

R'a Giriş

H. Melike Dönertaş

04-08-2018

İçindekiler

	5
1 Giriş	7
1.1 R nedir?	7
1.2 R Avantajları	7
1.3 R Öğrenmeye Nasıl Başlarım?	8
2 RStudio Arayüzü	9
2.1 Konsol, Terminal (1)	9
2.2 Dosyalar, Çizimler, Paketler, Yardım (2)	9
2.3 Ortam, Geçmiş (3)	11
2.4 Editör (4)	11
3 İlk Adımlar	13
3.1 Hesap Makinesi olarak R	13
3.2 Fonksiyonlar	14
3.3 R’da değişkenler	15
4 Temel obje türleri	17
4.1 Karakter (character)	17
4.2 Nümerik (numeric)	17
4.3 Tam sayılar (integer)	18
4.4 Kompleks (complex)	18
4.5 Mantıksal (logical, boolean)	19
5 Vektörler	21
5.1 Vektörleri birleştirmek	22
5.2 Vektör aritmetiği	23
5.3 Vektör indisleri	24
5.4 İsimlendirilmiş vektör	25

Bu kitap oluřturulma ařamasında olup, haftalık olarak gncellenecek, yeni blmler eklenecektir. nerileriniz ve sorularınız iin bana email ile ulařabilirsiniz.

Bölüm 1

Giriş

1.1 R nedir?

R ile ilgili şimdiye kadar en uygun bulduğum, en çok hoşuma giden benzetme Matthew Keller'a ait. Keller diyor ki: 'R is like a magic, except you have functions instead of spells' - yani diyor ki R büyü gibidir, ancak büyülu sözcükler yerine fonksiyonlarınız vardır. SPSS, SAS kullanıcıları, 'muggle' gibidir. Ortamı değiştirme kabiliyetleri sınırlıdır. Onların analizi için birileri tarafından uygun görülmüş dizayn edilmiş algoritmalarla sınırlıdır ve üstüne para ödemek zorundadırlar. Keller, R programcıları ise 'büyücü'lere benzetiyor. R programcılar, alanında uzman olan kişiler tarafından yazılmış fonksiyonlara (yani büyülere) bağlı kalarak devam edebilecekleri gibi, kendi büyülerini de yaratabilirler ('sectumsempra' gibi lanetler de mümkün tabii). Bunları kullanmak / bunlara erişmek için para ödemezler, ve yeterinde deneyim kazandıklarında yapamayacakları bir şey yoktur.

1.2 R Avantajları

- Ücretsiz!
- Açık kaynak kodlu
- Aktif ve dinamik bir komünitesi var. Yardım almak çok kolay.
- Güncel
- Kod yazarken analiz hakkında düşünmeniz gerekiyor. Bu sebeple yaptığınız analizin, deney düzeninize, örnekleminize ve en önemlisi hipotezinize uygun olup olmadığını tartabiliyorsunuz. Rastgele tuşlara tıklayıp $p < 0.05$ görünce alıp devam etmekten oldukça farklı!
- İstatistiksel testlerin varsayımlarına bağlı kalmadan, simülasyonlar ile empirik dağılımlar yaratıp test yapabilirsiniz.
- R notebook / R markdown gibi dökümanlar oluşturarak analizinizi / deneyinizi takip etmeyi ve yayınlamayı kolaylaştırmak ve tekrar edilebilirliğini sağlamak mümkün.
- Özellikle rutin olarak biyoistatistik / biyoformatik çalışmıyorsanız, Windows kullanıcısı olma ihtimaliniz yüksek. R işletim sisteminden bağımsız olduğundan, kendi bilgisayarınızda çalışabilir, ve gerektiğinde analizinizi / kodunuzu başka platformlarda çalışanlarla rahatlıkla paylaşabilirsiniz.
- Bilim dili günümüzde İngilizce imiş gibi gözüküyor. Ben buna katılmıyorum. Bilimin dili bence grafikler. Yazdığınız 15 sayfalık bir makaleyi özetleyebilecek 3 grafik yapabilmek çok büyük bir güç (büyük konuştum, tabii her şeyi grafiklendirmek mümkün değil ama zamanla makaleleri okurken farketmeye başlıyor insan Excel, Graph Pad grafiklerinin R'da oluşturulmuş grafikler yanında nasıl kaldığını...)
- Bir de öğrenmesi en kolay dillerden birisi. Ancak bunun yanında öğrenme eğrisi lineer değil. Yani ilk zamanlar çok zor gelebilir (ilk zamanlar çok basit olmasına rağmen kaç defa matrisin satırı yerine sütunu

ile işlem yapmaya çalıştığımı anlatamam bile!) ama alıştıktan sonra insanın kendisini geliştirmesi, yeni fonksiyon hatta başkalarının kullanımı için paket yazmak diğer dillere göre çok daha kolay.

