

# Intro a R

Rodrigo Negrete Pérez

February 8, 2022

- 1 Idea de los Labs
- 2 Material de los labs
- 3 Estructura de los labs
- 4 ¿Qué es R?
- 5 Interfaz
- 6 Creación y tipos de objetos
- 7 Vectores



# Section 1

## Idea de los Labs

# Teoría y Práctica

El curso de MIA se centra en la pregunta de la causalidad. Han proliferado algunas estrategias de identificación: esenciales para el portafolio de cualquier científico social.

- Parte teórica: intuición de cómo funcionan las estrategias de identificación
- Parte práctica: aplicarlas a un conjunto de datos.

Peero. . . tenemos que aprender R.

# Inspiración de los labs.

A grandes razgos, baso estos labs en tres fuentes/profesores:

- Mauricio Romero (Profesor de Economía del ITAM)
  - <https://mauricio-romero.com/teaching/microeconometria-aplicada-otono-2021/>
- Nick Huntington (Profesor en quien se apoyó Mauricio)
  - <https://nickchk.com/econometrics.html#learnR>
- Curso de MPA de Adrián Lucardi-> Eventualmente lo llevarán.

Animo a checar estas fuentes ante cualquier inquietud adicional.

## Section 2

### Material de los labs

# Github

Todo el material de apoyo de los labs estará en Github.

- [rodrigonp/Labs\\_MIA](#)



## Section 3

### Estructura de los labs

# Introducción a R

Una parte de los labs se enfocará en R.

- Nociones básicas del lenguaje: vectores, loops, funciones
- Análisis de datos (Dplyrs)
- Ggplot

Cualquiera que quiera aprender R puede asistir.

# R aplicado a MIA

La otra parte será aplicar R a MIA.

- Simulaciones
- Aplicación de estrategias de identificación
- Algunas nociones básicas para entender papers.

Estos labs se darán cuando se haya cubierto el material del curso pertinente.

# MPA

- Mucho de lo que vamos a ver lo van a cubrir en MPA
- Si ya lo vieron, sirve para repasar, profundizar o resolver dudas
- Para los que son de MPA recomiendo ver la presentación Como\_\_pros en el Github
- Los labs sirven para:
  - Resolver dudas puntuales
  - Ayuda para las tareas

## Section 4

¿Qué es R?

# Lenguaje orientado a objetos

A grandes razgos, con R podemos:

- Crear objetos
- Manipular objetos
- Ver objetos

¿Qué es un objeto? En nuestro caso, todo lo relacionado a datos: variables, observaciones, regresiones, tablas de regresión.

# ¿Por qué R?

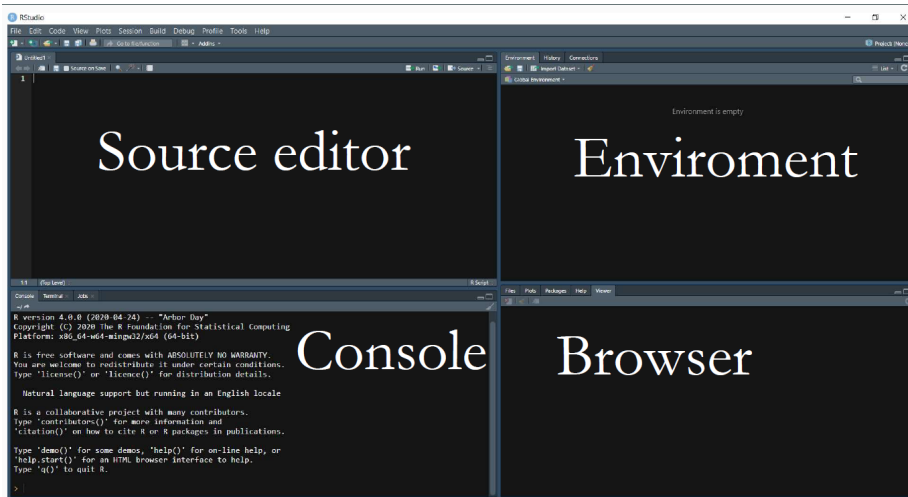
- Gratis: todo mundo lo usa, hasta autores.
- Como con la gramática: aprendes uno y entiendes el resto (parecido a Python)
- Replicabilidad

## Section 5

### Interfaz



# Interfaz



# Consola

- Podemos ejecutar código aquí, sin embargo, no se guarda
- Muestra los errores en otro color (QUE SIEMPRE HAY QUE LEER)
- Muestras las advertencias (warnings).

