, faire `C-c C-q`. ESS va alors s'occuper de fermer le processus S ainsi que tous les *buffers* associés à ce processus.

Démarrer et quitter S-Plus ou R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Pour démarrer R à l'intérieur de Emacs :

`M-x R RET`

puis spécifier un dossier de travail. Une console R est ouverte dans un *buffer* nommé **R**.

- Pour démarrer S-Plus sous Windows, consulter l'annexe B du document d'accompagnement.
- Pour quitter, deux options sont disponibles :
 - 1 Taper `q()` à la ligne de commande.
 - 2 Dans Emacs, faire `C-c C-q`. ESS va alors s'occuper de fermer le processus S ainsi que tous les *buffers* associés à ce processus.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ **Stratégies de travail**

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Deux grandes façons de travailler avec S-Plus et R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- 1 Le code est virtuel et les objets sont réels.
- 2 Le code est réel et les objets sont virtuels.

Code virtuel, objets réels

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- C'est l'approche qu'encouragent les interfaces graphiques, mais aussi la moins pratique à long terme.
- On entre des expressions directement à la ligne de commande pour les évaluer immédiatement.
- Les objets créés au cours d'une session de travail sont sauvegardés.
- Par contre, le code utilisé pour créer ces objets est perdu lorsque l'on quitte S-Plus ou R, à moins de sauvegarder celui-ci dans des fichiers.

Code réel, objets virtuels

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- C'est l'approche que nous favoriserons.
- Le travail se fait essentiellement dans des fichiers de script (de simples fichiers de texte) dans lesquels sont sauvegardées les expressions (parfois complexes !) et le code des fonctions personnelles.
- Les objets sont créés au besoin en exécutant le code.

Emacs permet ici de passer efficacement des fichiers de script à l'exécution du code :

- 1 Démarrer un processus S-Plus (`M-x Splus`) ou R (`M-x R`) et spécifier le dossier de travail.
- 2 Ouvrir un fichier de script avec `C-x C-f`. Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- 3 Positionner le curseur sur une expression et faire `C-c C-n` pour l'évaluer.
- 4 Le résultat apparaît dans le *buffer* `*S+6*` ou `*R*`.

Emacs permet ici de passer efficacement des fichiers de script à l'exécution du code :

- 1 Démarrer un processus S-Plus (`M-x Sque`) ou R (`M-x R`) et spécifier le dossier de travail.
- 2 Ouvrir un fichier de script avec `C-x C-f`. Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- 3 Positionner le curseur sur une expression et faire `C-c C-n` pour l'évaluer.
- 4 Le résultat apparaît dans le *buffer* `*S+6*` ou `*R*`.

Emacs permet ici de passer efficacement des fichiers de script à l'exécution du code :

- 1 Démarrer un processus S-Plus (`M-x Sype`) ou R (`M-x R`) et spécifier le dossier de travail.
- 2 Ouvrir un fichier de script avec `C-x C-f`. Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- 3 Positionner le curseur sur une expression et faire `C-c C-n` pour l'évaluer.
- 4 Le résultat apparaît dans le *buffer* `*S+6*` ou `*R*`.

Emacs permet ici de passer efficacement des fichiers de script à l'exécution du code :

- 1 Démarrer un processus S-Plus (`M-x Sque`) ou R (`M-x R`) et spécifier le dossier de travail.
- 2 Ouvrir un fichier de script avec `C-x C-f`. Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- 3 Positionner le curseur sur une expression et faire `C-c C-n` pour l'évaluer.
- 4 Le résultat apparaît dans le *buffer* `*S+6*` ou `*R*`.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

■ Le langage S

■ Les moteurs S

■ Où trouver de la documentation

■ Interfaces pour S-Plus et R

■ Installation de Emacs avec ESS

■ Démarrer et quitter S-Plus ou R

■ Stratégies de travail

■ Gestion des projets ou environnements de travail

■ Consulter l'aide en ligne

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ; ils sont sauvegardés dans le fichier `saveRhistory` à la fin de la session.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Gestion des projets ou environnements de travail

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

S-Plus et R ont une manière différente, mais tout aussi particulière de sauvegarder les objets créés au cours d'une session de travail.

- Tous deux doivent travailler dans un dossier et non avec des fichiers individuels.
- Dans S-Plus, tous les objets sont immédiatement sauvegardés permanente sur le disque dur dans le sous-dossier `__Data` du dossier de travail.
- Dans R, les objets créés sont conservés en mémoire ;
 - sauvegardés en quittant l'application
 - avec la commande `save.image()`.
- L'environnement de travail (*workspace*) est sauvegardé dans le fichier `.RData` dans le dossier de travail.

Le dossier de travail est déterminé au lancement de l'application.

- Avec Emacs et ESS on doit spécifier le dossier de travail à chaque fois que l'on démarre un processus S-Plus ou R.
- Les interfaces graphiques permettent également de spécifier le dossier de travail.

Le dossier de travail est déterminé au lancement de l'application.

- Avec Emacs et ESS on doit spécifier le dossier de travail à chaque fois que l'on démarre un processus S-Plus ou R.
- Les interfaces graphiques permettent également de spécifier le dossier de travail.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

- Le langage S
- Les moteurs S
- Où trouver de la documentation
- Interfaces pour S-Plus et R
- Installation de Emacs avec ESS
- Démarrer et quitter S-Plus ou R
- Stratégies de travail
- Gestion des projets ou environnements de travail
- Consulter l'aide en ligne

La première source d'aide

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Les rubriques d'aide des diverses fonctions disponibles dans S-Plus et R contiennent une foule d'informations ainsi que des exemples d'utilisation. Leur consultation est tout à fait essentielle.

- Pour consulter la rubrique d'aide de la fonction `foo`, on peut entrer à la ligne de commande

```
> ?foo
```

- Dans Emacs, `C-c C-v foo RET` ouvrira la rubrique d'aide de la fonction `foo` dans un nouveau *buffer*.

La première source d'aide

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Les rubriques d'aide des diverses fonctions disponibles dans S-Plus et R contiennent une foule d'informations ainsi que des exemples d'utilisation. Leur consultation est tout à fait essentielle.

- Pour consulter la rubrique d'aide de la fonction `foo`, on peut entrer à la ligne de commande

```
> ?foo
```
- Dans Emacs, `C-c C-v foo RET` ouvrira la rubrique d'aide de la fonction `foo` dans un nouveau *buffer*.

La première source d'aide

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Le langage S

Les moteurs S

Documentation

Interfaces

Emacs et ESS

Démarrer et
quitter

Stratégies de
travail

Gestion des
projets

Consulter
l'aide en ligne

Les rubriques d'aide des diverses fonctions disponibles dans S-Plus et R contiennent une foule d'informations ainsi que des exemples d'utilisation. Leur consultation est tout à fait essentielle.

- Pour consulter la rubrique d'aide de la fonction `foo`, on peut entrer à la ligne de commande

```
> ?foo
```
- Dans Emacs, `C-c C-v foo RET` ouvrira la rubrique d'aide de la fonction `foo` dans un nouveau *buffer*.

Chapitre 2

BASES DU LANGUAGE S

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- Matrices et tableaux
- Listes
- Data frames
- Indiçage

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

■ Commandes S

■ Conventions pour les noms d'objets

■ Les objets S

■ Modes et types de données

■ Longueur

■ Attributs

■ L'objet spécial NA

■ L'objet spécial NULL

■ Vecteurs

■ Matrices et tableaux

■ Listes

■ Data frames

■ Indiçage

Affectations et expressions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Toute commande S est soit une *affectation*, soit une *expression*.

- Normalement, une expression est immédiatement évaluée et le résultat est affiché à l'écran :

```
> 2 + 3
```

```
[1] 5
```

```
> pi
```

```
[1] 3.141593
```

```
> cos(pi/4)
```

```
[1] 0.7071068
```

Affectations et expressions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Lors d'une affectation, une expression est évaluée, mais le résultat est stocké dans un objet (variable) et rien n'est affiché à l'écran.
- Le symbole d'affectation est `<-` (ou `->`).

```
> a <- 5
```

```
> a
```

```
[1] 5
```

```
> b <- a
```

```
> b
```

```
[1] 5
```

Deux symboles d'affectation à éviter

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

■ L'opérateur =

- peut porter à confusion.

■ Le caractère _

- permis dans S-Plus, mais plus dans R depuis la version 1.8.0
- emploi fortement découragé
- rend le code difficile à lire
- dans le mode ESS de Emacs, taper ce caractère génère carrément `_<-_`.

Deux symboles d'affectation à éviter

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

■ L'opérateur =

- peut porter à confusion.

■ Le caractère _

- permis dans S-Plus, mais plus dans R depuis la version 1.8.0
- emploi fortement découragé
- rend le code difficile à lire
- dans le mode ESS de Emacs, taper ce caractère génère carrément `_<-_`.

Astuce

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Pour affecter le résultat d'un calcul dans un objet et en même temps voir ce résultat, placer l'affectation entre parenthèses.

L'opération d'affectation devient alors une nouvelle expression :

```
> (a <- 2 + 3)
```

```
[1] 5
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

■ Commandes S

■ Conventions pour les noms d'objets

■ Les objets S

■ Modes et types de données

■ Longueur

■ Attributs

■ L'objet spécial NA

■ L'objet spécial NULL

■ Vecteurs

■ Matrices et tableaux

■ Listes

■ Data frames

■ Indiçage

Caractères permis dans les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les lettres a–z, A–Z
- Les chiffres 0–9
- Le point «.»
- «_» est maintenant permis dans R, mais son utilisation est découragée.

Caractères permis dans les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les lettres a–z, A–Z
- Les chiffres 0–9
- Le point «.»
- «_» est maintenant permis dans R, mais son utilisation est découragée.

Caractères permis dans les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les lettres a–z, A–Z
- Les chiffres 0–9
- Le point «.»
- «_» est maintenant permis dans R, mais son utilisation est découragée.

Caractères permis dans les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les lettres a–z, A–Z
- Les chiffres 0–9
- Le point «.»
- «_» est maintenant permis dans R, mais son utilisation est découragée.

Règles pour les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les noms d'objets ne peuvent commencer par un chiffre.
- Le S est sensible à la casse : `f`oo, `F`oo et `F`OO sont trois objets distincts.
- Moyen simple d'éviter des erreurs liées à la casse : employer seulement des lettres minuscules.

Règles pour les noms d'objets

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Les noms d'objets ne peuvent commencer par un chiffre.
- Le S est sensible à la casse : `f00`, `F00` et `FOO` sont trois objets distincts.
- Moyen simple d'éviter des erreurs liées à la casse : employer seulement des lettres minuscules.

Noms déjà utilisés et réservés

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indice

- Certains noms sont utilisés par le système, aussi vaut-il mieux éviter de les utiliser. En particulier, éviter d'utiliser

`c, q, t, C, D, I, diff, length, mean, pi, range, var.`

- Certains mots sont réservés pour le système et il est interdit de les utiliser comme nom d'objet :

`Inf, NA, NaN, NULL`

`break, else, for, function, if, in, next, repeat,
return, while.`

- Dans S-Plus 6.1 et plus, `T` et `TRUE` (vrai), ainsi que `F` et `FALSE` (faux) sont également des noms réservés.

Noms déjà utilisés et réservés

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indice

- Certains noms sont utilisés par le système, aussi vaut-il mieux éviter de les utiliser. En particulier, éviter d'utiliser

`c, q, t, C, D, I, diff, length, mean, pi, range, var.`

- Certains mots sont réservés pour le système et il est interdit de les utiliser comme nom d'objet :

`Inf, NA, NaN, NULL`

`break, else, for, function, if, in, next, repeat,`
`return, while.`

- Dans S-Plus 6.1 et plus, `T` et `TRUE` (vrai), ainsi que `F` et `FALSE` (faux) sont également des noms réservés.

Noms déjà utilisés et réservés

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indicage

- Certains noms sont utilisés par le système, aussi vaut-il mieux éviter de les utiliser. En particulier, éviter d'utiliser

`c, q, t, C, D, I, diff, length, mean, pi, range, var.`

- Certains mots sont réservés pour le système et il est interdit de les utiliser comme nom d'objet :

`Inf, NA, NaN, NULL`

`break, else, for, function, if, in, next, repeat,
return, while.`

- Dans S-Plus 6.1 et plus, `T` et `TRUE` (vrai), ainsi que `F` et `FALSE` (faux) sont également des noms réservés.

TRUE et FALSE dans R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Dans R, les noms TRUE et FALSE sont également réservés.
- Les variables T et F prennent par défaut les valeurs TRUE et FALSE, respectivement, mais peuvent être réaffectées.