- Son olarak, R paket sayısı, paketlerin güncellenme sıklığı, paket yazarlarının ulaşılabilirliği açısından özellikle biyoloji alanında çalışanlar açısından çok avantajlı. **Bioconductor** projesi özellikle biyoloji ile alakalı analizler için -omics data analizi için vs. inanılmaz avantaj sağlıyor.

1.3 R Öğrenmeye Nasıl Başlarım?

Bu sorunun tabii ki kesin net bir cevabı yok, kişiden kişiye, kullanımdan kullanıma farklılık gösterecektir en verimli yol. Ama yine de bir takım basamaklardan geçmemek imkansız (R'ı bilgisayarınıza indirmek ve kurmak gibi!). İlk olarak bu ‘mutlaka olması gereken maddeler’ ve yararlı bulduğum kimi basamakları sıralayalım.

1.3.1 R kurulumu

Çok basit: CRAN Anasayfasına gidip, kullandığımız işletim sistemi için olan versiyonu indiriyoruz. Bir çok kullanıcı için ‘base’ sürümü yeterli olacaktır. Sonrasında talimatları takip ederek R'ı kuruyoruz.

1.3.2 RStudio

R'ın kendi arayüzü oldukça sade ve yeterli olsa da, ben herkese RStudio'yu indirmelerini tavsiye ediyorum. RStudio da ücretsiz ve R programlama için bir çeşit arayüz gibi düşünebilirsiniz.

1.3.3 Kaynaklar

1.3.3.1 Online Dersler

- EdX - Statistics and R dersi ve öğrendikten sonra dersin devamı
- Coursera - R Programming dersi
- R'ı R içinde öğrenin - swirl paketi

1.3.3.2 Bloglar

- R Blogger

1.3.3.3 Kitaplar

- R Graphics Cookbook - ggplot and more

Bölüm 2

RStudio Arayüzü

İlk olarak çalışacağımız ortamı tanıyalım.

RStudio'yu açtığınızda 'RStudio Arayüzü' resmine çok benzer bir tablo ile karşılacaksınız - belki 4. kısım hariç, oraya geleceğiz. Arkaplan muhtemelen beyazdır ve belki işletim sistemi farkları söz konusudur. Ama yine de bu ekran aşağı yukarı neresi ne işe yarıyor, kodu nereye yazacağız gibi kısa bir giriş yapmak için yeterli olacaktır.

2.1 Konsol, Terminal (1)

Konsol (Console): Burası kodu yazıp sonuçları gördüğümüz kısım. Denemek için `2+2` yazıp enter'a basalım.

```
2 + 2
```

```
## [1] 4
```

Terminal: Burası da bilgisayarınızın terminali veya komut istemcisine erişim sağlayan bir kısım. RStudio'nun eski versiyonlarında bu özellik yoktu ancak yeni versiyon kullanıyorsanız bu sekme de mevcut olacaktır.

2.2 Dosyalar, Çizimler, Paketler, Yardım (2)

Dosyalar (Files): İçinde bulunduğumuz klasörün içindeki dosyaları listeliyor.

