

TUTORIAL SHINY

Davi, Eduardo, Gabriela, Jadson, Tailine

Outubro de 2019

1. INTRODUÇÃO

1.1. O que é o Shiny?

- O código de uma aplicação Shiny nos permite estruturar tanto a interface com o usuário quanto o processamento de dados, geração de visualizações e modelagem, isto é, nós programamos tanto o **user side** quanto o **server side** numa tacada só. Assim, ao rodarmos o código, criamos um servidor que envia páginas web, recebe informações do usuário e processa os dados, utilizando apenas o R.
- O Shiny é utilizado para criação de aplicações interativas na web que podem ser utilizadas na apresentação de dados de maneira **interativa** com inovadores recursos de visualização. Além disso, oferece uma interessante interface gráfica para disponibilizar aplicações para as pessoas que não têm familiaridade com R.

2. ESTRUTURA

Um aplicativo em Shiny (ou Shiny app) é gerado por um único script chamado `app.R`. Esse script tem três componentes:

- Um objeto com a interface do usuário (user side);
- Uma função `server()` (server side);
- Uma chamada para a função `shinyApp()`.

O código, então, se compõe da seguinte forma:

```
library(shiny)

ui <- fluidPage()

server <- function(input, output) {}

shinyApp(ui = ui, server = server)
```

2.1. USER INTERFACE

Tudo o que será apresentado ao usuário está guardado no objeto `ui`, que, no final, se analisarmos é um código HTML. Na tabela abaixo estão listadas as funções utilizadas e relacionadas a estrutura da página na UI e suas respectivas finalidades:

Função	Finalidade
<code>library(shiny)</code>	Carregar o pacote Shiny.
<code>shinyUI(fluidPage)</code>	Criar uma interface com o usuário.
<code>titlePanel()</code>	Criar um painel contendo um título do aplicativo.

Função	Finalidade
WsidebarLayout	Criar um layout com uma barra lateral e área principal. A barra lateral é exibida com uma cor de fundo distinta e geralmente contém controles de entrada. A área principal ocupa 2/3 da largura horizontal e geralmente contém saídas.
sidebarPanel()	Criar um painel com barra lateral, que contenha controles de entrada que, por sua vez, possam ser passados para SidebarLayout.
mainPanel()	Criar um painel principal contendo elementos de saída que, por sua vez, pode ser passado para sidebarLayout

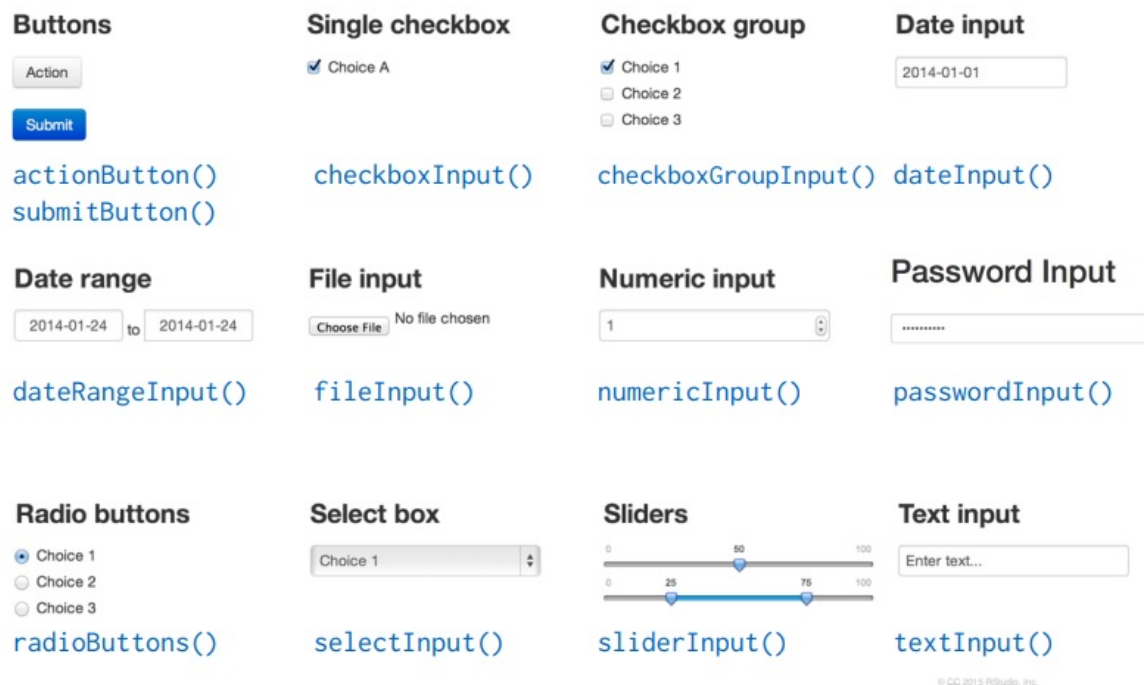
Com as funções acima são criados apenas títulos e painéis. Não há nada com o que o usuário possa interagir. Para isso, precisamos adicionar os **inputs**. A função vai depender do tipo de interação que você quer que o usuário tenha. A seguir temos uma tabela com as funções que podem ser utilizadas e suas respectivas finalidades.

