# Uvod v R Markdown skripte

## Uvod

Namen te skripte je ta, da od začetka razjasnimo kako je sestavljeno gradivo za predavanja. Gradivo je napisano v programskem jeziku **R Markdown**, kar je mešanica programskega jezika R in označevalnega jezika Markdown ( $ang. markup \ language$ ). R bomo bolje spoznali tekom predavanj, saj je temu namenjena delavnica, Markdown pa bomo na kratko povzeli v tem dokumentu. Tako bosta potek delavnice in brskanje po originalnih skriptah jasna in razumljiva.

Od tu naprej bomo predpostavljali, da ste na računalnik uspešno namestili R in RStudio ter da ste uspešno pognali testno skripto.

### Markdown

Markdown je označevalni jezik, skupek ukazov, ki določajo, v kateri obliki in formatu se bo besedilo prikazalo na ekranu. Na razliko od drugih označevalnih jezikov (HTML, LaTex, XML, ...), je Markdown zelo jasen in berljiv tudi v izvorni obliki, zaradi česar je pogosto uporabljen za pisanje blogov, forumov, dokumentacij in README-datotek (za konkretno primerjavo s HTML poglej **tukaj**).

Poglejmo si, kako izgleda izvorna koda za prvi dve poglavji tega dokumenta:

```
title: "Uvod v R markdown skripte"
output: pdf_document

# Uvod
Namen te skripte je ta, da od začetka razjasnimo kako je sestavljeno gradivo za predavanja. Gradivo je napisano v **R markdown** programskem jaziku, kar je mešanica programskega jezia *R* in označevalnega jezika | Markdown* (*ang. markup language*). R bomo bolje spoznali tekom predavanj, saj je temu namenjena delavnica, Markdown pa bomo na kratko povzeli v tem dokumentu, tako bo potek delavnice in brskanje po originalnih skriptah jasen in razumljiv.

Od tu naprej bomo predpostavljali, da ste uspešno namestili R in R Studio ter da ste uspešno izvedli testno skripto.

# Markdown

Kot smo že omenili, Markdown je označevalni jezik, oziroma en skupek ukazov, ki opisujejo v kateri obliki in formatu naj se nam tekst prikaže na ekranu. Na razliko od drugih onačevalnih jezikov (HTML, LaTex, XML, ...), je Markdown zelo jasen in berljiv tudi v izvorni obliki, zaradi česar je pogosto uporabljen za pisanje blogov, forumov, dokumentacij in README-datotek (za konkretno primerjavo s HTML poglej **[tukaj](https://en.wikipedia.org/wiki/Markdown)**).

Poglejmo si kako izgleda izvorna koda za prvi dve poglavji tega dokumenta:
![Izvorna koda za prvi dve poglavji.](primer_markdown.PNG)
```

Figure 1: Izvorna koda za prvi dve poglavji.

Kot opazimo, izvorna koda je navadno besedilo, ki vsebuje le nekaj "posebnih" znakov, zaradi česar je enostavno berljiva. Če torej na kratko povzamemo, v Markdown-u lahko pišemo besedila na podoben

preprost način kot v Word-u ali Notepade-u z izjemo, da z uporabo nekaterih znakov lahko neposredno oblikujemo njihov končen prikaz.

### R. Markdown

#### Namestitev

R Markdown je razširitev Markdown-a, ki omogoča vstavljanje odsekov programske kode v besedilo Markdown. Koda se samodejno požene vsakič ko prevedemo besedilo v končni format (.pdf, .html ali .docx). Če hočemo to orodje uporabiti, ga moramo najprej namestiti med R-pakete: odpremo RStudio in vtipkamo v konzolo ukaz:

```
install.packages("rmarkdown")
```

Ukaz bo pognal inštalacijo vseh paketov, ki so potrebni za prevajanje R Markdown datotek. Ker bomo Markdown kodo prevajali v PDF datoteke, po končani namestitvi paketov izvedemo še ukaz:

```
tinytex::install_tinytex()
```

Ko je namestitev končala lahko testiramo, če smo uspešno namestili R Markdown. Trenutno datoteko PDF z navodili (Uvod-v-R-markdown-skripte.pdf) zapremo in preimenujmo v Uvod-v-R-markdown-skripte-original.pdf. Na tak način, v primeru da pride do kake napake, ne bo potrebno ponovno naložiti vseh navodil. Brez tega koraka bi R Markdown vrnil napako, ker ne bi uspel nadomestiti prvotne datoteke, saj bi bila ta odprta v drugrem programu. V RStudio-u odpremo datoteko Uvod-v-R-markdown-skripte.Rmd in stisnemo gumb Knit, ki se nahaja na vrhu skripte pod zavihkom z imenom datoteke. Če se je vse izvedlo na pravilen način, bi se nam morala ponovno pojaviti datoteka Uvod-v-R-markdown-skripte.pdf.

#### Kodni odseki

Spodaj je navedenih nekaj primerov kodnih odsekov (angl. "code chunks") v izvorni kodi (slika) in v končni obliki.

```
## Kodni odseki
Spodaj imate navedene par primerov kodnih odsekov v končni obliki in izvorni
kodi.

```{r primer1}
ime <- "DataScience@FRI"
print(paste("Zdravo,", ime, "--- R Markdown je uspešno nameščen."))

```{r primer2, echo = FALSE, fig.height = 2.7, fig.width = 4.5}
x <- seq(100)
y <- log(x)
plot(x, y, type = 'l',)
title("Logaritemska funkcija")

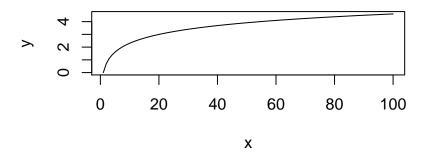
![Izvorna koda za kodne odseke.](kodni_odseki.PNG)</pre>
```

Figure 2: Izvorna koda za kodne odseke.

```
ime <- "DataScience@FRI"
print(paste("Zdravo,", ime, "--- R Markdown je uspešno nameščen." ))</pre>
```

## [1] "Zdravo, DataScience@FRI --- R Markdown je uspešno namešcen."

## Logaritemska funkcija



Kodni odsek razmejujejo **3 zaporedni krativci** (znak: '). Po prvem zaporedju krativcev, sta prisotna še vijugasta oklepaja, znotraj katerih so definirani *programski jezik, ime odseka* in *ostali parametri*. Da se odsek izvede, moramo definirati programski jezik, ime in ostali parametri pa niso nujni, saj lahko zavzamejo svoje prirejene vrednosti. Iz slike opazimo, da prvi kodni odsek uporablja programski jezik R in se imenuje "primer1". Drugi kodni odsek pa poleg programskega jezika in imena uporablja še parameter echo = FALSE, ki skrije vsebino kodnega izseka v končni datoteki, in parametra fig.height in fig.width, ki določata končno višino in širino slike.

Med pripravo R Markdown datoteke lahko sproti izvajamo vsak kodni odsek posebej. To lahko storimo s klikom na zeleni trikotni gumb na koncu prve vrstice odseka ali pa z bližnjico Ctrl + Shift + Enter, če se nahajamo s kurzerjem znotraj odseka.

## Drugi nasveti za boljše razumevanje delavnic

- Z R Markdown-om ne določamo delovnega direktorija, ker je že privzeto, da je ta na lokaciji skripte.
- Znaka < >, ki v navodilih obdajata besede kot npr. "<ime\_dataframe-a>", "<ime in priimek>", "<datum>" ipd., pomenita, da je potrebno na tisto mesto v skripti vnesti dejansko ime spremenljivke ali pa dejansko vrednost.