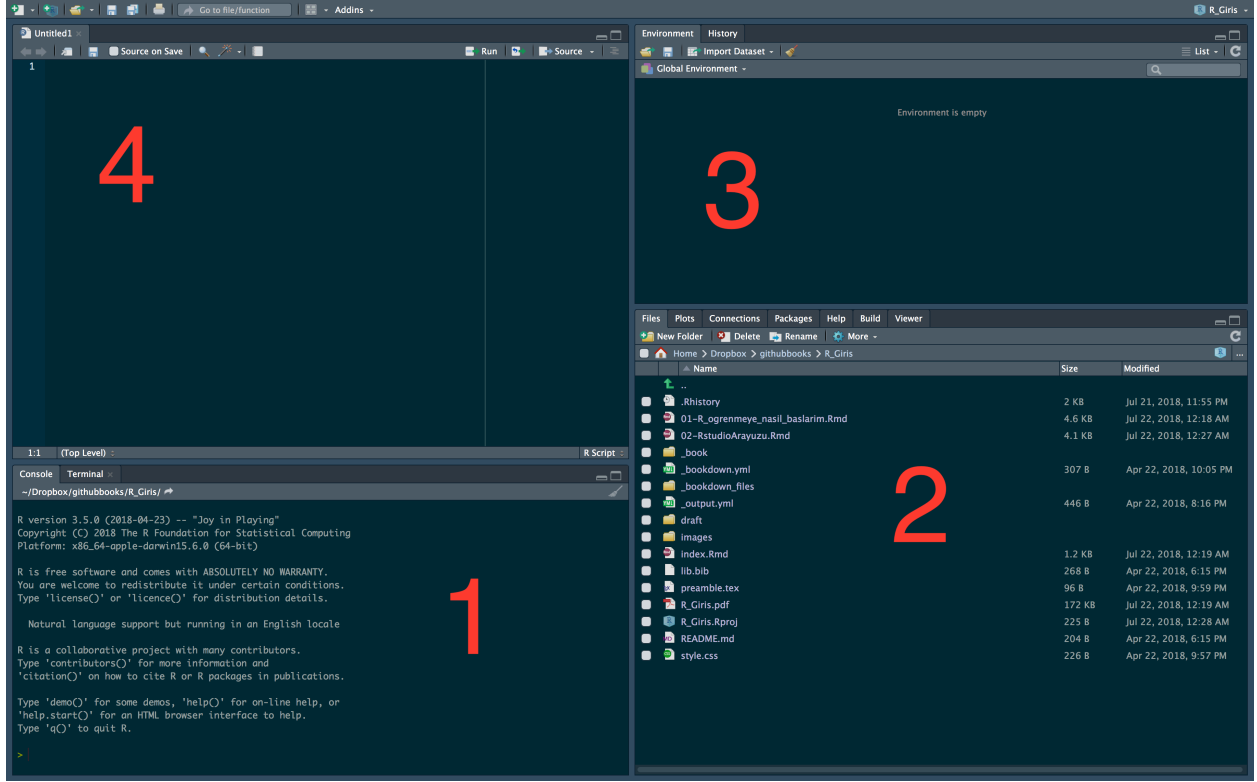
Çizimler (Plots): Çizdiğimiz grafikleri görüntüleyebileceğimiz kısım. Örneğin şu kodu konsola yazarak bu sekmenin işlevini gözlemleyebiliriz:

```
hist(rnorm(1000))
```

Bu ekranda büyütme, dışarı aktarma (export) gibi seçenekleri de görüyoruz. Ancak grafikleri kaydetmek için bu dışarı aktarma seçeneğini kullanmamayı, kaydetme işlemini de tamamen kod ile yapmayı tavsiye ediyorum.

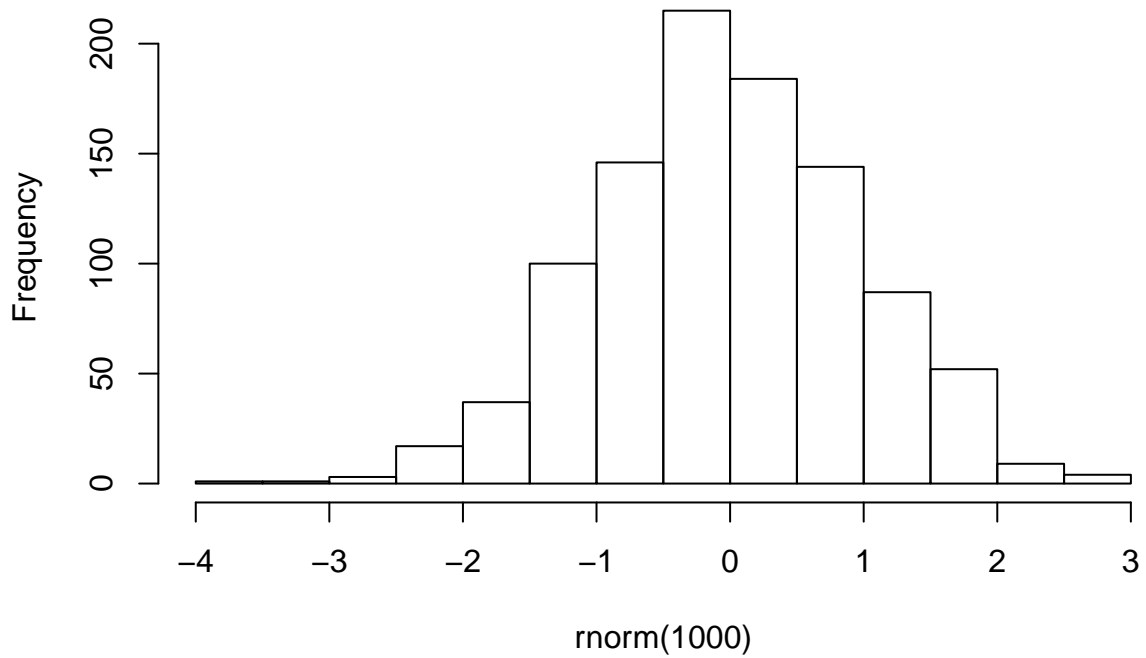
Paketler (Packages): R'da yüklü olan çeşitli paketleri (kütüphaneleri) görüyoruz. Ancak buradan R ortamımıza yükleme yapmaktansa `library()` komutunu kullanmalıyız ki yazdığımız kodlar daha sonra hem biz hem başkaları tarafından kolaylıkla çalıştırılabilsin. Bu kısma sonra geleceğim.