```
> T  
[1] TRUE  
  
> TRUE <- 3  
Erreur dans TRUE <- 3 : membre gauche de  
l'assignation (do_set) incorrect  
  
> (T <- 3)  
[1] 3
```

TRUE et FALSE dans R

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Dans R, les noms TRUE et FALSE sont également réservés.
- Les variables T et F prennent par défaut les valeurs TRUE et FALSE, respectivement, mais peuvent être réaffectées.

```
> T
```

```
[1] TRUE
```

```
> TRUE <- 3
```

```
Erreur dans TRUE <- 3 : membre gauche de  
l'assignation (do_set) incorrect
```

```
> (T <- 3)
```

```
[1] 3
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

■ Commandes S

■ Conventions pour les noms d'objets

■ Les objets S

■ Modes et types de données

■ Longueur

■ Attributs

■ L'objet spécial NA

■ L'objet spécial NULL

■ Vecteurs

■ Matrices et tableaux

■ Listes

■ Data frames

■ Indiçage

Tout est un objet

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Tout dans le langage S est un objet, même les fonctions et les opérateurs.
- Les objets possèdent au minimum un **mode** et une **longueur**.

Mode et longueur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Le mode d'un objet est obtenu avec la fonction `mode`.

```
> v <- c(1, 2, 5, 9)
```

```
> mode(v)
```

```
[1] "numeric"
```

- La longueur d'un objet est obtenue avec la fonction `length`.

```
> length(v)
```

```
[1] 4
```

- Certains objets sont également dotés d'un ou plusieurs **attributs**.

Modes et types de données

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Le mode prescrit ce qu'un objet peut contenir.
- Un objet ne peut donc avoir qu'un seul mode.
- Modes disponibles en S :

<code>numeric</code>	nombres réels
<code>complex</code>	nombres complexes
<code>logical</code>	valeurs booléennes (vrai/faux)
<code>character</code>	chaînes de caractères
<code>function</code>	fonction
<code>list</code>	données quelconques

Longueur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indice

La longueur d'un objet est égale au nombre d'éléments qu'il contient.

- La longueur d'une chaîne de caractères est toujours 1. Un objet de mode `character` doit contenir plusieurs chaînes de caractères pour que sa longueur soit supérieure à 1.

```
> v <- "actuariat"
```

```
> length(v)
```

```
[1] 1
```

```
> v <- c("a", "c", "t", "u", "a", "r", "i",  
+       "a", "t")
```

```
> length(v)
```

```
[1] 9
```

Longueur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indice

La longueur d'un objet est égale au nombre d'éléments qu'il contient.

- La longueur d'une chaîne de caractères est toujours 1. Un objet de mode `character` doit contenir plusieurs chaînes de caractères pour que sa longueur soit supérieure à 1.

```
> v <- "actuariat"
```

```
> length(v)
```

```
[1] 1
```

```
> v <- c("a", "c", "t", "u", "a", "r", "i",  
+       "a", "t")
```

```
> length(v)
```

```
[1] 9
```


Objet vide

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Un objet peut être de longueur 0.
- Doit alors être interprété comme un contenant vide.

```
> v <- numeric(0)  
> length(v)  
  
[1] 0
```

Objet vide

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Un objet peut être de longueur 0.
- Doit alors être interprété comme un contenant vide.

```
> v <- numeric(0)
```

```
> length(v)
```

```
[1] 0
```

Attributs

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Éléments d'information additionnels liés à cet objet.
- Attributs les plus fréquemment rencontrés :

<code>class</code>	affecte le comportement d'un objet
<code>dim</code>	dimensions des matrices et tableaux
<code>dimnames</code>	étiquettes des dimensions des matrices et tableaux
<code>names</code>	étiquettes des éléments d'un objet

L'objet spécial NA

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NA est fréquemment utilisé pour représenter les données manquantes.

- Son mode est `logical`.
- Toute opération impliquant une donnée NA a comme résultat NA.
- Certaines fonctions (`sum`, `mean`, par exemple), ont par conséquent un argument `na.rm` qui, lorsque `TRUE`, élimine les données manquantes avant de faire un calcul.
- La fonction `is.na` permet de tester si les éléments d'un objet sont NA ou non.

L'objet spécial NA

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NA est fréquemment utilisé pour représenter les données manquantes.

- Son mode est `logical`.
- Toute opération impliquant une donnée NA a comme résultat NA.
- Certaines fonctions (`sum`, `mean`, par exemple), ont par conséquent un argument `na.rm` qui, lorsque `TRUE`, élimine les données manquantes avant de faire un calcul.
- La fonction `is.na` permet de tester si les éléments d'un objet sont NA ou non.

L'objet spécial NA

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NA est fréquemment utilisé pour représenter les données manquantes.

- Son mode est `logical`.
- Toute opération impliquant une donnée NA a comme résultat NA.
- Certaines fonctions (`sum`, `mean`, par exemple), ont par conséquent un argument `na.rm` qui, lorsque `TRUE`, élimine les données manquantes avant de faire un calcul.
- La fonction `is.na` permet de tester si les éléments d'un objet sont NA ou non.

L'objet spécial NA

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NA est fréquemment utilisé pour représenter les données manquantes.

- Son mode est `logical`.
- Toute opération impliquant une donnée NA a comme résultat NA.
- Certaines fonctions (`sum`, `mean`, par exemple), ont par conséquent un argument `na.rm` qui, lorsque `TRUE`, élimine les données manquantes avant de faire un calcul.
- La fonction `is.na` permet de tester si les éléments d'un objet sont NA ou non.

L'objet spécial NA

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NA est fréquemment utilisé pour représenter les données manquantes.

- Son mode est `logical`.
- Toute opération impliquant une donnée NA a comme résultat NA.
- Certaines fonctions (`sum`, `mean`, par exemple), ont par conséquent un argument `na.rm` qui, lorsque `TRUE`, élimine les données manquantes avant de faire un calcul.
- La fonction `is.na` permet de tester si les éléments d'un objet sont NA ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un constant vide,
 - NULL est une constante.
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

L'objet spécial NULL

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

NULL représente «rien», ou le vide.

- Son mode est NULL.
- Sa longueur est 0.
- Différent d'un objet vide :
 - un objet de longueur 0 est un contenant vide ;
 - NULL est «pas de contenant».
- La fonction `is.null` teste si un objet est NULL ou non.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- Matrices et tableaux
- Listes
- Data frames
- Indiçage

En S, tout est un vecteur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Dans un vecteur simple, tous les éléments doivent être du même mode.
- Il est possible (et souvent souhaitable) de donner une étiquette à chacun des éléments d'un vecteur.

```
> (v <- c(a = 1, b = 2, c = 5))
```

```
a b c
```

```
1 2 5
```

```
> v <- c(1, 2, 5)
```

```
> names(v) <- c("a", "b", "c")
```

```
> v
```

```
a b c
```

```
1 2 5
```

Et comment crée-t-on ces vecteurs ?

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Les fonctions de base pour créer des vecteurs sont

- `c` (concaténation)
- `numeric` (vecteur de mode `numeric`)
- `logical` (vecteur de mode `logical`)
- `character` (vecteur de mode `character`).

Indiçage d'un vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Se fait avec `[]`.

- On peut extraire un élément d'un vecteur par

- sa position ou

- son étiquette, si elle existe (auquel cas cette approche est beaucoup plus sûre).

```
> v[3]
```

```
c
```

```
5
```

```
> v["c"]
```

```
c
```

```
5
```

Indiçage d'un vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Se fait avec `[]`.
- On peut extraire un élément d'un vecteur par
 - sa position ou
 - son étiquette, si elle existe (auquel cas cette approche est beaucoup plus sûre).

```
> v[3]
```

```
c
```

```
5
```

```
> v["c"]
```

```
c
```

```
5
```

Indiçage d'un vecteur

Introduction à
la programmation
en

S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Se fait avec `[]`.
- On peut extraire un élément d'un vecteur par
 - sa position ou
 - son étiquette, si elle existe (auquel cas cette approche est beaucoup plus sûre).

```
> v[3]
```

```
c
```

```
5
```

```
> v["c"]
```

```
c
```

```
5
```

Indiçage d'un vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Se fait avec `[]`.
- On peut extraire un élément d'un vecteur par
 - sa position ou
 - son étiquette, si elle existe (auquel cas cette approche est beaucoup plus sûre).

```
> v[3]
```

```
c
```

```
5
```

```
> v["c"]
```

```
c
```

```
5
```

Indiçage d'un vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Se fait avec `[]`.
- On peut extraire un élément d'un vecteur par
 - sa position ou
 - son étiquette, si elle existe (auquel cas cette approche est beaucoup plus sûre).

```
> v[3]
```

```
c
```

```
5
```

```
> v["c"]
```

```
c
```

```
5
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- **Matrices et tableaux**
- Listes
- Data frames
- Indiçage

Une matrice est un vecteur ?

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une matrice ou, de façon plus générale, un tableau (*array*) n'est rien d'autre qu'un vecteur doté d'un attribut `dim`.

- À l'interne, une matrice est donc stockée sous forme de vecteur.
- La fonction de base pour créer des matrices est `matrix`.
- La fonction de base pour créer des tableaux est `array`.

Une matrice est un vecteur ?

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une matrice ou, de façon plus générale, un tableau (*array*) n'est rien d'autre qu'un vecteur doté d'un attribut `dim`.

- À l'interne, une matrice est donc stockée sous forme de vecteur.
- La fonction de base pour créer des matrices est `matrix`.
- La fonction de base pour créer des tableaux est `array`.

Une matrice est un vecteur ?

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une matrice ou, de façon plus générale, un tableau (*array*) n'est rien d'autre qu'un vecteur doté d'un attribut `dim`.

- À l'interne, une matrice est donc stockée sous forme de vecteur.
- La fonction de base pour créer des matrices est `matrix`.
- La fonction de base pour créer des tableaux est `array`.

Une matrice est un vecteur ?

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une matrice ou, de façon plus générale, un tableau (*array*) n'est rien d'autre qu'un vecteur doté d'un attribut `dim`.

- À l'interne, une matrice est donc stockée sous forme de vecteur.
- La fonction de base pour créer des matrices est `matrix`.
- La fonction de base pour créer des tableaux est `array`.

Remplissage d'une matrice

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- **Important** : les matrices et tableaux sont remplis en faisant d'abord varier la première dimension, puis la seconde, etc.

```
> matrix(1:6, nrow = 2, ncol = 3)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	1	3	5
[2,]	2	4	6

```
> matrix(1:6, nrow = 2, ncol = 3,  
+       byrow = TRUE)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	1	2	3
[2,]	4	5	6

Indiçage d'une matrice

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- On extrait les éléments d'une matrice en précisant leurs positions sous la forme (ligne, colonne) dans la matrice, ou encore leurs positions dans le vecteur sous-jacent.

```
> (m <- matrix(c(40, 80, 45, 21, 55, 32),  
+             nrow = 2, ncol = 3))
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	40	45	55
[2,]	80	21	32

```
> m[1, 2]
```

```
[1] 45
```

```
> m[3]
```

```
[1] 45
```

Fusion verticale de matrices

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- La fonction `rbind` permet de fusionner verticalement deux matrices (ou plus) ayant le même nombre de colonnes.

```
> n <- matrix(1:9, nrow = 3)  
> rbind(m, n)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	40	45	55
[2,]	80	21	32
[3,]	1	4	7
[4,]	2	5	8
[5,]	3	6	9

Fusion horizontale de matrices

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- La fonction `cbind` permet de fusionner horizontalement deux matrices (ou plus) ayant le même nombre de lignes.