2.1.1. FUNÇÕES INPUT

Função	Finalidade
ActionButton	Criar um botão de ação, cujo valor é inicialmente zero e aumenta em um cada vez que é pressionado.
actionLink	Criar um link de ação cujo valor é, inicialmente, zero e aumenta em um cada vez que é pressionado.
checkboxGroupInput	Criar um grupo de caixas de seleção que podem ser usadas para alternar várias opções de modo independente.
checkboxInput	Criar uma caixa de seleção que pode ser usada para especificar valores lógicos.
dateInput	Criar uma entrada de texto que, quando clicada, traz um calendário no qual o usuário pode clicar para selecionar datas.
dateRangeInput	Criar um par de entradas de texto que, quando clicadas, trazem calendários nos quais o usuário pode clicar para selecionar datas.
fileInput	Criar um controle de upload de arquivos que pode ser usado para carregar um ou mais arquivos.
numericInput	Criar um controle de entrada para a entrada de valores numéricos.
passwordInput	Criar um controle de senha para a entrada de senhas.
radioButtons	Criar um conjunto de botões usados para selecionar um item de uma lista.
selectInput	Criar uma lista de seleção que pode ser usada para escolher um único ou vários itens de uma lista de valores.
sliderInput	Construir um widget de controle deslizante para selecionar um valor numérico de um intervalo.

Função	Finalidade
submitButton	Criar um botão de enviar para um aplicativo. Aplicativos que incluem um botão de enviar não atualizam automaticamente suas saídas quando as entradas são alteradas. É esperado até que o usuário clique explicitamente no botão enviar. O uso do submitButton, geralmente, é desencorajado em favor do ActionButton mais versátil.
textInput	Criar um controle de entrada para a entrada de valores de texto não estruturados.

Para facilitar, abaixo segue imagem retirada do site “Shiny from RStudio” com visualizações que mostram as funções e os inputs gerados.



Adicionando então ao código base teremos:

```
library(shiny)

ui <- fluidPage(
  sliderInput(inputId = "num",
    label = NULL,
    value = 25, min = 1, max = 100) )

server <- function(input, output) {}

shinyApp(ui = ui, server = server)
```

DICA: Use `?shiny::função` para verificar a syntax da função. Ex: `?shiny::sliderInput`

2.1.2. FUNÇÕES OUTPUT

Função	Finalidade
<code>dataTableOutput</code>	Renderizar uma <code>renderTable</code> ou <code>renderDataTable</code> dentro de uma página do aplicativo. A <code>renderTable</code> usa uma tabela HTML padrão, enquanto a <code>renderDataTable</code> usa a biblioteca JavaScript DataTables para criar uma tabela interativa com mais recursos.
<code>imageOutput</code>	Renderizar um <code>renderPlot</code> ou <code>renderImage</code> dentro de uma página do aplicativo.
<code>plotOutput</code>	Renderizar um <code>renderPlot</code> ou <code>renderImage</code> dentro de uma página do aplicativo.
<code>verbatimTextOutput</code>	Renderizar uma variável de saída reativa como texto dentro de uma página de aplicativo.
<code>tableOutput</code>	Renderizar uma <code>renderTable</code> ou <code>renderDataTable</code> dentro de uma página do aplicativo. O <code>renderTable</code> usa uma tabela HTML padrão, enquanto o <code>renderDataTable</code> usa a biblioteca JavaScript DataTables para criar uma tabela interativa com mais recursos.
<code>textOutput</code>	Renderizar uma variável de saída reativa como texto dentro de uma página de aplicativo. O texto será incluído dentro de uma tag HTML <code>div</code> por padrão.
<code>UiOutput</code> & <code>htmlOutput</code>	Renderizar uma variável de saída reativa como HTML dentro de uma página de aplicativo. O texto será incluído em uma tag HTML.