Yardım (Help): Bu sekme RStudio'daki en büyük dostumuz. Açıp öğrenme linklerini kurcalamak iyi bir başlangıç. Ayrıca `?` operatörü ile burada fonksiyonların yardım sayfalarını görüntüleyebiliriz, örneğin konsolda şu kodu deneyelim:



Şekil 2.1: RStudio Arayüzü

Histogram of rnorm(1000)



Şekil 2.2: 1000 rastgele değer kullanılarak çizilmiş bir histogram

```
?hist
```

Gördüğünüz gibi, yardım sekmesinde az önce histogram çizmek için kullandığımız `hist()` fonksiyonu için yardım ekranı açıldı. Bu ekranda, fonksiyonun tanımı, argümanları, sonucu hakkında bilgi alabiliyor ve en altta örnekleri görüyorsunuz. Örnekleri çalıştırıp, fonksiyonla ilgili daha fazla bilgi sahibi olabilirsiniz. Burada çıkan bilgiler, R'ı yüklediğimizde gelen 'base R' fonksiyonları için epey detaylı. İndireceğiniz bir çok paket için de detaylı bilgi bulabilirsiniz ancak detay ve örnek miktarı paket yazarlarının oluşturduğu yardım dosyalarına bağlı olan bir şey.

2.3 Ortam, Geçmiş (3)

Ortam (Environment): Oluşturduğumuz değişkenlerin listesini ve bilgilerini burada görebiliriz. Şunu deneyelim:

```
x <- 3
```

Bu kod ile, x isimli değişkene, 3 değerini vermiş olduk. Artık sadece x yazıp enter'a basarsanız, x'in 3 olduğunu göreceksiniz. Aynı zamanda ortam sekmesinde artık x'in de listelendiğini görebilirsiniz.

Geçmiş (History): Mevcut R oturumunuzda yazdığınız kodları listeleyen bir kısım. Buradan önceden çalıştırdığınız kodları görebilirsiniz. Ancak daha pratik, daha çok kullanılan bir kısa yol, konsolda iken klavyedeki yukarı ok tuşu ile önceki kodları tekrar çağırmak. Geçmiş sadece açık oturumdaki kodları kaydediyor olsa da, .Rhistory dosyası sayesinde ortamlar arası geçmiş bilgisini aktarabilirsiniz. Yine de buna bağlı kalmak yerine daha sonra tekrar kullanacağımız kodları .R scripti olarak kaydetmek çok daha elverişli olacaktır.