```
> n <- matrix(1:4, nrow = 2)
> cbind(m, n)
```

	[,1]	[,2]	[,3]	[,4]	[,5]
[1,]	40	45	55	1	3
[2,]	80	21	32	2	4

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- Matrices et tableaux
- **Listes**
- Data frames
- Indiçage

Un vecteur très général

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une liste est un type de vecteur spécial dont les éléments peuvent être de n'importe quel mode, y compris le mode `list` (ce qui permet d'emboîter des listes).

- La fonction de base pour créer des listes est `list`.
- Généralement préférable de nommer les éléments d'une liste : plus simple et sûr d'extraire les éléments par leur étiquette.

Un vecteur très général

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une liste est un type de vecteur spécial dont les éléments peuvent être de n'importe quel mode, y compris le mode `list` (ce qui permet d'emboîter des listes).

- La fonction de base pour créer des listes est `list`.
- Généralement préférable de nommer les éléments d'une liste : plus simple et sûr d'extraire les éléments par leur étiquette.

Un vecteur très général

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Une liste est un type de vecteur spécial dont les éléments peuvent être de n'importe quel mode, y compris le mode `list` (ce qui permet d'emboîter des listes).

- La fonction de base pour créer des listes est `list`.
- Généralement préférable de nommer les éléments d'une liste : plus simple et sûr d'extraire les éléments par leur étiquette.

Indiçage d'une liste

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'extraction des éléments d'une liste peut se faire de deux façons :

- 1 avec des doubles crochets `[[]]`
- 2 par leur étiquette avec
`nom.liste$etiquette.element.`

Indiçage d'une liste

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'extraction des éléments d'une liste peut se faire de deux façons :

1 avec des doubles crochets `[[]]`

2 par leur étiquette avec
`nom.liste$etiquette.element.`

Indiçage d'une liste

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'extraction des éléments d'une liste peut se faire de deux façons :

- 1 avec des doubles crochets `[[]]`
- 2 par leur étiquette avec
`nom.liste$etiquette.element.`

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- Matrices et tableaux
- Listes
- **Data frames**
- Indiçage

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Liste ou matrice ? Un peu des deux !

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- L'analyse de données — la régression linéaire, par exemple — repose sur les *data frames*.
- Liste de classe `data.frame` dont tous les éléments sont de la même longueur.
- Généralement représenté sous forme d'un tableau à deux dimensions (visuellement similaire à une matrice).
- Plus général qu'une matrice puisque les colonnes peuvent être de modes différents (`numeric`, `complex`, `character` ou `logical`).
- Créé avec la fonction `data.frame` ou `as.data.frame`.
- Moins important lors de l'apprentissage du langage de programmation.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

- Commandes S
- Conventions pour les noms d'objets
- Les objets S
 - Modes et types de données
 - Longueur
 - Attributs
 - L'objet spécial NA
 - L'objet spécial NULL
- Vecteurs
- Matrices et tableaux
- Listes
- Data frames
- **Indiçage**

Quatre façons d'indicer un vecteur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Commandes
S

Conventions
pour les noms
d'objets

Les objets S

Vecteurs

Matrices et
tableaux

Listes

Data frames

Indiçage

Dans tous les cas, l'indiçage se fait avec des crochets [].

- 1 Avec un vecteur d'entiers positifs. Les éléments se trouvant aux positions correspondant aux entiers sont extraits du vecteur, dans l'ordre. C'est la technique la plus courante.

```
> letters[c(1:3, 22, 5)]
```

```
[1] "a" "b" "c" "v" "e"
```


- 2 Avec un vecteur d'entiers négatifs. Les éléments se trouvant aux positions correspondant aux entiers négatifs sont alors **éliminés** du vecteur.

```
> letters[c(-(1:3), -5, -22)]
```

```
[1] "d" "f" "g" "h" "i" "j" "k" "l" "m"  
[10] "n" "o" "p" "q" "r" "s" "t" "u" "w"  
[19] "x" "y" "z"
```

- 3 Avec un vecteur booléen. Le vecteur d'indiçage doit alors être de la même longueur que le vecteur indicé. Les éléments correspondant à une valeur TRUE sont **extraits** du vecteur, alors que ceux correspondant à FALSE sont **éliminés**.

```
> letters > "f" & letters < "q"
```

```
[1] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE  
[7]  TRUE  TRUE  TRUE  TRUE  TRUE  TRUE  
[13]  TRUE  TRUE  TRUE  TRUE FALSE FALSE  
[19] FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE FALSE  
[25] FALSE FALSE
```

```
> letters[letters > "f" & letters < "q"]
```

```
[1] "g" "h" "i" "j" "k" "l" "m" "n" "o"  
[10] "p"
```

- 4 Avec une chaîne de caractères. Utile pour extraire les éléments d'un vecteur à condition que ceux-ci soient nommés.

```
> x <- c(Rouge = 2, Bleu = 4, Vert = 9,  
+ Jaune = -5)
```

```
> x[c("Bleu", "Jaune")]
```

```
Bleu Jaune
```

```
4      -5
```

Chapitre 3

OPÉRATEURS ET FONCTIONS

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Opérations arithmétiques
- Opérateurs
- Appels de fonctions
 - Exemple
- Quelques fonctions utiles
 - Manipulation de vecteurs
 - Recherche d'éléments dans un vecteur
 - Arrondi
 - Sommaires et statistiques descriptives
 - Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément
 - Opérations sur les matrices
 - Produit extérieur
- Structures de contrôle
 - Exécution conditionnelle
 - Boucles

Une liste non exhaustive

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Principaux opérateurs arithmétiques, fonctions mathématiques et structures de contrôles offertes par le S.
- Liste loin d'être exhaustive.
- Consulter aussi la section `See Also` des rubriques d'aide.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

■ Opérations arithmétiques

■ Opérateurs

■ Appels de fonctions

■ Exemple

■ Quelques fonctions utiles

■ Manipulation de vecteurs

■ Recherche d'éléments dans un vecteur

■ Arrondi

■ Sommaires et statistiques descriptives

■ Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément

■ Opérations sur les matrices

■ Produit extérieur

■ Structures de contrôle

■ Exécution conditionnelle

■ Boucles

L'unité de base est le vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Les opérations sur les vecteurs sont effectuées
élément par élément :

```
> c(1, 2, 3) + c(4, 5, 6)
```

```
[1] 5 7 9
```

```
> 1:3 * 4:6
```

```
[1] 4 10 18
```


Recyclage des vecteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Si les vecteurs impliqués dans une expression arithmétique ne sont pas de la même longueur, les plus courts sont **recyclés**.
- Particulièrement apparent avec les vecteurs de longueur 1 :

```
> 1:10 + 2
```

```
[1] 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
```

```
> 1:10 + rep(2, 10)
```

```
[1] 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
```

Longueur du plus long vecteur multiple de celle des autres vecteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Les vecteurs les plus courts sont recyclés un nombre entier de fois :

```
> 1:10 + 1:5 + c(2, 4)
```

```
[1] 4 8 8 12 12 11 11 15 15 19
```

```
> 1:10 + rep(1:5, 2) + rep(c(2, 4), 5)
```

```
[1] 4 8 8 12 12 11 11 15 15 19
```

Sinon...

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Recyclage un nombre fractionnaire de fois et un avertissement est affiché :

```
> 1:10 + c(2, 4, 6)
```

```
[1] 3 6 9 6 9 12 9 12 15 12
```

Message d'avis :

la longueur de l'objet le plus long n'est
pas un multiple de la longueur de l'objet
le plus court in: 1:10 + c(2, 4, 6)

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Opérations arithmétiques

- **Opérateurs**

- Appels de fonctions

 - Exemple

- Quelques fonctions utiles

 - Manipulation de vecteurs

 - Recherche d'éléments dans un vecteur

 - Arrondi

 - Sommaires et statistiques descriptives

 - Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément

 - Opérations sur les matrices

 - Produit extérieur

- Structures de contrôle

 - Exécution conditionnelle

 - Boucles

Opérateurs mathématiques et logiques les plus fréquemment employés

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

Ordre décroissant de priorité des opérations.

\wedge ou $**$	puissance
$-$	changement de signe
$*$ /	multiplication, division
$+$ $-$	addition, soustraction
$\% * \% \ \% \% \ \% / \ \%$	produit matriciel, modulo, division entière
$< \leq == > = > !=$	plus petit, plus petit ou égal, égal, plus grand ou égal, plus grand, différent de
$!$	négation logique
$\& \ $	«et» logique, «ou» logique

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Opérations arithmétiques

- Opérateurs

- Appels de fonctions

 - Exemple

- Quelques fonctions utiles

 - Manipulation de vecteurs

 - Recherche d'éléments dans un vecteur

 - Arrondi

 - Sommaires et statistiques descriptives

 - Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément

 - Opérations sur les matrices

 - Produit extérieur

- Structures de contrôle

 - Exécution conditionnelle

 - Boucles

Comment spécifier les arguments d'une fonction

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Pas de limite pratique au nombre d'arguments.
- Arguments peuvent être spécifiés dans l'ordre établi dans la définition de la fonction.
- Plus prudent et **fortement recommandé** de spécifier les arguments par leur nom, surtout après les deux ou trois premiers arguments.
- Nécessaire de nommer les arguments s'ils ne sont pas appelés dans l'ordre.
- Certains arguments ont une valeur par défaut qui sera utilisée si l'argument n'est pas spécifié.

Comment spécifier les arguments d'une fonction

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Pas de limite pratique au nombre d'arguments.
- Arguments peuvent être spécifiés dans l'ordre établi dans la définition de la fonction.
- Plus prudent et **fortement recommandé** de spécifier les arguments par leur nom, surtout après les deux ou trois premiers arguments.
- Nécessaire de nommer les arguments s'ils ne sont pas appelés dans l'ordre.
- Certains arguments ont une valeur par défaut qui sera utilisée si l'argument n'est pas spécifié.

Comment spécifier les arguments d'une fonction

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Pas de limite pratique au nombre d'arguments.
- Arguments peuvent être spécifiés dans l'ordre établi dans la définition de la fonction.
- Plus prudent et **fortement recommandé** de spécifier les arguments par leur nom, surtout après les deux ou trois premiers arguments.
- Nécessaire de nommer les arguments s'ils ne sont pas appelés dans l'ordre.
- Certains arguments ont une valeur par défaut qui sera utilisée si l'argument n'est pas spécifié.

Comment spécifier les arguments d'une fonction

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Pas de limite pratique au nombre d'arguments.
- Arguments peuvent être spécifiés dans l'ordre établi dans la définition de la fonction.
- Plus prudent et **fortement recommandé** de spécifier les arguments par leur nom, surtout après les deux ou trois premiers arguments.
- Nécessaire de nommer les arguments s'ils ne sont pas appelés dans l'ordre.
- Certains arguments ont une valeur par défaut qui sera utilisée si l'argument n'est pas spécifié.

Comment spécifier les arguments d'une fonction

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Pas de limite pratique au nombre d'arguments.
- Arguments peuvent être spécifiés dans l'ordre établi dans la définition de la fonction.
- Plus prudent et **fortement recommandé** de spécifier les arguments par leur nom, surtout après les deux ou trois premiers arguments.
- Nécessaire de nommer les arguments s'ils ne sont pas appelés dans l'ordre.
- Certains arguments ont une valeur par défaut qui sera utilisée si l'argument n'est pas spécifié.

Exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

Définition de la fonction `matrix` :

```
matrix(data=NA, nrow=1, ncol=1,  
        byrow=FALSE, dimnames=NULL)
```

- Chaque argument a une valeur par défaut (ce n'est pas toujours le cas).
- Ainsi, un appel à `matrix` sans argument résulte en

```
> matrix()
```

```
      [,1]  
[1,]    NA
```

Exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

Définition de la fonction `matrix` :

```
matrix(data=NA, nrow=1, ncol=1,  
        byrow=FALSE, dimnames=NULL)
```

- Chaque argument a une valeur par défaut (ce n'est pas toujours le cas).
- Ainsi, un appel à `matrix` sans argument résulte en

```
> matrix()
```

```
      [,1]  
[1,]    NA
```

Exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

Définition de la fonction `matrix` :

```
matrix(data=NA, nrow=1, ncol=1,  
        byrow=FALSE, dimnames=NULL)
```

- Chaque argument a une valeur par défaut (ce n'est pas toujours le cas).
- Ainsi, un appel à `matrix` sans argument résulte en

```
> matrix()  
      [,1]  
[1,]    NA
```

- Appel plus élaboré utilisant tous les arguments. Le premier argument est rarement nommé.