Adicionando ao código temos, então:

```
library(shiny)

ui <- fluidPage(
  sliderInput(inputId = "num",
             label = NULL,
             value = 25, min = 1, max = 100),

  plotOutput("hist"))

server <- function(input, output) {}

shinyApp(ui = ui, server = server)
```

2.2. SERVER

Com a interface do usuário estruturada, é necessário agora implementar a função `server()`. Onde serão configurados os outputs vistos pelo usuário a partir dos valores dos inputs que o ele escolher.

Função	Finalidade
<code>library(shiny)</code>	Carregar o pacote Shiny.

Função	Finalidade
<code>shinyServer()</code>	Definir a lógica do servidor do aplicativo Shiny. Isso geralmente envolve a criação de funções que mapeiam entradas de usuários para vários tipos de saída.
<code>function(input,output){}</code>	Funções render (funções do R)

2.2.1. REATIVIDADE

O fluxo de reatividade será sempre conduzido por valores e funções reativas. Os objetos dentro da lista `input` são os principais objetos reativos e as funções `render()` são as principais funções reativas.

Um fluxo básico seria o seguinte:

1. O usuário altera o valor do input `x`.
2. O valor reativo `input$x` é invalidado.
3. Toda função reativa que depender de `input$x` é notificada.
4. Essas funções verificam qual é o novo valor de `input$x` e atualizam suas saídas.

2.2.2. FUNÇÕES RENDER

Output (UI)	Render (Server)
<code>dataTableOutput()</code>	<code>renderDataTable</code>
<code>imageOutput()</code>	<code>renderImage</code>
<code>plotOutput()</code>	<code>renderPlot</code>
<code>tableOutput()</code>	<code>renderTable</code>
<code>textOutput()</code>	<code>renderText</code>
<code>verbatimTextOutput()</code>	<code>renderPrint</code>
<code>uiOutput()</code>	<code>renderUI</code>
<code>htmlOutput()</code>	<code>renderUI</code>

Adicionando as configurações do render ao código, temos um App Shiny completo:

```
library(shiny)

ui <- fluidPage(
  sliderInput(inputId = "num",
    label = NULL,
    value = 25, min = 1, max = 100),
  plotOutput("hist"))

server <- function(input, output) {
  output$hist <- renderPlot({
    hist(rnorm(input$num))})}

shinyApp(ui = ui, server = server)
```

3. RESULTADO

4. REFERÊNCIAS

1. RSTUDIO INC. **Shiny from RStudio**. Disponível em: <https://shiny.rstudio.com/tutorial/>. Acesso em: setembro de 2019.
2. PUC MINAS. **Desenvolvimento de Aplicativos Web Com R e Shiny**: inovações no ensino de Estatística. Belo Horizonte, v. 6, n. 2, p. 55-71, maio 2018
3. **Curso-R**. Disponível em: <http://material.curso-r.com/shiny/>. Acesso em: setembro de 2019.

