

Untitled

Leonardo F. Nascimento

09/09/2021

Premissas: por que programar?

Para a maioria dos usuários, a interação com o computador se limita a clicar em links, selecionar menus e caixas de diálogo, na maioria das vezes sem ler nada do que aparece na tela



Figure 1: Usuário típico de computadores

Premissas: por que programar?

- ▶ O problema com esse comportamento é que parece que o usuário é controlado pelo computador
- ▶ A verdade deveria ser o oposto!
- ▶ É o usuário que possui o controle e deve dizer para o computador exatamente o que fazer

Premissas: por que programar?



> Aprender a interagir com o computador através de uma linguagem de programação, coloca o usuário na sua posição original de poder!

O que é R?

R é uma linguagem e também um ambiente de desenvolvimento integrado para cálculos estatísticos e gráficos. . . Porém, ele é capaz de fazer milhões de outras coisas!

O que é R?

Foi criado originalmente por **R**oss Ihaka e por **R**obert Gentleman no departamento de Estatística da Universidade de Auckland, Nova Zelândia. Posteriormente, foi desenvolvido pelo esforço colaborativo de pessoas em vários locais do mundo

O que é RStudio?

- ▶ O RStudio é uma *GUI*.
- ▶ Acrônimo GUI do inglês *Graphical User Interface* ou *interface gráfica do usuário*

Por que R?

- ▶ Acessível a não programadores!
- ▶ Livre, aberta, gratuita!
- ▶ Gráficos espetaculares!
- ▶ Comunidade imensa + milhares de pacotes!

Paradigma do R

“Tudo o que existe no R é um objeto” “Tudo o que acontece no R é o chamado de uma função”

Como pedir ajuda **fora do R?**



Figure 2: Mal comecei e já preciso pedir ajuda?

Como pedir ajuda?

No R, há cinco principais maneiras de pedir ajuda:

1. Help/documentação do R. Ex.: `help(função)` ou `?função`
2. Google: `"R minha_duvida"`
3. Stack Overflow - Stack Overflow em pt/br
4. A/O colega **mais** nerd ao lado
5. Grupo R Brasil no Telegram - t.me/rbrasiloficial

A busca por ajuda é feita preferencialmente, mas não necessariamente, na ordem acima. Vá no que for mais rápido

Rstudio

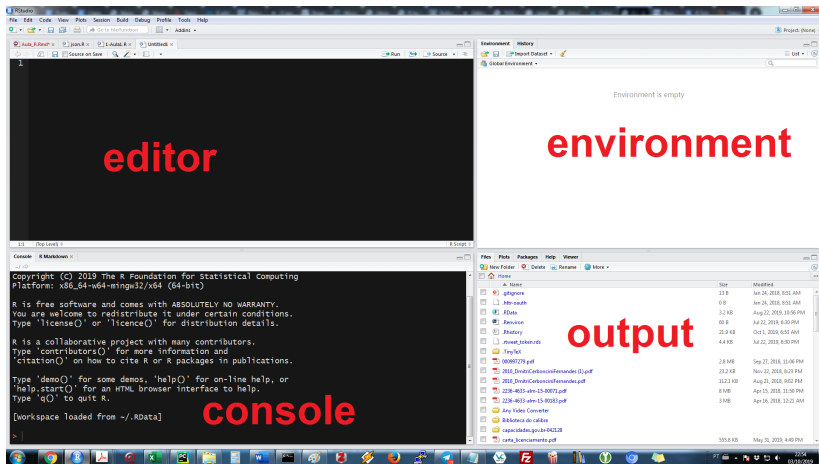


Figure 3: Rstudio

Rstudio

- ▶ **Editor/Scripts**: é onde escrevemos nossos códigos.
- ▶ **Console***: é onde rodamos o código e recebemos as saídas. O R vive aqui!
- ▶ **Environment**: painel com todos os objetos criados na sessão.
- ▶ **Files**: mostra os arquivos no diretório de trabalho. É possível navegar entre diretórios.
- ▶ **Plots**: painel onde os gráficos serão apresentados.
- ▶ **Help**: janela onde a documentação das funções serão apresentadas.
- ▶ ***History**: painel com um histórico dos comandos rodados.

Rstudio: atalhos

- ▶ **CTRL+ENTER**: roda a linha selecionada no script. Os atalhos mais utilizado.
- ▶ **ALT+-**: (<-) sinal de atribuição. Você usará o tempo todo.
- ▶ **CTRL+SHIFT+M**: (%>%) operador pipe. Guarde esse atalho, você usará bastante.
- ▶ **CTRL+1**: altera cursor para o script.
- ▶ **CTRL+2**: altera cursor para o console.
- ▶ **CTRL+ALT+I**: cria um chunk no R Markdown.
- ▶ ***ALT+SHIFT+K**: janela com todos os atalhos disponíveis.