```
> matrix(1:6, nrow = 2, ncol = 3,  
+ byrow = TRUE,  
+ dimnames = list(c("Gauche", "Droit"),  
+ c("Rouge", "Vert", "Bleu")))
```

	Rouge	Vert	Bleu
Gauche	1	2	3
Droit	4	5	6

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

■ Opérations arithmétiques

■ Opérateurs

■ Appels de fonctions

■ Exemple

■ Quelques fonctions utiles

■ Manipulation de vecteurs

■ Recherche d'éléments dans un vecteur

■ Arrondi

■ Sommaires et statistiques descriptives

■ Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément

■ Opérations sur les matrices

■ Produit extérieur

■ Structures de contrôle

■ Exécution conditionnelle

■ Boucles

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

■ Diffère entre S-Plus et R.

- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Diffère entre S-Plus et R.
- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Diffère entre S-Plus et R.
- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation
en

S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Diffère entre S-Plus et R.
- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Diffère entre S-Plus et R.
- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Système de classement des fonctions

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Diffère entre S-Plus et R.
- Dans S-Plus, les fonctions sont classées dans des **sections** d'une bibliothèque (*library*).
- Dans R, un ensemble de fonctions est appelé un **package**.
- Par défaut, R charge en mémoire quelques packages de la bibliothèque seulement.
- Cela économise l'espace mémoire et accélère le démarrage.
- On charge de nouveaux packages en mémoire avec la fonction `library`.

Manipulation de vecteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

<code>seq</code>	génération de suites de nombres
<code>rep</code>	répétition de valeurs ou de vecteurs
<code>sort</code>	tri en ordre croissant ou décroissant
<code>order</code>	positions dans un vecteur des valeurs en ordre croissant ou décroissant
<code>rank</code>	rang des éléments d'un vecteur en ordre croissant ou décroissant
<code>rev</code>	renverser un vecteur
<code>head</code>	extraction des n premières valeurs (R seulement)
<code>tail</code>	extraction des n dernières valeurs (R seulement)
<code>unique</code>	extraction des éléments différents d'un vecteur

Recherche d'éléments dans un vecteur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

`which` positions des valeurs TRUE dans un vecteur booléen

`which.min` position du minimum dans un vecteur

`which.max` position du maximum dans un vecteur

`match` position de la première occurrence d'un élément dans un vecteur

`%in%` appartenance d'une ou plusieurs valeurs à un vecteur

Arrondi

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

<code>round</code>	arrondi à un nombre défini de décimales
<code>floor</code>	plus grand entier inférieur ou égal à l'argument
<code>ceiling</code>	plus petit entier supérieur ou égal à l'argument
<code>trunc</code>	troncature vers zéro de l'argument ; différent de <code>floor</code> pour les nombres négatifs

Sommaires et statistiques descriptives

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

<code>sum, prod</code>	somme et produit des éléments d'un vecteur
<code>diff</code>	différences entre les éléments d'un vecteur
<code>mean</code>	moyenne arithmétique et moyenne tronquée
<code>var, sd</code>	variance et écart type (versions sans biais)
<code>min, max</code>	minimum et maximum d'un vecteur
<code>range</code>	vecteur contenant le minimum et le maximum d'un vecteur
<code>median</code>	médiane empirique
<code>quantile</code>	quantiles empiriques
<code>summary</code>	statistiques descriptives d'un échantillon

Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

`cumsum, cumprod`

somme et produit cumulatif d'un vecteur

`cummin, cummax`

minimum et maximum cumulatif

`pmin, pmax`

minimum et maximum en parallèle,
c'est-à-dire élément par élément
entre deux vecteurs ou plus

Opérations sur les matrices

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

<code>t</code>	transposée
<code>solve</code>	avec un seul argument (une matrice carrée) : inverse d'une matrice ; avec deux arguments (une matrice carrée et un vecteur) : solution du système d'équation $\mathbf{Ax} = \mathbf{b}$
<code>diag</code>	avec une matrice en argument : diagonale de la matrice ; avec un vecteur en argument : matrice diagonale formée avec le vecteur ; avec un scalaire p en argument : matrice identité $p \times p$
<code>nrow, ncol</code>	nombre de lignes et de colonnes d'une matrice

Opérations sur les matrices (suite)

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

`rowSums, colSums`

sommes par ligne et par colonne,
respectivement, des éléments
d'une matrice ; voir aussi la
fonction `apply`

`rowMeans, colMeans`

moyennes par ligne et par
colonne, respectivement, des
éléments d'une matrice ; voir
aussi la fonction `apply`

`rowVars, colVars`

variance par ligne et par colonne
des éléments d'une matrice
(S-Plus seulement)

Produit extérieur

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

La fonction `outer`, dont la syntaxe est

$$\text{outer}(X, Y, \text{FUN}),$$

applique la fonction `FUN` (`prod` par défaut) entre chacun des éléments de `X` et chacun des éléments de `Y`.

- La dimension du résultat est par conséquent $c(\dim(X), \dim(Y))$.

- Par exemple : le produit extérieur entre deux vecteurs est une matrice contenant tous les produits entre les éléments des deux vecteurs :

```
> outer(c(1, 2, 5), c(2, 3, 6))
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	2	3	6
[2,]	4	6	12
[3,]	10	15	30

- L'opérateur `%o%` est un raccourci de `outer(X, Y, prod)`.

- Par exemple : le produit extérieur entre deux vecteurs est une matrice contenant tous les produits entre les éléments des deux vecteurs :

```
> outer(c(1, 2, 5), c(2, 3, 6))
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	2	3	6
[2,]	4	6	12
[3,]	10	15	30

- L'opérateur `%o%` est un raccourci de `outer(X, Y, prod)`.

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Opérations arithmétiques
- Opérateurs
- Appels de fonctions
 - Exemple
- Quelques fonctions utiles
 - Manipulation de vecteurs
 - Recherche d'éléments dans un vecteur
 - Arrondi
 - Sommaires et statistiques descriptives
 - Sommaires cumulatifs et comparaisons élément par élément
 - Opérations sur les matrices
 - Produit extérieur
- Structures de contrôle
 - Exécution conditionnelle
 - Boucles

Exécution conditionnelle

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

```
if (condition) branche.vrai else  
branche.faux
```

Si *condition* est vraie, *branche.vrai* est exécutée, et *branche.faux* sinon.

Si l'une ou l'autre de *branche.vrai* ou *branche.faux* comporte plus d'une expression, les grouper dans des accolades { }.

```
ifelse(condition, expression.vrai,  
expression.faux)
```

Fonction vectorisée qui remplace chaque élément TRUE du vecteur *condition* par l'élément correspondant de *expression.vrai* et chaque élément FALSE par l'élément correspondant de *expression.faux*.

Exécution conditionnelle

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

```
if (condition) branche.vrai else  
branche.faux
```

Si *condition* est vraie, *branche.vrai* est exécutée, et *branche.faux* sinon.

Si l'une ou l'autre de *branche.vrai* ou *branche.faux* comporte plus d'une expression, les grouper dans des accolades { }.

```
ifelse(condition, expression.vrai,  
expression.faux)
```

Fonction vectorisée qui remplace chaque élément TRUE du vecteur *condition* par l'élément correspondant de *expression.vrai* et chaque élément FALSE par l'élément correspondant de *expression.faux*.

Boucles

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Les boucles sont et **doivent** être utilisées avec parcimonie en S car elles sont généralement inefficaces (particulièrement avec S-Plus).
- Dans la majeure partie des cas, il est possible de vectoriser les calcul pour éviter les boucles explicites.
- Sinon, s'en remettre aux fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour faire les boucles de manière plus efficace.

Boucles

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Les boucles sont et **doivent** être utilisées avec parcimonie en S car elles sont généralement inefficaces (particulièrement avec S-Plus).
- Dans la majeure partie des cas, il est possible de vectoriser les calcul pour éviter les boucles explicites.
- Sinon, s'en remettre aux fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour faire les boucles de manière plus efficace.

Boucles

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

- Les boucles sont et **doivent** être utilisées avec parcimonie en S car elles sont généralement inefficaces (particulièrement avec S-Plus).
- Dans la majeure partie des cas, il est possible de vectoriser les calcul pour éviter les boucles explicites.
- Sinon, s'en remettre aux fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour faire les boucles de manière plus efficace.

Boucles de longueur déterminée

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

```
for (variable in suite) expression
```

Exécuter *expression* successivement pour chaque valeur de *variable* contenue dans *suite*.

Encore ici, on groupera les expressions dans des accolades { }.

À noter que *suite* n'a pas à être composée de nombres consécutifs, ni même par ailleurs de nombres.

Boucles de longueur indéterminée

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

```
while (condition) expression
```

Exécuter *expression* tant que *condition* est vraie.

Si *condition* est fausse lors de l'entrée dans la boucle, celle-ci n'est pas exécutée.

Une boucle `while` n'est par conséquent pas nécessairement toujours exécutée.

```
repeat expression
```

Répéter *expression*. Cette dernière devra comporter un test d'arrêt qui utilisera la commande `break`.

Une boucle `repeat` est toujours exécutée au moins une fois.

Modification du déroulement d'une boucle

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Opérations
arithmétiques

Opérateurs

Appels de
fonctions

Quelques
fonctions
utiles

Structures de
contrôle

`break`

Sortie immédiate d'une boucle `for`, `while` ou `repeat`.

`next`

Passage immédiat à la prochaine itération d'une boucle
`for`, `while` ou `repeat`.

Chapitre 4

EXEMPLES RÉSOLUS

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

■ Calcul de valeurs présentes

■ Fonctions de probabilité

■ Fonction de répartition de la loi gamma

■ Algorithme du point fixe

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

■ Calcul de valeurs présentes

■ Fonctions de probabilité

■ Fonction de répartition de la loi gamma

■ Algorithme du point fixe

Calcul de valeurs présentes

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Énoncé

Un prêt est remboursé par une série de cinq paiements, le premier dans un an. Trouver le montant du prêt pour chacune des hypothèses ci-dessous.

- (a) Paiement annuel de 1 000, taux d'intérêt de 6 % effectif annuellement.
- (b) Paiements annuels de 500, 800, 900, 750 et 1 000, taux d'intérêt de 6 % effectif annuellement.
- (c) Paiements annuels de 500, 800, 900, 750 et 1 000, taux d'intérêt de 5 %, 6 %, 5,5 %, 6,5 % et 7 % effectifs annuellement.

Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

De manière générale, la valeur présente d'une série de paiements P_1, P_2, \dots, P_n à la fin des années $1, 2, \dots, n$ est

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j,$$

(a) Un seul paiement annuel, un seul taux d'intérêt.

Cas spécial

$$P \sum_{j=1}^n (1+i)^{-j}$$

En S:

```
> 1000 * sum((1 + 0.06)^(-(1:5)))  
[1] 4212.364
```



(a) Un seul paiement annuel, un seul taux d'intérêt.

Cas spécial

$$P \sum_{j=1}^n (1+i)^{-j}$$

En S:

```
> 1000 * sum((1 + 0.06)^(-(1:5)))  
[1] 4212.364
```



(a) Un seul paiement annuel, un seul taux d'intérêt.

Cas spécial

$$P \sum_{j=1}^n (1+i)^{-j}$$

En S:

```
> 1000 * sum((1 + 0.06)^(-(1:5)))  
  
[1] 4212.364
```



(a) Un seul paiement annuel, un seul taux d'intérêt.

Cas spécial

$$P \sum_{j=1}^n (1+i)^{-j}$$

En S:

```
> 1000 * sum((1 + 0.06)^(-(1:5)))
```

```
[1] 4212.364
```



(a) Un seul paiement annuel, un seul taux d'intérêt.

Cas spécial

$$P \sum_{j=1}^n (1+i)^{-j}$$

En S:

```
> 1000 * sum((1 + 0.06)^(-(1:5)))  
[1] 4212.364
```



(b) Différents paiements annuels, un seul taux d'intérêt.

On a, cette fois,

$$\sum_{j=1}^n (1+i)^{-j} P_j$$

En S:

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000) *  
+      (1 + 0.06)^(-(1:5)))  
  
[1] 3280.681
```



(b) Différents paiements annuels, un seul taux d'intérêt.