# Errores vs Warnigns

- Los errores impiden que R corra el código
  - Dividimos sobre 0
  - Queremos sacar el promedio de una palabra
- Los Warnings son avisos: R pudo correr el código, pero hay algo sospechoso

# Environment

Destacan el environment y y el historial

- El historial es un registro del código corrido
- El environment es un registro de los objetos que hemos creado
- podemos borrarlo con `rm(list=ls())` o con la escobita

# Navegador

- Podemos ver archivos y paquetes instalados
- PANEL DE AYUDA
- Gráficas

# Source

A pesar de que el código se puede ejecutar en la consola, aquí deberían trabajar el código. El código aquí se guarda: REPLICABILIDAD.

- Después de escribir, se puede ejecutar con `ctrl+ enter`, seleccionando previamente
  - o picando los botones arriba en la pestaña del source, etc.
- R no ejecuta nada después de `#`, así que se pueden hacer comentarios después de un `#`

# Ayuda

- R puede autocompletar nombre de variables, funciones, etc.
- Podemos buscar una funcion en el navegador y saldrá la documentación. O también podemos ejecutar el commando `?función`
- GOOGLEEN: R se aprende más en StackOverflow que en cursos.

## Section 6

### Creación y tipos de objetos



# Creación de objetos

- Creamos objetos con `<-`, `=` o `->` Hay muchos tipos de objetos, veamos los más básicos

```
numeric.var<-1  
character.var<-'Mexico'  
factor.var<-factor(1, labels = 'one')  
logic.var<- TRUE #Booleanos # TRUE= T, FALSE= F
```

- Los objetos creados se pueden ver en el environment

- Si los ejecutamos, R los muestra. Si solo quieres ver el objeto, conviene hacerlo en la consola para no tener que borrarlo otra vez

```
numeric.var
```

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

- Podemos preguntarle a R si un objeto es de algun tipo con `is.tipo`

```
is.numeric(numeric.var)
```

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

- y podemos usar `as.tipo` para cambiar entre tipos de variables

```
as.character(numeric.var)
```

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

```
as.numeric(numeric.var)
```

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

```
as.factor(character.var)
```

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

```
## Levels: Mexico
```

Modificar un objeto lo sobrescribe: NO GUARDA DOS VERSIONES, ANULA LA ANTERIOR Y SE QUEDA CON LA NUEVA

```
numeric.var
```

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

```
numeric.var<-3+sqrt(9)+9^4-4+9/7  
numeric.var
```

```
## [1] 6564.286
```

- nótese el uso de los operadores algebraicos comunes.
- recordemos que la consola no guarda, así que ahí podemos hacer cálculos rápidos.

# Caracteres o strings

Son un trozo de texto encerrado entre comillas. Podemos usar dos comillas o el apóstrofe (que recomiendo porque es más rápido)

```
name<- 'Rodrigo'
```

# Lógicos o Booleanos

Podemos preguntarle algo a R y nos contesta con un TRUE o FALSE

```
a<-59
```

```
a>100
```

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

Como en casi todos los lenguajes, los operadores son:

- `&` para 'y', 'intersección de conjuntos'
- `|` para 'o inclusiva', 'unión de conjuntos'
- `==` 'igual a'
- `>=` 'mayor o igual a'

Algo útil es que `TRUE=1` y `FALSE=0`

T+3

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

# Práctica

```
is.logical(is.numeric(FALSE))  
is.numeric(2)+is.character('hola')  
T|F  
T & F
```



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

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

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

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

# Factores

Son variables categóricas mutuamente excluyentes. Se ven como caracteres, pero tienen niveles, que son el número de categorías.

```
consolas<-as.factor('xbox')
```

podemos añadir niveles de una manera mas sencilla

```
levels(consolas)<-c('xbox','switch','ps5')  
consolas
```

```
## [1] xbox  
## Levels: xbox switch ps5
```

## Section 7

### Vectores

# Vectores o listas

Podemos concatenar objetos usando `c()`. De preferencia, que sean del mismo tipo. Un vector es una lista de objetos, una colección de objetos. Podemos saber su longitud usando `length()`

```
vector<-c(1,4,5,6)
vector<-c(vector, 1,4,6,8,9)
length(vector)
```

```
## [1] 9
```

## Slices (particiones)

Podemos llamar a partes específicas de los vectores utilizando paréntesis. Dentro de los paréntesis podemos especificar las posiciones deseadas o incluir un operador lógico

```
vector<-c(1,4,5,6)  
vector[3]
```

```
## [1] 5
```

```
vector[vector<5]
```

