

Práctica 1

Zulemma Bazurto Blacio

¿Vamos por una jugadita de poker?

1. Crea el vector correspondiente a las ganancias de póker por día con el siguiente código.

```
poker_gan <- c(150, 178, -6, 166, -80, -119, -142)
```

2. El reto:

Las ganancias , expresandas en dólares, en una ruleta fueron las siguientes durante la semana:

- lunes -48
- martes 151
- miércoles 198
- jueves -16
- viernes 134
- sábado -153
- domingo 126

Con la función `combine c()` crea un vector numérico de las ganancias denominado *ruleta_gan*. Posteriormente, asocia cada ganancia a los días de la semana que corresponden.

IDEAS:

- ¿Cuántos tipos de vectores necesitas para resolver lo anterior?
- ¿Podrías hacerlo únicamente con la función `combine c()`?

3. Crea un dataframe, con la función `data.frame()`, que contenga:

- Como primera columna una variable denominada ‘secuencia’ y que sea un vector de números de longitud 6 y que empiece en con el número 3.
- Como segunda columna una variable denominada ‘aleatorio’ y que sean 6 números aleatorios generados desde una distribución normal.
- Como tercera columna una variable denominada ‘letras’ que contengan las primeras 6 letras del abecedario.

4. Crea un dataframe denominado ‘potter’ a partir de los siguientes vectores:

```
sales_hp <- c(497066400, 426630300, 401608200, 399302200, 377314200,  
             359788300, 357233500, 328833900, 141823200, 189432500,  
             142414700, 135197600, 99635700, 92756000, 134119300,  
             138752100)
```

```
# titles_hp <- c(  
# "1. HP and the Sorcerer's Stone",  
# "8. HP and the Deathly Hallows Part 2",  
# "4. HP and the Goblet of Fire",  
# "2. HP and the Chamber of Secrets",
```

```
# "5. HP and the Order of the Phoenix",  
# "6. HP and the Half-Blood Prince",  
# "3. HP and the Prisoner of Azkaban",  
# "7. HP and the Deathly Hallows Part 1")
```

Una vez creado el dataframe, explora el objeto y verifica cuál es su dimensión.