On a, cette fois,

$$\sum_{j=1}^n (1+i)^{-j} P_j$$

En S:

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000) *  
+      (1 + 0.06)^(-(1:5)))  
  
[1] 3280.681
```



(b) Différents paiements annuels, un seul taux d'intérêt.

On a, cette fois,

$$\sum_{j=1}^n (1+i)^{-j} P_j$$

En S:

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000) *  
+      (1 + 0.06)^(-(1:5)))  
  
[1] 3280.681
```



(b) Différents paiements annuels, un seul taux d'intérêt.

On a, cette fois,

$$\sum_{j=1}^n (1+i)^{-j} P_j$$

En S:

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000) *  
+      (1 + 0.06)^(-(1:5)))  
  
[1] 3280.681
```



(c) Différents paiements annuels, différents taux d'intérêt.

On doit utiliser la formule générale

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j$$

En S :

```
> sum(c(500, 300, 900, 750, 1000)/  
+ cumprod(c(1.05, 1.06, 1.055, 1.065, 1.07)))  
  
[1] 3308.521
```



(c) Différents paiements annuels, différents taux d'intérêt.

On doit utiliser la formule générale

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j$$

En S :

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000) /  
+ cumprod(c(1.05, 1.06, 1.055, 1.065, 1.07)))  
[1] 3308.521
```

(c) Différents paiements annuels, différents taux d'intérêt.

On doit utiliser la formule générale

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j$$

En S :

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000)/  
+ cumprod(c(1.05, 1.06, 1.055, 1.065, 1.07)))  
  
[1] 3308.521
```

(c) Différents paiements annuels, différents taux d'intérêt.

On doit utiliser la formule générale

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j$$

En S :

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000)/  
+ cumprod(c(1.05, 1.06, 1.055, 1.065, 1.07)))  
  
[1] 3308.521
```

(c) Différents paiements annuels, différents taux d'intérêt.

On doit utiliser la formule générale

$$\sum_{j=1}^n \prod_{k=1}^j (1 + i_k)^{-1} P_j$$

En S :

```
> sum(c(500, 800, 900, 750, 1000)/  
+ cumprod(c(1.05, 1.06, 1.055, 1.065, 1.07)))  
  
[1] 3308.521
```



Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

■ Calcul de valeurs présentes

■ Fonctions de probabilité

■ Fonction de répartition de la loi gamma

■ Algorithme du point fixe

Fonctions de probabilité

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Énoncé

Calculer toutes ou la majeure partie des probabilités des deux lois de probabilité ci-dessous. Vérifier que la somme des probabilités est bien égale à 1.

(a) Binomiale

$$f(x) = \binom{n}{x} p^x (1-p)^{n-x}, \quad x = 0, \dots, n.$$

(b) Poisson

$$f(x) = \frac{\lambda^x e^{-\lambda}}{x!}, \quad x = 0, 1, \dots,$$

où $x! = x(x-1) \cdots 2 \cdot 1$.

Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

(a) Binomiale(10,0.8).

```
> n <- 10
> p <- 0.8
> x <- 0:n
> choose(n, x) * p^x * (1 - p)^rev(x)

[1] 0.0000001024 0.0000040960 0.0000737280
[4] 0.0007864320 0.0055050240 0.0264241152
[7] 0.0880803840 0.2013265920 0.3019898880
[10] 0.2684354560 0.1073741824

> sum(choose(n, x) * p^x * (1 - p)^rev(x))

[1] 1
```



Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

(a) Binomiale(10,0.8).

```
> n <- 10
> p <- 0.8
> x <- 0:n
> choose(n, x) * p^x * (1 - p)^rev(x)

[1] 0.0000001024 0.0000040960 0.0000737280
[4] 0.0007864320 0.0055050240 0.0264241152
[7] 0.0880803840 0.2013265920 0.3019898880
[10] 0.2684354560 0.1073741824

> sum(choose(n, x) * p^x * (1 - p)^rev(x))

[1] 1
```



(b) Poisson(5).

On calcule les probabilités en $x = 0, 1, \dots, 10$ seulement.

```
> lambda <- 5
> x <- 0:10
> exp(-lambda) * (lambda^x/factorial(x))

[1] 0.006737947 0.033689735 0.084224337
[4] 0.140373896 0.175467370 0.175467370
[7] 0.146222808 0.104444863 0.065278039
[10] 0.036265577 0.018132789

> x <- 0:200
> exp(-lambda) * sum((lambda^x/factorial(x)))

[1] 1
```

(b) Poisson(5).

On calcule les probabilités en $x = 0, 1, \dots, 10$ seulement.

```
> lambda <- 5
> x <- 0:10
> exp(-lambda) * (lambda^x/factorial(x))

[1] 0.006737947 0.033689735 0.084224337
[4] 0.140373896 0.175467370 0.175467370
[7] 0.146222808 0.104444863 0.065278039
[10] 0.036265577 0.018132789

> x <- 0:200
> exp(-lambda) * sum((lambda^x/factorial(x)))

[1] 1
```



Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

■ Calcul de valeurs présentes

■ Fonctions de probabilité

■ Fonction de répartition de la loi gamma

■ Algorithme du point fixe

Fonction de répartition de la loi gamma

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

La loi gamma est fréquemment utilisée pour la modélisation d'événements ne pouvant prendre que des valeurs positives et pour lesquels les petites valeurs sont plus fréquentes que les grandes.

Nous utiliserons la paramétrisation où la fonction de densité de probabilité est

$$f(x) = \frac{\lambda^\alpha}{\Gamma(\alpha)} x^{\alpha-1} e^{-\lambda x}, \quad x > 0,$$

où

$$\Gamma(n) = \int_0^\infty x^{n-1} e^{-x} dx = (n-1)\Gamma(n-1).$$

Énoncé

Il n'existe pas de formule explicite de la fonction de répartition de la loi gamma.

Néanmoins, pour α entier et $\lambda = 1$ on a

$$F(x; \alpha, 1) = 1 - e^{-x} \sum_{j=0}^{\alpha-1} \frac{x^j}{j!}.$$

- (a) Évaluer $F(4; 5, 1)$.
- (b) Évaluer $F(x; 5, 1)$ pour $x = 2, 3, \dots, 10$ en une seule expression.

Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

(a) Une seule valeur de x , paramètre α fixe.

```
> alpha <- 5  
> x <- 4  
> 1 - exp(-x) * sum(x^(0:(alpha - 1))/  
+ gamma(1:alpha))  
  
[1] 0.3711631
```

Vérification avec la fonction interne `pgamma` :

```
> pgamma(x, alpha)  
  
[1] 0.3711631
```



Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

(a) Une seule valeur de x , paramètre α fixe.

```
> alpha <- 5  
> x <- 4  
> 1 - exp(-x) * sum(x^(0:(alpha - 1))/  
+ gamma(1:alpha))
```

```
[1] 0.3711631
```

Vérification avec la fonction interne `pgamma` :

```
> pgamma(x, alpha)
```

```
[1] 0.3711631
```



Astuce

On peut aussi éviter de générer essentiellement la même suite de nombres à deux reprises en ayant recours à une variable intermédiaire.

L'affectation et le calcul final peuvent se faire dans une seule expression.

```
> 1 - exp(-x) * sum(x^(-1 + (j <- 1:alpha))/  
+ gamma(j))
```

```
[1] 0.3711631
```


(b) Plusieurs valeurs de x , paramètre α fixe.

C'est un travail pour la fonction `outer`.

```
> x <- 2:10
> 1 - exp(-x) *
+ colSums(
+   t( outer(x, 0:(alpha - 1), "^") )
+   /gamma(1:alpha)
+ )

[1] 0.05265302 0.18473676 0.37116306
[4] 0.55950671 0.71494350 0.82700839
[7] 0.90036760 0.94503636 0.97074731
```



Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

■ Calcul de valeurs présentes

■ Fonctions de probabilité

■ Fonction de répartition de la loi gamma

■ Algorithme du point fixe

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - choisir une valeur de départ x_0 ;
 - calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \epsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \epsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - choisir une valeur de départ x_0 ;
 - calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \epsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \epsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - choisir une valeur de départ x_0 ;
 - calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \epsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \epsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :

- 1 choisir une valeur de départ x_0 ;
- 2 calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
- 3 répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \varepsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \varepsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - 1 choisir une valeur de départ x_0 ;
 - 2 calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - 3 répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \varepsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \varepsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - 1 choisir une valeur de départ x_0 ;
 - 2 calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - 3 répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \varepsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \varepsilon$.

Algorithme du point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

- Problème classique : trouver la racine d'une fonction g , c'est-à-dire le point x où $g(x) = 0$.
- Souvent possible de reformuler le problème de façon à plutôt chercher le point x où $f(x) = x$.
- Solution appelée **point fixe**.
- L'algorithme du calcul numérique du point fixe d'une fonction $f(x)$ est très simple :
 - 1 choisir une valeur de départ x_0 ;
 - 2 calculer $x_n = f(x_{n-1})$;
 - 3 répéter l'étape 2 jusqu'à ce que $|x_n - x_{n-1}| < \varepsilon$ ou $|x_n - x_{n-1}|/|x_{n-1}| < \varepsilon$.

Énoncé

Trouver, à l'aide de la méthode du point fixe, la valeur de i telle que

$$a_{\overline{10}|} = \frac{1 - (1 + i)^{-10}}{i} = 8,21.$$

Solution

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Quelques considérations.

■ On doit résoudre

$$\frac{1 - (1 + i)^{-10}}{8,21} = i.$$

- Nous ignorons combien de fois la procédure itérative devra être répétée.
- Il faut exécuter la procédure au moins une fois.
- La structure de contrôle à utiliser dans cette procédure itérative est donc `repeat`.

Solution

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Quelques considérations.

- On doit résoudre

$$\frac{1 - (1 + i)^{-10}}{8,21} = i.$$

- Nous ignorons combien de fois la procédure itérative devra être répétée.
- Il faut exécuter la procédure au moins une fois.
- La structure de contrôle à utiliser dans cette procédure itérative est donc *repeat*.

Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Quelques considérations.

- On doit résoudre

$$\frac{1 - (1 + i)^{-10}}{8,21} = i.$$

- Nous ignorons combien de fois la procédure itérative devra être répétée.
- Il faut exécuter la procédure au moins une fois.
- La structure de contrôle à utiliser dans cette procédure itérative est donc *repeat*.

Solution

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Calcul de
valeurs
présentes

Fonctions de
probabilité

Fonction de
répartition de
la loi gamma

Algorithme du
point fixe

Quelques considérations.

- On doit résoudre

$$\frac{1 - (1 + i)^{-10}}{8,21} = i.$$

- Nous ignorons combien de fois la procédure itérative devra être répétée.
- Il faut exécuter la procédure au moins une fois.
- La structure de contrôle à utiliser dans cette procédure itérative est donc **repeat**.

Le code.

```
> i <- 0.05
> repeat {
+   it <- i
+   i <- (1 - (1 + it)^(-10))/8.21
+   if (abs(i - it)/it < 1e-10)
+     break
+ }
> i

[1] 0.03756777

> (1 - (1 + i)^(-10))/i

[1] 8.21
```

Le code.

```
> i <- 0.05
> repeat {
+   it <- i
+   i <- (1 - (1 + it)^(-10))/8.21
+   if (abs(i - it)/it < 1e-10)
+     break
+ }
> i

[1] 0.03756777

> (1 - (1 + i)^(-10))/i

[1] 8.21
```


Chapitre 5

FONCTIONS DÉFINIES PAR L'USAGER

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Définition d'une fonction
- Retourner des résultats
- Variables locales et globales
- Exemple de fonction
- Fonctions anonymes
- Débogage de fonctions
- Styles de codage

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

■ Définition d'une fonction

■ Retourner des résultats

■ Variables locales et globales

■ Exemple de fonction

■ Fonctions anonymes

■ Débogage de fonctions

■ Styles de codage

Définition d'une fonction

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

On définit une fonction de la manière suivante :

```
fun <- function(arguments) expression
```

où

- *fun* est le nom de la fonction ;
- *arguments* est la liste des arguments, séparés par des virgules ;
- *expression* constitue le corps de la fonction, soit une liste d'expressions groupées entre accolades (nécessaires s'il y a plus d'une expression seulement).

