Simulando Cara e Coroa num jogo de moeda em R

SAMPLE

usar a função SAMPLE () para provar a partir de um vector de 1 (CARA) e 0 (COROA).

moeda <- c(0,1)

chance <- 0.5 # para uma moeda justa

N <- 20 # jogar a moeda 20 vezes

flips <- sample(moeda, size = N, replace = TRUE, prob = c(chance, 1 - chance))

flips

[1] 0 0 1 1 1 1 0 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 1

Pode ser usado a Binomial

usar o rbinom () função para desenhar um número de uma distribuição de Bernoulli:

chance <- 0.5 # para uma moeda justa

N <- 20

flips <- rbinom(n = N, size = 1, prob = chance)

flips

[1] 0 0 1 1 1 1 0 0 0 1 0 0 1 0 0 1 0 0 1 1