# Trial Listen Generieren (und Mehr zu Vektoren und Matrizen)

• Trial Listen als Matrizen mit einer Zeile pro Trial

#### Hilfreiche Funktionen

#### Manuell

- [1,2,3] Horizontaler Vektor
- [1;2;3] Vertikaler Vektor
- [1,2;2,3;3,4] Matrize

#### Generieren von Vektoren/Matrizen

- 1:5 Vektor [1,2,3,4,5]
- 1:3:9 Vektor 1-9 in 3er schritten
- v' dreht den Vektor um 90°
- zeros (x, y) macht eine x mal y Matrize voller nullen
- ones (x, y) macht eine x mal y Matrize voller nullen. insbesondere ones (x, y) \* z macht eine x mal y matrize voller z.
- repmat([1,2,3],1,2) wiederholt Vektor [1,2,3,1,2,3]
- repelem([1,2,3],3) wiederholt jedes Element im Vektor [1,1,1,2,2,2,3,3,3]

#### Information

- length() länge eines Vektors
- [x,y,z] = size(m) Größe einer Matrize. auch size(m,1) oder size(m,2) für nur Zeilen- oder nur Spaltenzahl.
- ismember(4,[1,2,3]) ist die Zahl 4 im Vektor 1,2,3? Bool/Logical

#### Indizieren von Matrizen

```
m=magic(10);
m(1,2)
m(3,:)
m(:,2)
m(:,4:6)
m(:,[1,6,7])
```

### Zusammenfügen

- horzcat (a,b) fügt Vektoren horizontal zusammen (muss selbe Zeilenzahl haben)
- vertcat (a,b) fügt Vektoren vertikal zusammen (muss selbe Spaltenzahl haben)

#### Random

- randi (g, x, y) gibt random ints bis zur Größe g, mit x Zeilen und y Spalten
- rand(x,y) gibt random Zahlen zwischen 0 und 1, mit x Zeilen und y Spalten
- randperm(g) gibt eine zufällige Permutation der Werte 1 bis g
- um einen existierenden Vektor zu randomisieren, generiert man sich mit randperm() zufällige indices, und verwendet diese um den Originalvektor in die zufällige Ordnung zu bringen:

  YourVector (randperm(length(YourVector))
- Um trotz Randomisierung reproduzierbare Resultate zu bekommen kann man den 'seed' setzen: rng (1234)

## Hinweis

Die meisten einfachen Operationen die auf einzelnen Zahlen gehen, gehen auch mit Vektoren. Man muss also nicht über jedes Element iterieren um die ganze Liste mal 2 zu rechnen oder, um herauszufinden welche Elemente größer als 5 sind.