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

■ Définition d'une fonction

■ Retourner des résultats

■ Variables locales et globales

■ Exemple de fonction

■ Fonctions anonymes

■ Débogage de fonctions

■ Styles de codage

Retourner des résultats

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Une fonction retourne tout simplement le résultat de la **dernière expression** du corps de la fonction.
- Éviter que la dernière expression soit une affectation : la fonction ne retournera rien !
- Autre possibilité : utiliser explicitement la fonction **return**. Rarement nécessaire.
- Utiliser une liste nommée pour retourner plusieurs résultats.

Retourner des résultats

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Une fonction retourne tout simplement le résultat de la **dernière expression** du corps de la fonction.
- Éviter que la dernière expression soit une affectation : la fonction ne retournera rien !
- Autre possibilité : utiliser explicitement la fonction **return**. Rarement nécessaire.
- Utiliser une liste nommée pour retourner plusieurs résultats.

Retourner des résultats

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Une fonction retourne tout simplement le résultat de la **dernière expression** du corps de la fonction.
- Éviter que la dernière expression soit une affectation : la fonction ne retournera rien !
- Autre possibilité : utiliser explicitement la fonction **return**. Rarement nécessaire.
- Utiliser une liste nommée pour retourner plusieurs résultats.

Retourner des résultats

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Une fonction retourne tout simplement le résultat de la **dernière expression** du corps de la fonction.
- Éviter que la dernière expression soit une affectation : la fonction ne retournera rien !
- Autre possibilité : utiliser explicitement la fonction **return**. Rarement nécessaire.
- Utiliser une liste nommée pour retourner plusieurs résultats.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

■ Définition d'une fonction

■ Retourner des résultats

■ Variables locales et globales

■ Exemple de fonction

■ Fonctions anonymes

■ Débogage de fonctions

■ Styles de codage

Variables locales et globales

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

Les concepts de variable locale et de variable globale existent aussi en S.

- Toute variable définie dans une fonction est locale à cette fonction, c'est-à-dire
 - qu'elle n'apparaît pas dans l'espace de travail ;
 - qu'elle n'écrase pas une variable du même nom dans l'espace de travail.
- On peut définir une variable dans l'espace de travail depuis une fonction avec l'opérateur `<< -`.
- Une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction sera locale à celle-ci. Pratique !

Variables locales et globales

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

Les concepts de variable locale et de variable globale existent aussi en S.

- Toute variable définie dans une fonction est locale à cette fonction, c'est-à-dire
 - qu'elle n'apparaît pas dans l'espace de travail ;
 - qu'elle n'écrase pas une variable du même nom dans l'espace de travail.
- On peut définir une variable dans l'espace de travail depuis une fonction avec l'opérateur `<< -`.
- Une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction sera locale à celle-ci. Pratique !

Variables locales et globales

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

Les concepts de variable locale et de variable globale existent aussi en S.

- Toute variable définie dans une fonction est locale à cette fonction, c'est-à-dire
 - qu'elle n'apparaît pas dans l'espace de travail ;
 - qu'elle n'écrase pas une variable du même nom dans l'espace de travail.
- On peut définir une variable dans l'espace de travail depuis une fonction avec l'opérateur `<< -`.
- Une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction sera locale à celle-ci. Pratique !

Variables locales et globales

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

Les concepts de variable locale et de variable globale existent aussi en S.

- Toute variable définie dans une fonction est locale à cette fonction, c'est-à-dire
 - qu'elle n'apparaît pas dans l'espace de travail ;
 - qu'elle n'écrase pas une variable du même nom dans l'espace de travail.
- On peut définir une variable dans l'espace de travail depuis une fonction avec l'opérateur `<< -`.
- Une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction sera locale à celle-ci. Pratique !

Variables locales et globales

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

Les concepts de variable locale et de variable globale existent aussi en S.

- Toute variable définie dans une fonction est locale à cette fonction, c'est-à-dire
 - qu'elle n'apparaît pas dans l'espace de travail ;
 - qu'elle n'écrase pas une variable du même nom dans l'espace de travail.
- ~~On peut définir une variable dans l'espace de travail depuis une fonction avec l'opérateur `<<<`.~~
- Une fonction définie à l'intérieur d'une autre fonction sera locale à celle-ci. Pratique !

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Définition d'une fonction
- Retourner des résultats
- Variables locales et globales
- **Exemple de fonction**
- Fonctions anonymes
- Débogage de fonctions
- Styles de codage

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Fonction à partir du code de point fixe

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

```
fp <- function(k, n, start=0.05, TOL=1E-10)
{
  i <- start
  repeat
  {
    it <- i
    i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
    if (abs(i - it)/it < TOL)
      break
  }
  i # ou return(i)
}
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Définition d'une fonction
- Retourner des résultats
- Variables locales et globales
- Exemple de fonction
- **Fonctions anonymes**
- Débogage de fonctions
- Styles de codage

Fonctions anonymes

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Parfois utile de définir une fonction sans lui attribuer un nom
- C'est une **fonction anonyme**.
- En général pour des fonctions courtes utilisées dans une autre fonction.

Un exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Calculer la valeur de xy^2 pour toutes les combinaisons de x et y stockées dans des vecteurs du même nom

- Avec `outer` :

```
> x <- 1:3  
> y <- 4:6  
> f <- function(x, y) x * y^2  
> outer(x, y, f)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	16	25	36
[2,]	32	50	72
[3,]	48	75	108

Un exemple

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Calculer la valeur de xy^2 pour toutes les combinaisons de x et y stockées dans des vecteurs du même nom

- Avec `outer` :

```
> x <- 1:3  
> y <- 4:6  
> f <- function(x, y) x * y^2  
> outer(x, y, f)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	16	25	36
[2,]	32	50	72
[3,]	48	75	108

- La fonction \mathfrak{f} ne sert à rien ultérieurement.
- Utiliser simplement une fonction anonyme à l'intérieur de `outer` :

```
> outer(x, y, function(x, y) x * y^2)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	16	25	36
[2,]	32	50	72
[3,]	48	75	108

- La fonction f ne sert à rien ultérieurement.
- Utiliser simplement une fonction anonyme à l'intérieur de `outer` :

```
> outer(x, y, function(x, y) x * y^2)
```

	[,1]	[,2]	[,3]
[1,]	16	25	36
[2,]	32	50	72
[3,]	48	75	108

Sommaire

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

■ Définition d'une fonction

■ Retourner des résultats

■ Variables locales et globales

■ Exemple de fonction

■ Fonctions anonymes

■ **Débogage de fonctions**

■ Styles de codage

Techniques les plus simples et naïves

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Simples erreurs de syntaxe sont les plus fréquentes (en particulier l'oubli de virgules).
- Vérification de la syntaxe lors de la définition d'une fonction.
- Lorsqu'une fonction ne retourne pas le résultat attendu, placer des commandes `print` à l'intérieur de la fonction.
- Permet de déterminer les valeurs des variables dans le déroulement de la fonction.

Techniques les plus simples et naïves

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Simples erreurs de syntaxe sont les plus fréquentes (en particulier l'oubli de virgules).
- Vérification de la syntaxe lors de la définition d'une fonction.
- Lorsqu'une fonction ne retourne pas le résultat attendu, placer des commandes `print` à l'intérieur de la fonction.
- Permet de déterminer les valeurs des variables dans le déroulement de la fonction.

Techniques les plus simples et naïves

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Simples erreurs de syntaxe sont les plus fréquentes (en particulier l'oubli de virgules).
- Vérification de la syntaxe lors de la définition d'une fonction.
- Lorsqu'une fonction ne retourne pas le résultat attendu, placer des commandes `print` à l'intérieur de la fonction.
- Permet de déterminer les valeurs des variables dans le déroulement de la fonction.

Techniques les plus simples et naïves

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Simples erreurs de syntaxe sont les plus fréquentes (en particulier l'oubli de virgules).
- Vérification de la syntaxe lors de la définition d'une fonction.
- Lorsqu'une fonction ne retourne pas le résultat attendu, placer des commandes `print` à l'intérieur de la fonction.
- Permet de déterminer les valeurs des variables dans le déroulement de la fonction.

Exemple

Modification de la boucle du point fixe pour détecter une procédure divergente.

```
repeat
{
  it <- i
  i <- (1 - (1 + it)^(-n))/k
  print(i)
  if (abs((i - it)/it < TOL))
    break
}
```

Avec Emacs et le mode ESS

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- S'assurer que toutes les variables passées en arguments à une fonction existent dans l'espace de travail.
- Exécuter successivement les lignes de la fonction avec `C-c C-n`.
- Impossible avec les interfaces graphiques car la fenêtre d'édition de fonctions bloque l'accès à l'interface de commande.

Avec Emacs et le mode ESS

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- S'assurer que toutes les variables passées en arguments à une fonction existent dans l'espace de travail.
- Exécuter successivement les lignes de la fonction avec `C-c C-n`.
- Impossible avec les interfaces graphiques car la fenêtre d'édition de fonctions bloque l'accès à l'interface de commande.

Avec Emacs et le mode ESS

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- S'assurer que toutes les variables passées en arguments à une fonction existent dans l'espace de travail.
- Exécuter successivement les lignes de la fonction avec `C-c C-n`.
- Impossible avec les interfaces graphiques car la fenêtre d'édition de fonctions bloque l'accès à l'interface de commande.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Définition d'une fonction
- Retourner des résultats
- Variables locales et globales
- Exemple de fonction
- Fonctions anonymes
- Débogage de fonctions
- **Styles de codage**

Styles reconnus par Emacs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

C++/Stroustrup

```
for (i in 1:10)
{
    expression
}
```

K&R (1TBS)

```
for (i in 1:10){
    expression
}
```

Whitesmith

```
for (i in 1:10)
{
    expression
}
```

GNU

```
for (i in 1:10)
{
    expression
}
```


Standard pour la programmation en S

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Style C++, avec les accolades sur leurs propres lignes.
- Une indentation de quatre (4) espaces.
- Pour utiliser ce style dans Emacs, faire

```
M-x ess-set-style RET C++ RET
```

une fois qu'un fichier de script est ouvert.

Standard pour la programmation en S

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

Définition
d'une fonction

Retourner des
résultats

Variables
locales et
globales

Exemple de
fonction

Fonctions
anonymes

Débogage de
fonctions

Styles de
codage

- Style C++, avec les accolades sur leurs propres lignes.
- Une indentation de quatre (4) espaces.
- Pour utiliser ce style dans Emacs, faire

```
M-x ess-set-style RET C++ RET
```

une fois qu'un fichier de script est ouvert.

Chapitre 6

CONCEPTS AVANCÉS

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- L'argument '...'
- Fonction apply
- Fonctions lapply et sapply
- Fonction mapply
- Fonction replicate
- Classes et fonctions génériques

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Pas un signe de paresse des rédacteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- '...' est un argument formel dont '...' est le nom.
- Signifie qu'une fonction peut accepter un ou plusieurs autres arguments autres que ceux faisant partie de sa définition.
- Contenu de '...' n'est ni pris en compte, ni modifié par la fonction.
- Généralement simplement passé tel quel à une autre fonction.
- Voir les définitions des fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour des exemples.

Pas un signe de paresse des rédacteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- '...' est un argument formel dont '...' est le nom.
- Signifie qu'une fonction peut accepter un ou plusieurs autres arguments autres que ceux faisant partie de sa définition.
- Contenu de '...' n'est ni pris en compte, ni modifié par la fonction.
- Généralement simplement passé tel quel à une autre fonction.
- Voir les définitions des fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour des exemples.

Pas un signe de paresse des rédacteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- '...' est un argument formel dont '...' est le nom.
- Signifie qu'une fonction peut accepter un ou plusieurs autres arguments autres que ceux faisant partie de sa définition.
- Contenu de '...' n'est ni pris en compte, ni modifié par la fonction.
- Généralement simplement passé tel quel à une autre fonction.
- Voir les définitions des fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour des exemples.