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

:

Un operador habitual es ':' que se interpreta como de x a y.

```
vector<-c(1,4,5,6)  
vector[1:3]
```

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

También podemos hacer series

```
series<-1:10  
series
```

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



- Otro operador es '!' que se interpreta como el complemento

```
vector<-c(1,4,5,6,15,3,20)  
vector[vector<5]
```

```
## [1] 1 4 3
```

```
vector[! vector<5]
```

```
## [1] 5 6 15 20
```

Muchas funciones utilizan vectores

```
mean(vector); sd(vector); prod(vector)
```

```
## [1] 7.714286
```

```
## [1] 7.016986
```

```
## [1] 108000
```



o puedes operar con los vectores mismos, y funciona como un vector matemático

```
r<-c(1,4,6,4,2,5,9)
r*2
```

```
## [1]  2  8 12  8  4 10 18
```

```
r+r
```

```
## [1]  2  8 12  8  4 10 18
```

```
r>=4
```

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

Como vimos, podemos utilizar factores para ver cuantas observaciones pertenecen a una categoría

```
carreras<-as.factor(c('eco','eco','cpol','ri','ri'))  
table(carreras)
```

```
## carreras  
## cpol  eco   ri  
##      1    2    2
```

## %in%

Usamos el operador `'%in%'` para ver si un objeto pertenece a un vector. Denota si un objeto está dentro de un vector.

```
carreras<-c('eco','eco','cpol','ri','ri')  
'mat' %in% carreras
```

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

## Otras funciones

Para simulaciones seguramente usaremos `rep()` y `sample()`. `rep()` copia un vector y lo repite algunas veces.

- `rep(objeto a repetir, número de veces a repetir)`

```
rep(4,4)
```

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

```
a<-c(1,7,9)  
rep(a,3)
```

```
## [1] 1 7 9 1 7 9 1 7 9
```

Podemos hacer vectores de ceros o de texto vacío

```
numeric(5) #vector de 0 el numero de veces indicada
```

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

```
character(6) # lo mismo, pero para characters
```

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

`sample()` toma una muestra aleatoria. Se puede especificar el reemplazo

- `sample( objeto para tomar la muestra, tamaño de muestra, replace= FALSE )`

```
sample(1:10,3)
```

```
## [1]  1 10  9
```

```
a<-c(2,4,5,6,1,3,12,45,56)  
sample(a,4)
```

```
## [1]  1  3  5 45
```

```
sample(a, 2, replace = F)
```

```
## [1] 4 3
```

# Menciones honorables

- `sort()` acomoda las entradas del vector según se especifique
- `unique()` da las entradas únicas en un vector con posibles repeticiones
- `max()`
- `min()`
- `length()` da la longitud del vector

## Particiones con vectores independientes

Podemos hacer particiones lógicas, incluso usando otro vector.

```
coin_toss<-sample(  
  rep(c('aguila', 'sol')), 10 ,  
  replace = T)
```

```
y<-1:10
```

```
y[coin_toss=='aguila']
```

```
## [1] 2 5 6 8 9
```



## Section 8

Ejercicios Mauricio Romero

# Ejercicios tomados de Mauricio Romero

```
f<-c(2,7,5,1)
f^2
f + c(1,2,3,4)
c(f,6)
is.numeric(f)
mean(f >= 4)
f*c(1,2,3)
length(f)
length(rep(1:4,3))
f/2 == 2 | f < 3
as.character(f)
f[1]+f[4]
c(f,f,f,f)
f[f[1]]
f[c(1,3)]
f %in% (1:4*2)
```

```
## [1] 4 49 25 1
```

```
## [1] 3 9 8 5
```

```
## [1] 2 7 5 1 6
```

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

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

```
## Warning in f * c(1, 2, 3): longitud de objeto mayor no es m  
## longitud de uno menor
```

```
## [1] 2 14 15 1
```

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

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

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

```
## [1] "2" "7" "5" "1"
```

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

```
## [1] 2 7 5 1 2 7 5 1 2 7 5 1 2 7 5 1
```

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

```
## [1] 2 5
```

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

- Crea un factor que seleccione aleatoriamente entre seis personas que pueden ser hombre, mujer u otro género
- Averigua la suma acumulada entre 45 y 987 y súmale la media de todos estos números. (averigua la función para suma acumulada)
- Reacomoda  $h < -c(1,3,5,23,-4)$  de mayor a menor
- ¿Cuántos múltiplos de 4 hay entre 344 y 899? (averigua cómo sacar residuos no econométricos)