5. ANEXOS

5.1. APLICAÇÕES I

```
pacman::p_load(ggplot2, tidyverse, tidyr, dplyr, lubridate, stringr, broom)
dados <- read.csv2("amazon.csv")
dados$number <- as.vector(dados$number)
dados$number <- as.numeric(dados$number)
dados$X <- NULL
dados$X.1 <- NULL
dados <- dados %>%
  mutate(date = unite(dados, year_month, month, year, sep = "-")$year_month)
dados <- dados %>%
  mutate(dias = rep("01", length(dados$date)))
dados <- unite(dados, data, date, dias, sep = "-")
dados$data <- myd(dados$data)
library(shiny)
ui <- fluidPage(
  titlePanel("Queimadas no Brasil"),
  sidebarLayout(
    sidebarPanel(
      selectInput("mes", "Mes:",
        choices=c("Todos", "Jan", "Feb", "Mar", "Apr", "May", "June",
          "July", "Aug", "Sept", "Oct", "Nov", "Dec")),
      selectInput("estado", "Estado:",
        choices=c("Todos", "Acre", "Alagoas", "Amapa", "Amazonas", "Bahia",
          "Ceara", "Distrito Federal", "Espirito Santo",
          "Goias", "Maranhao", "Mato Grosso", "Minas Gerais",
          "Paraiba", "Pernambuco", "Piau", "Rio", "Rondonia", "Roraima")),
      hr(), helpText("Dados fornecidos em:
        http://dados.gov.br/dataset/sistema-nacional-de-informacoes-florestais-snif"),
      mainPanel(plotOutput("Grafico"))))
server <- function(input, output) {
  output$Grafico <- renderPlot({
    if(input$mes == "Todos"){
      if(input$estado == "Todos"){
        ggplot(dados, aes(x=data, y=number)) +
          geom_point() +
          geom_jitter(width = 20, height = 0.2) +
          geom_smooth(method = "lm", formula = y~x, se = F) +
          xlab("Anos") +
          ylab("Numero de queimadas") +
          theme_classic() +
```

```

      ggtitle("Numero de queimadas por ano")
    }else{
      ggplot(dados %>%
        filter(state == input$estado),aes(x=data,y=number)) +
        geom_point() +
        geom_jitter(width = 20,height = 0.2) +
        geom_smooth(method = "lm",formula = y~x,se = F)+
        xlab("Anos") +
        ylab("Numero de queimadas")+
        theme_classic() +
        ggtitle("Numero de queimadas por ano")}}else{
      if(input$estado == "Todos"){
        ggplot(dados %>%
          filter(month == input$mes),aes(x=data,y=number)) +
          geom_point() +
          geom_jitter(width = 20,height = 0.2) +
          geom_smooth(method = "lm",formula = y~x,se = F)+
          xlab("Anos") +
          ylab("Numero de queimadas")+
          theme_classic() +
          ggtitle("Numero de queimadas por ano")
        }else{
          ggplot(dados %>%
            filter(month == input$mes)%>%
            filter(state == input$estado),aes(x=data,y=number)) +
            geom_point() +
            geom_jitter(width = 20,height = 0.2) +
            geom_smooth(method = "lm",formula = y~x,se = F)+
            xlab("Anos") +
            ylab("Numero de queimadas")+
            theme_classic() +
            ggtitle("Numero de queimadas por ano")
          }}}}
shinyApp(ui = ui, server = server)

```

5.2. APLICAÇÕES II

```

library(shiny)gg
library(plotly)
library(tidyverse)

df <- read.csv("WorldCups.csv")

ui <- fluidPage(

  # Application title
  titlePanel("Copa do Mundo"),

  sidebarPanel(
    h3("Ideal Points Estimation"),

```

```

# Select Justices name here
selectizeInput("name",
               label = "Country Name(s) of Interest",
               choices = (df$Winner),
               multiple = T,
               options = list(maxItems = 5, placeholder = 'Select a name'),
               selected = "United States of America"),

# Term plot
plotOutput("termPlot", height = 200),
helpText("Data: Bailey, Michael, Anton Strezhnev and Erik Voeten. Forthcoming.
'Estimating Dynamic State Preferences from United Nations Voting Data.'
Journal of Conflict Resolution. ")
),

# Show a plot of the generated distribution
mainPanel(
  plotOutput("trendPlot")
)
)

server <- function(input, output, session) {
  output$trendPlot <- renderPlot({

    if (length(input$Winner) == 0) {
      print("Please select at least one country")
    } else {
      df_trend <- df[df$Winner == input$Winner, ]
      ggplot(df_trend) +
        geom_line(aes(x = Year, y = Winner, color = Winner)) +
        labs(x = "Year", y = "Ideology", title = "Ideal Points for Countries") +
        scale_colour_hue("clarity", l = 70, c = 150) + ggthemes::theme_few()})}

tamanho <- length()

df_trend <- df[df$Winner == df$Winner, ]
ggplot(df_trend) +
  geom_line(aes(x = Year, y = GoalsScored, by = Winner, color = Winner)) +
  labs(x = "Year", y = "Ideology", title = "Ideal Points for Countries") +
  scale_colour_hue("clarity", l = 70, c = 150)

shinyApp(ui = ui, server = server)

```