Pas un signe de paresse des rédacteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- '...' est un argument formel dont '...' est le nom.
- Signifie qu'une fonction peut accepter un ou plusieurs autres arguments autres que ceux faisant partie de sa définition.
- Contenu de '...' n'est ni pris en compte, ni modifié par la fonction.
- Généralement simplement passé tel quel à une autre fonction.
- Voir les définitions des fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour des exemples.

Pas un signe de paresse des rédacteurs

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
`apply`

Fonctions
`lapply` et
`sapply`

Fonction
`mapply`

Fonction
`replicate`

Classes et
fonctions
génériques

- '...' est un argument formel dont '...' est le nom.
- Signifie qu'une fonction peut accepter un ou plusieurs autres arguments autres que ceux faisant partie de sa définition.
- Contenu de '...' n'est ni pris en compte, ni modifié par la fonction.
- Généralement simplement passé tel quel à une autre fonction.
- Voir les définitions des fonctions `apply`, `lapply` et `sapply` pour des exemples.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Sommaires généraux pour matrices et tableaux

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

La fonction `apply` sert à appliquer une fonction quelconque sur une partie d'une matrice ou, plus généralement, d'un tableau.

```
apply(X, MARGIN, FUN, ...),
```

où

- `X` est une matrice ou un tableau ;
- `MARGIN` est un vecteur d'entiers contenant la ou les dimensions de la matrice ou du tableau sur lesquelles la fonction doit s'appliquer ;
- `FUN` est la fonction à appliquer ;
- `'...'` est un ensemble d'arguments supplémentaires, séparés par des virgules, à passer à la fonction `FUN`.

Sommaires généraux pour matrices et tableaux

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

La fonction `apply` sert à appliquer une fonction quelconque sur une partie d'une matrice ou, plus généralement, d'un tableau.

```
apply(X, MARGIN, FUN, ...),
```

où

- `X` est une matrice ou un tableau ;
- `MARGIN` est un vecteur d'entiers contenant la ou les dimensions de la matrice ou du tableau sur lesquelles la fonction doit s'appliquer ;
- `FUN` est la fonction à appliquer ;
- `'...'` est un ensemble d'arguments supplémentaires, séparés par des virgules, à passer à la fonction `FUN`.

- Principalement pour calculer des sommaires par ligne (dimension 1) ou par colonne (dimension 2) autres que la somme et la moyenne.
- Utiliser la fonction `apply` plutôt que des boucles puisque celle-ci est plus efficace.

- Principalement pour calculer des sommaires par ligne (dimension 1) ou par colonne (dimension 2) autres que la somme et la moyenne.
- Utiliser la fonction `apply` plutôt que des boucles puisque celle-ci est plus efficace.

Exemples avec une matrice

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> m
```

	[,1]	[,2]	[,3]	[,4]
[1,]	54	33	30	17
[2,]	3	46	95	83
[3,]	47	6	56	58
[4,]	18	22	50	36
[5,]	41	41	77	31

```
> apply(m, 1, var)
```

```
[1] 235.0000 1718.9167 590.9167 211.6667  
[5] 409.0000
```

```
> apply(m, 2, min)
```

```
[1] 3 6 30 17
```

```
> apply(m, 1, mean, trim = 0.2)
```

```
[1] 33.50 56.75 41.75 31.50 47.50
```


Exemples avec une matrice

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> m
```

	[,1]	[,2]	[,3]	[,4]
[1,]	54	33	30	17
[2,]	3	46	95	83
[3,]	47	6	56	58
[4,]	18	22	50	36
[5,]	41	41	77	31

```
> apply(m, 1, var)
```

```
[1] 235.0000 1718.9167 590.9167 211.6667  
[5] 409.0000
```

```
> apply(m, 2, min)
```

```
[1] 3 6 30 17
```

```
> apply(m, 1, mean, trim = 0.2)
```

```
[1] 33.50 56.75 41.75 31.50 47.50
```

Exemples avec une matrice

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> m
```

	[,1]	[,2]	[,3]	[,4]
[1,]	54	33	30	17
[2,]	3	46	95	83
[3,]	47	6	56	58
[4,]	18	22	50	36
[5,]	41	41	77	31

```
> apply(m, 1, var)
```

```
[1] 235.0000 1718.9167 590.9167 211.6667  
[5] 409.0000
```

```
> apply(m, 2, min)
```

```
[1] 3 6 30 17
```

```
> apply(m, 1, mean, trim = 0.2)
```

```
[1] 33.50 56.75 41.75 31.50 47.50
```

Exemples avec une matrice

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> m
```

	[,1]	[,2]	[,3]	[,4]
[1,]	54	33	30	17
[2,]	3	46	95	83
[3,]	47	6	56	58
[4,]	18	22	50	36
[5,]	41	41	77	31

```
> apply(m, 1, var)
```

```
[1] 235.0000 1718.9167 590.9167 211.6667  
[5] 409.0000
```

```
> apply(m, 2, min)
```

```
[1] 3 6 30 17
```

```
> apply(m, 1, mean, trim = 0.2)
```

```
[1] 33.50 56.75 41.75 31.50 47.50
```

Exemple avec un tableau

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

Si x est un tableau de plus de deux dimensions, alors l'argument passé à `FUN` peut être une matrice ou un tableau.

```
> dim(arr)
```

```
[1] 4 4 5
```

```
> apply(arr, 3, det)
```

```
[1] 1178800 16153716 14298240 20093933
```

```
[5] 6934743
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Les `apply` des vecteurs et des listes

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
`apply`

Fonctions
`lapply` et
`sapply`

Fonction
`mapply`

Fonction
`replicate`

Classes et
fonctions
génériques

- Les fonctions `lapply` et `sapply` permettent d'appliquer une fonction aux éléments d'un vecteur ou d'une liste.
- Syntaxe similaire :

```
lapply(X, FUN, ...)
```

```
sapply(X, FUN, ...)
```

Des fonctions très utiles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- `lapply` applique une fonction `FUN` à tous les éléments d'un vecteur ou d'une liste `x` et retourne le résultat sous forme de liste.
- `sapply` est similaire, sauf que le résultat est retourné sous forme de vecteur, si possible.
- Si le résultat de chaque application de la fonction est un vecteur, `sapply` retourne une matrice, remplie comme toujours par colonne.
- Dans un grand nombre de cas, il est possible de remplacer les boucles `for` par l'utilisation de `lapply` ou `sapply`.

Des fonctions très utiles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- `lapply` applique une fonction `FUN` à tous les éléments d'un vecteur ou d'une liste `X` et retourne le résultat sous forme de liste.
- `sapply` est similaire, sauf que le résultat est retourné sous forme de vecteur, si possible.
- Si le résultat de chaque application de la fonction est un vecteur, `sapply` retourne une matrice, remplie comme toujours par colonne.
- Dans un grand nombre de cas, il est possible de remplacer les boucles `for` par l'utilisation de `lapply` ou `sapply`.

Des fonctions très utiles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- `lapply` applique une fonction `FUN` à tous les éléments d'un vecteur ou d'une liste `X` et retourne le résultat sous forme de liste.
- `sapply` est similaire, sauf que le résultat est retourné sous forme de vecteur, si possible.
- Si le résultat de chaque application de la fonction est un vecteur, `sapply` retourne une matrice, remplie comme toujours par colonne.
- Dans un grand nombre de cas, il est possible de remplacer les boucles `for` par l'utilisation de `lapply` ou `sapply`.

Des fonctions très utiles

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- `lapply` applique une fonction `FUN` à tous les éléments d'un vecteur ou d'une liste `X` et retourne le résultat sous forme de liste.
- `sapply` est similaire, sauf que le résultat est retourné sous forme de vecteur, si possible.
- Si le résultat de chaque application de la fonction est un vecteur, `sapply` retourne une matrice, remplie comme toujours par colonne.
- Dans un grand nombre de cas, il est possible de remplacer les boucles `for` par l'utilisation de `lapply` ou `sapply`.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Version multidimensionnelle de `sapply`

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
`apply`

Fonctions
`lapply` et
`sapply`

Fonction
`mapply`

Fonction
`replicate`

Classes et
fonctions
génériques

■ Syntaxe :

```
mapply(FUN, ...)
```

- Le résultat est l'application de `FUN` aux premiers éléments de tous les arguments contenus dans `'...'`, puis à tous les seconds éléments, et ainsi de suite.
- Ainsi, si `v` et `w` sont des vecteurs,

```
mapply(FUN, v, w)
```

retourne `FUN(v[1], w[1]), FUN(v[2], w[2]),`
etc.

Version multidimensionnelle de `sapply`

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
`apply`

Fonctions
`lapply` et
`sapply`

Fonction
`mapply`

Fonction
`replicate`

Classes et
fonctions
génériques

■ Syntaxe :

```
mapply(FUN, ...)
```

- Le résultat est l'application de `FUN` aux premiers éléments de tous les arguments contenus dans `'...'`, puis à tous les seconds éléments, et ainsi de suite.

- Ainsi, si `v` et `w` sont des vecteurs,

```
mapply(FUN, v, w)
```

retourne `FUN(v[1], w[1]), FUN(v[2], w[2]),`
etc.

Version multidimensionnelle de `sapply`

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
`apply`

Fonctions
`lapply` et
`sapply`

Fonction
`mapply`

Fonction
`replicate`

Classes et
fonctions
génériques

■ Syntaxe :

```
mapply(FUN, ...)
```

- Le résultat est l'application de `FUN` aux premiers éléments de tous les arguments contenus dans `'...'`, puis à tous les seconds éléments, et ainsi de suite.
- Ainsi, si `v` et `w` sont des vecteurs,

```
mapply(FUN, v, w)
```

retourne `FUN(v[1], w[1])`, `FUN(v[2], w[2])`,
etc.

Exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> mapply(rep, 1:4, 4:1)
```

```
[[1]]
```

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

```
[[2]]
```

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

```
[[3]]
```

```
[1] 3 3
```

```
[[4]]
```

```
[1] 4
```

Exemple

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> mapply(rep, 1:4, 4:1)
```

```
[[1]]
```

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

```
[[2]]
```

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

```
[[3]]
```

```
[1] 3 3
```

```
[[4]]
```

```
[1] 4
```


Les éléments de '...' sont recyclés au besoin

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

```
> mapply(seq, 1:6, 6:8)
```

```
[[1]]
```

```
[1] 1 2 3 4 5 6
```

```
[[2]]
```

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

```
[[3]]
```

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

```
[[4]]
```

```
[1] 4 5 6
```

```
[[5]]
```

```
[1] 5 6 7
```

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Une fonction pour la simulation

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Fonction enveloppante de `sapply` propre à R.
- Simplifie la syntaxe pour l'exécution répétée d'une expression.
- Usage particulièrement indiqué pour les simulations.
- Si la fonction `fun` fait tous les calculs d'une simulation, on obtient les résultats pour 10 000 simulations avec

```
> replicate(10000, fun(...))
```
- Voir l'annexe D du document d'accompagnement.

Une fonction pour la simulation

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Fonction enveloppante de `sapply` propre à R.
- Simplifie la syntaxe pour l'exécution répétée d'une expression.
- Usage particulièrement indiqué pour les simulations.
- Si la fonction `fun` fait tous les calculs d'une simulation, on obtient les résultats pour 10 000 simulations avec

```
> replicate(10000, fun(...))
```
- Voir l'annexe D du document d'accompagnement.

Une fonction pour la simulation

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Fonction enveloppante de `sapply` propre à R.
- Simplifie la syntaxe pour l'exécution répétée d'une expression.
- Usage particulièrement indiqué pour les simulations.
- Si la fonction `fun` fait tous les calculs d'une simulation, on obtient les résultats pour 10 000 simulations avec

```
> replicate(10000, fun(...))
```
- Voir l'annexe D du document d'accompagnement.

Une fonction pour la simulation

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Fonction enveloppante de `sapply` propre à R.
- Simplifie la syntaxe pour l'exécution répétée d'une expression.
- Usage particulièrement indiqué pour les simulations.
- Si la fonction `fun` fait tous les calculs d'une simulation, on obtient les résultats pour 10 000 simulations avec