Dicas de sobrevivência

O diretório de trabalho (em inglês *Working Directory* ou *WD*) é a pasta no computador onde o R vai guardar todos os arquivos (base de dados, gráficos, imagens geradas).

Dicas de sobrevivência

O símbolo `>` indica que o R está pronto para receber um comando:

```
2+2
```

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

O símbolo `>` muda para `+` se o comando estiver incompleto:

```
2*
```

```
+
```


Dicas de sobrevivência

Espaços entre os números não fazem diferença:

```
2+      2
```

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

Dicas de sobrevivência

O R é “case sensitive”: diferencia maiúsculas de minúsculas

Nome **n**ão é igual a nome

f **n**ão é igual a F

Dicas de sobrevivência

Para executar um código a partir do script no RStudio, selecione **a linha desejada ou o trecho/objeto** e aperte o botão “RUN” ou CTRL+R ou CTRL+ENTER

Dicas de sobrevivência

Toda função deve ser executada com uso de parênteses

`mean(2,3)`

Os valores dentro dos parênteses são chamados argumentos. São os inputs necessários para a operação ser executada.

NÃO há espaço entre os parênteses e o nome da função

Dicas de sobrevivência: onde ficam salvos os resultados?

```
1 + 3 + 5 + 7
```

```
## [1] 16
```

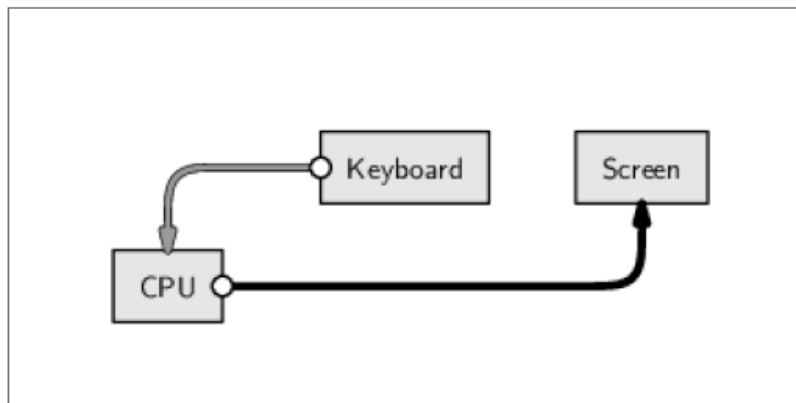


Figure 4: Esquema dos resultados no R

Dicas de sobrevivência: onde ficam salvos os resultados?

Note que o resultado é apenas mostrado na tela, nada é salvo na memória (*por enquanto*)

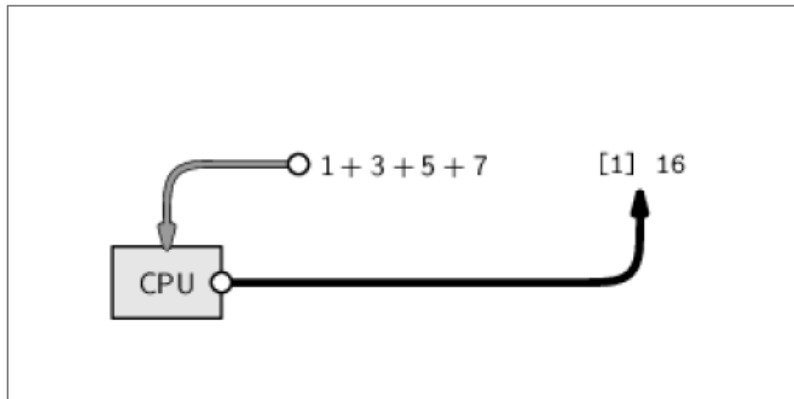


Figure 5: Esquema dos resultados no R

O editor de scripts

- ▶ Para criar rotinas computacionais é necessário utilizar um editor de scripts
- ▶ Clique em File > New file > R script
- ▶ O arquivo deve ser salvo com a extensão *.R*

Comentando scripts

- Para adicionar comentários ao script, utiliza-se o símbolo # antes do texto e/ou comandos. O que estiver depois do símbolo não será interpretado pelo R. Portanto:

`2 + 2 # esta linha será executada`

`\# 2 + 2 esta linha não será executada`

Criando objetos do R ou “salvando” os resultados

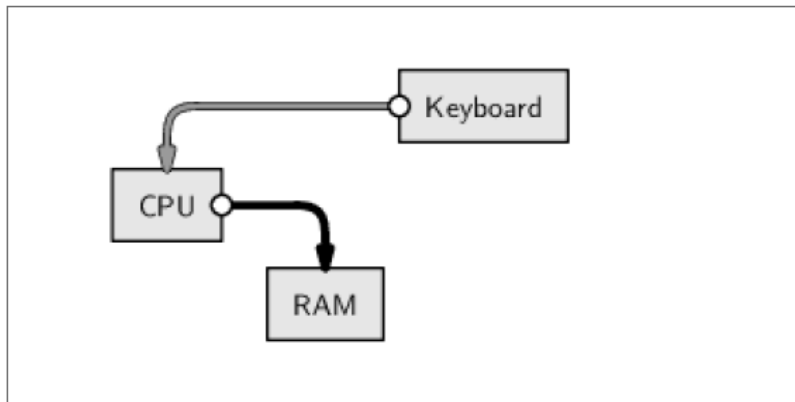


Figure 6: Diagrama da memória RAM no R

Criando objetos do R ou “salvando” os resultados

- ▶ Estas variáveis ficam armazenadas no chamado workspace do R
- ▶ O workspace consiste de tudo que foi criado durante uma sessão do R, armazenado na memória RAM
- ▶ Para efetivamente salvar esas variáveis, podemos armazenar esse workspace do R em disco, em um arquivo chamado .Rdata

Criando objetos do R ou “salvando” os resultados

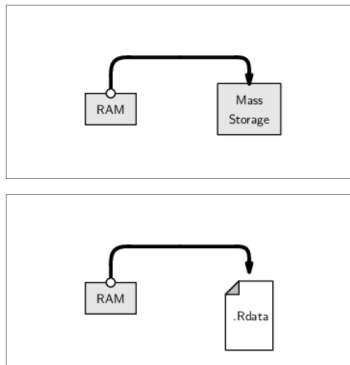


Figure 7: Diagrama da memória RAM no R

Criando objetos do R ou “salvando” os resultados

- ▶ Existem várias maneiras de atribuir um valor a uma variável e, novamente, isso não depende do tipo de valor que está sendo atribuído.
- ▶ Os operadores de atribuição válidos são `<-` e `=`, sendo o primeiro preferido.
- ▶ Ao contrário de outras linguagens de programação você não precisa definir o tipo de variável criada!

Prática: criando meu primeiro objeto no R

`x <- 1` (use a tecla de atalho **ALT MAIS A TECLA -**)

(ao criar o objeto note no campo enviroment que ele vai aparecer lá)———>

Tipos de objetos atômicos no R

- ▶ Existem cinco classes básicas ou “atômicas” no R:
- ▶ character (texto, string, character, caracteres)
- ▶ numeric (número, valor real, numeric, double)
- ▶ integer (números inteiros)
- ▶ logical (lógico, logical, booleano, valor TRUE/FALSE)

Prática: crie cada um destes objetos no R

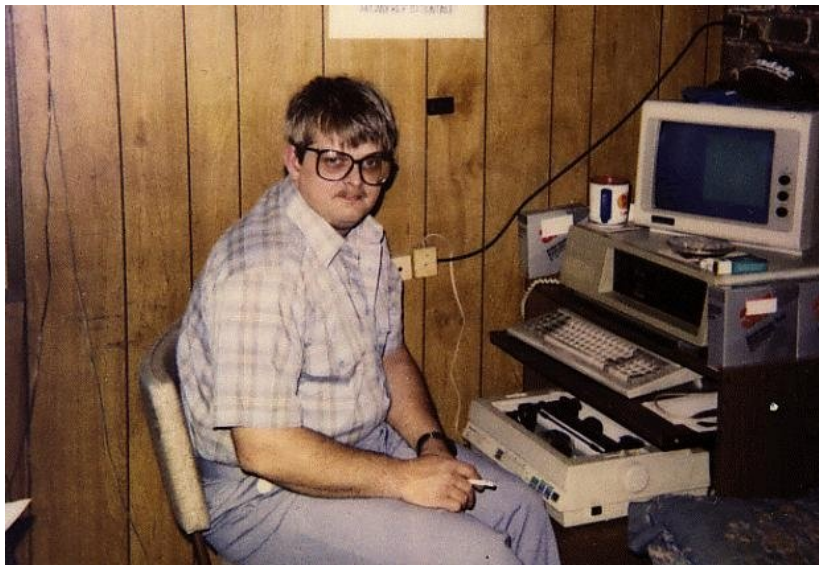


Figure 8: Vamos trabalhar

Comandos básicos I

- 1.`ls()` é o comando que lista todos os objetos no ambiente do R.
Não requer argumentos
- 2.`rm(x)` é o comando para deletar o elemento `x` do ambiente
- 3.`rm(list=ls())` deleta todos os elementos do ambiente
- 4.CTRL+L limpa o terminal do RStudio

Comandos básicos II

```
funcao_somar_mais_um <- function(num){ return(num+1)
}
```

Meu primeiro loop

```
for (numero in 1:5){ print (numero) }
```

Loops dentro de funções

```
listadenumeros <- c(1,2,3,4,5) for (numero in listadenumeros){  
  print(numero+1) }
```