```
> replicate(10000, fun(...))
```
- Voir l'annexe D du document d'accompagnement.

Une fonction pour la simulation

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Fonction enveloppante de `sapply` propre à R.
- Simplifie la syntaxe pour l'exécution répétée d'une expression.
- Usage particulièrement indiqué pour les simulations.
- Si la fonction `fun` fait tous les calculs d'une simulation, on obtient les résultats pour 10 000 simulations avec

```
> replicate(10000, fun(...))
```
- Voir l'annexe D du document d'accompagnement.

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

■ L'argument '...'

■ Fonction apply

■ Fonctions lapply et sapply

■ Fonction mapply

■ Fonction replicate

■ Classes et fonctions génériques

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

Quelques notions de programmation OO

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

L'argument
'...'

Fonction
apply

Fonctions
lapply et
sapply

Fonction
mapply

Fonction
replicate

Classes et
fonctions
génériques

- Tous les objets dans le langage S ont une classe.
- La classe est parfois implicite ou dérivée du mode de l'objet (consulter la rubrique d'aide de `class` pour de plus amples détails).
- Certaines fonctions **génériques** se comportent différemment selon la classe de l'objet donné en argument.
- Les fonctions génériques les plus fréquemment employées sont `print`, `plot` et `summary`.
- Une fonction générique possède une **méthode** correspondant à chaque classe qu'elle reconnaît.
- Sinon, une méthode `default` pour les autres objets.

- La liste des méthodes existant pour une fonction générique s'obtient avec `methods` :

```
> methods(plot)
```

```
[1] plot.acf*           plot.data.frame*
[3] plot.Date*          plot.decomposed.ts*
[5] plot.default        plot.dendrogram*
[7] plot.density         plot.ecdf
[9] plot.factor*        plot.formula*
[11] plot.hclust*         plot.histogram*

[...]
```

Non-visible functions are asterisked

- À chaque méthode `methode` d'une fonction générique `fun` correspond une fonction `fun.methode`.
- Consulter cette rubrique d'aide et non celle de la fonction générique, qui contient en général peu d'informations.

Astuce

Lorsque l'on tape le nom d'un objet à la ligne de commande pour voir son contenu, c'est la fonction générique `print` qui est appelée.

On peut donc complètement modifier la représentation à l'écran du contenu d'un objet en créant une nouvelle classe et une nouvelle méthode pour la fonction `print`.

Annexe A

GNU EMACS ET ESS : LA BASE

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

■ GNU Emacs

■ Mode ESS

Qu'est-ce que Emacs ?

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- Emacs est l'Éditeur de texte des éditeurs de texte.
- D'abord et avant tout un éditeur pour programmeurs (avec des modes spéciaux pour une multitude de langages différents).
- Également un environnement idéal pour travailler sur des documents \LaTeX , interagir avec R, S-Plus, SAS ou SQL, ou même pour lire son courrier électronique.

Mise en contexte

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

Emacs est le logiciel étendard du projet GNU («*GNU is not Unix*»), dont le principal commanditaire est la *Free Software Foundation*.

- Distribué sous la GNU *General Public License* (GPL), donc gratuit, ou «libre».
- Le nom provient de «*Editing MACroS*».
- La première version de Emacs a été écrite par Richard M. Stallman, président de la FSF.

Configuration de l'éditeur

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

Une des grandes forces de Emacs est d'être configurable à l'envi.

- Depuis la version 21, le menu `Customize` rend la configuration aisée.
- Une grande part de la configuration provient du fichier `.emacs` :
 - nommé `.emacs` sous Linux et Unix, Windows 2000 et Windows XP ;
 - sous Windows 95/98/Me, utiliser plutôt `_emacs`.

Emacs-ismes et Unix-ismes

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- Un *buffer* contient un fichier ouvert («*visited*»). Équivalent à une fenêtre dans Windows.
- Le *minibuffer* est la région au bas de l'écran Emacs où l'on entre des commandes et reçoit de l'information de Emacs.
- La ligne de mode («*mode line*») est le séparateur horizontal contenant diverses informations sur le fichier ouvert et l'état de Emacs.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. `M-x` démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche Ctrl (Control);
 - M est la touche Meta, qui correspond à la touche Alt de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (Esc) et est équivalente à Meta ;
 - SPC est la barre d'espace ;
 - RET est la touche Entrée.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. $M-x$ démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche Ctrl (Control);
 - M est la touche Meta, qui correspond à la touche Alt de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (Esc) et est équivalente à Meta ;
 - SPC est la barre d'espace ;
 - RET est la touche Entrée.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. `M-x` démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche `Ctrl` (`Control`);
 - M est la touche `Meta`, qui correspond à la touche `Alt` de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (`Esc`) et est équivalente à `Meta` ;
 - SPC est la barre d'espace ;
 - RET est la touche Entrée.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. `M-x` démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche `Ctrl` (`Control`);
 - M est la touche `Meta`, qui correspond à la touche `Alt` de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (`Esc`) et est équivalente à `Meta` ;
 - SPC est la barre d'espace ;
 - RET est la touche Entrée.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. `M-x` démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche `Ctrl` (`Control`);
 - M est la touche `Meta`, qui correspond à la touche `Alt` de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (`Esc`) et est équivalente à `Meta`;
 - SPC est la barre d'espace ;
 - RET est la touche Entrée.

- Toutes les fonctionnalités de Emacs correspondent à une commande pouvant être tapée dans le *minibuffer*. `M-x` démarre l'interpréteur (ou invite) de commandes.
- Dans les définitions de raccourcis claviers :
 - C est la touche `Ctrl` (`Control`);
 - M est la touche `Meta`, qui correspond à la touche `Alt` de gauche sur un PC ;
 - ESC est la touche Échap (`Esc`) et est équivalente à `Meta`;
 - SPC est la barre d'espacement ;
 - RET est la touche Entrée.

- Le caractère `~` représente le dossier vers lequel pointe la variable d'environnement `$HOME` (Unix) ou `%HOME%` (Windows).
- La barre oblique (`/`) est utilisée pour séparer les dossiers dans les chemins d'accès aux fichiers, même sous Windows.
- En général, il est possible d'appuyer sur `TAB` dans le *minibuffer* pour compléter les noms de fichiers ou de commandes.

- Le caractère `~` représente le dossier vers lequel pointe la variable d'environnement `$HOME` (Unix) ou `%HOME%` (Windows).
- La barre oblique (`/`) est utilisée pour séparer les dossiers dans les chemins d'accès aux fichiers, même sous Windows.
- En général, il est possible d'appuyer sur `TAB` dans le *minibuffer* pour compléter les noms de fichiers ou de commandes.

- Le caractère `~` représente le dossier vers lequel pointe la variable d'environnement `$HOME` (Unix) ou `%HOME%` (Windows).
- La barre oblique (`/`) est utilisée pour séparer les dossiers dans les chemins d'accès aux fichiers, même sous Windows.
- En général, il est possible d'appuyer sur `TAB` dans le *minibuffer* pour compléter les noms de fichiers ou de commandes.

Commandes d'édition de base

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- Il n'est pas vain de lire le tutoriel de Emacs, que l'on démarre avec
`C-h t`
- Pour une liste plus exhaustive des commandes Emacs les plus importantes, consulter la *GNU Emacs Reference Card*, dans le fichier
`.../emacs-21.x/etc/refcard.ps`

- Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- Principales commandes d'édition avec, entre parenthèses, le nom de la commande correspondant au raccourci clavier :
 - C-x C-f ouvrir un fichier (`find-file`)
 - C-x C-s sauvegarder (`save-buffer`)
 - C-x C-w sauvegarder sous (`write-file`)
 - C-x k fermer un fichier (`kill-buffer`).
 - C-x C-c quitter Emacs
(`save-buffers-kill-emacs`)

- Pour créer un nouveau fichier, ouvrir un fichier n'existant pas.
- Principales commandes d'édition avec, entre parenthèses, le nom de la commande correspondant au raccourci clavier :
 - C-x C-f ouvrir un fichier (`find-file`)
 - C-x C-s sauvegarder (`save-buffer`)
 - C-x C-w sauvegarder sous (`write-file`)
 - C-x k fermer un fichier (`kill-buffer`).
 - C-x C-c quitter Emacs
(`save-buffers-kill-emacs`)

C-g	bouton de panique : quitter ! (keyboard-quit)
C-_	annuler (pratiquement illimité) ; aussi C-x u (undo)
C-s	recherche incrémentale avant (isearch-forward)
C-r	Recherche incrémentale arrière (isearch-backward)
M-%	rechercher et remplacer (query-replace)

- C-x b changer de *buffer* (`switch-buffer`)
- C-x 2 séparer l'écran en deux fenêtres
 (`split-window-vertically`)
- C-x 1 conserver uniquement la fenêtre courante
 (`delete-other-windows`)
- C-x 0 fermer la fenêtre courante
 (`delete-window`)
- C-x o aller vers une autre fenêtre lorsqu'il y en a
 plus d'une (`other-window`)

Sélection de texte

La sélection de texte fonctionne différemment du standard Windows.

- Les raccourcis clavier standards sous Emacs sont :

C-SPC débute la sélection (`set-mark-command`)

C-w couper la sélection (`kill-region`)

M-w copier la sélection (`kill-ring-save`)

C-y coller (`yank`)

M-y remplacer le dernier texte collé par la sélection précédente (`yank-pop`)

- Il existe quelques extensions de Emacs permettant d'utiliser les raccourcis clavier usuels de Windows (C-c, C-x, C-v).

Sélection de texte

La sélection de texte fonctionne différemment du standard Windows.

- Les raccourcis clavier standards sous Emacs sont :

C-SPC débute la sélection (`set-mark-command`)

C-w couper la sélection (`kill-region`)

M-w copier la sélection (`kill-ring-save`)

C-y coller (`yank`)

M-y remplacer le dernier texte collé par la sélection précédente (`yank-pop`)

- Il existe quelques extensions de Emacs permettant d'utiliser les raccourcis clavier usuels de Windows (C-c, C-x, C-v).

Sommaire

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

■ GNU Emacs

■ Mode ESS

Emacs Speaks Statistics

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

Mode pour interagir avec des logiciels statistiques (S-Plus, R, SAS, etc.) depuis Emacs.

- Voir

<http://ess.r-project.org/Manual/ess.html>
pour la documentation complète.

- Deux modes mineurs : `ESS` pour les fichiers de script (code source) et `iESS` pour l'invite de commande.
- Une fois installé, le mode mineur `ESS` s'active automatiquement en éditant des fichiers avec l'extension `.S` ou `.R`.

Démarrer un processus S

Introduction à
la programmation en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- Pour démarrer un processus S et activer le mode mineur iESS, entrer l'une des commandes

- S
- Sque ou
- R

dans l'invite de commande de Emacs

- Par exemple, pour démarrer un processus R à l'intérieur de Emacs :

```
M-x R RET
```

Commandes les plus utiles à la ligne de commande (mode iESS)

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- C-c C-e replacer la dernière ligne au bas de la fenêtre
(comint-show-maximum-output)
- M-h sélectionner le résultat de la dernière
commande (mark-paragraph)
- C-c C-o effacer le résultat de la dernière commande
(comint-delete-output)
- C-c C-v aide sur une commande S
(ess-display-help-on-object)
- C-c C-q terminer le processus S (ess-quit)

Commandes les plus utiles lors de l'édition d'un fichier de script (mode ESS)

Introduction à
la programmation
en
S

Vincent
Goulet

GNU Emacs

Mode ESS

- `C-c C-n` évalue la ligne sous le curseur dans le processus `S` (`ess-eval-line-and-step`)
- `C-c C-r` évalue la région sélectionnée dans le processus `S` (`ess-eval-region`)
- `C-c C-f` évalue le code de la fonction courante dans le processus `S` (`ess-eval-function`)
- `C-c C-l` évalue le code du fichier courant dans le processus `S` (`ess-load-file`)
- `C-c C-v` aide sur une commande `S` (`ess-display-help-on-object`)
- `C-c C-s` changer de processus (utile si l'on a plus d'un processus `S` actif)