2.4 Editör (4)

Editör ekranı, kodlarımızı yazıp çalıştırabileceğimiz ve sonrası için yorumlarımızla beraber kaydedebileceğimiz ekran. Bu bölüm muhtemelen açık olarak başlamamıştır RStudio. Burayı açmak için, sol üst köşedeki tuş ile yeni 'R script'i açabilirsiniz. Burada başka seçenekler de var, bunların ne olduğu avantajları hakkında sonrasında kısımlar gelecek. Şimdilik 'R script'ini seçelim. Açtığınız zaman, görüntüdeki gibi boş bir bölüm çıkacak. Önerim kodlarınızı her zaman konsol yerine burada yazmanız. RStudio'nun güzel bir özelliği burada yazdığınız kodu konsolda kolay bir şekilde çalıştırmanızı sağlıyor, kopyala yapıştır yapmanıza gerek yok. Şimdi bu ekranda 2+2 yazıp, enter'a basalım. Konsolda hiç bir şey olmadığını göreceksiniz. Şimdi tekrar 2+2 nin olduğu satıra dönüp Ctrl+Enter (Mac kullanıyorsanız Cmd+Enter)'a basın. Konsolda hem kodun çalıştırıldığını hem de sonucun burada görüntülendiğini göreceksiniz (Eğer olmadıysa R Scripti seçeneğini seçmemiş olabilirsiniz). Her çalışma sonunda bu dosyayı kaydederseniz (Ctrl+S ya da Cmd+S), daha sonra yazdığınız kodlara tekrar dönme şansınız olacaktır. Daha önemlisi, buraya yazdığınız kodların içinden hatalı olanları silebilir düzenleyebilirsiniz bu sayede sadece işlevsel kodlarınız kaydolur. Geleneksel olarak scriptlerin uzantıları '.R'dır.

Bu açıkladığım panellerin yeri, sırası ve açık olup olmayacağı seçeneklerden değiştirilebilir.

Son olarak, RStudio'yu kapatırken size 'workspace'i kaydetmek isteyip istemediğinizi soracaktır. Buna benim önerim her zaman hayır demeniz, hatta seçeneklerden bunu varsayılan olarak ayarlayıp asla kaydetmemeniz. Objeleri ayrıca istediğimiz şekilde nasıl kaydedeceğimizi ilerde göreceğiz. Yine aynı şekilde history kaydetmek yerine scriptinizi kaydetmenizi ya da history kaydetmeniz bile ayrıca mutlaka scriptinizi kaydetmenizi öneririm.

Bölüm 3

İlk Adımlar

Her zaman kod yazmaya başlamadan önce, en önemli basamak çalıştığımız klasörün ne olduğunu bilmek, gerekirse değiştirmek.

Hangi klasörde çalıştığımızı öğrenmek için `getwd()` fonksiyonunu kullanabiliriz (get working directory). Çalıştığımız klasörü belirlemek içinse `setwd()` fonksiyonu kullanılıyor:

```
getwd()

## [1] "/Users/melike/Dropbox/githubbooks/R_Giris"

setwd('~/Desktop')
getwd()

## [1] "/Users/melike/Desktop"
```

Önerim, bilgisayarınızda R öğrenmek için bir klasör oluşturmanız ve kodunuzu, kullandığınız dosyaları vs. hep burada tutmanız. Aynı şekilde, belirli bir amaçla R kullandığınız zaman da masaüstüne rastgele isimlerle scriptleriniz kaydetmek yerine, düzenli bir şekilde uygun klasörleri içeriğe dair fikir veren isimlendirmelerle ya da belirli bir sistemle kaydetmeniz hayatınızı kolaylaştıracaktır.

3.1 Hesap Makinesi olarak R

En temelde hesap makinesi işlemleri yapmak için kullanabilirsiniz:

```
2+2

## [1] 4

2*3

## [1] 6

10-5

## [1] 5

3^2

## [1] 9

450/3

## [1] 150
```

```
200/3
```

```
## [1] 66.66667
```

```
200%%3
```

```
## [1] 2
```

```
200%/%3
```

```
## [1] 66
```

Çok açık olmayan operatörler:

- `%%`– belirli bir tabanda kalan işlemi, modüler aritmetik. Örneğimizde 200'ün 3'e bölümünden kalan 2
- `%/` – tam sayı bölmesi, kalan olsa bile tam sayı olarak bölme işleminin sonucu

3.2 Fonksiyonlar

R kendi içinde fonksiyonlar barındırır. Örneğin, başlangıçta kullandığımız `getwd()` gibi. Farkettiyseniz, fonksiyonlardan bahsederken hep parantez kullanıyorum. Fonksiyonları değişkenlerden ayırabileceğiniz en basit şekil bu. Çok basit bir kaç fonksiyona bakalım:

```
#10 tabanında log  
log10(100)
```

```
## [1] 2
```

```
#2 tabanında log  
log2(100)
```

```
## [1] 6.643856
```

```
#4 tabanında 10'un log'u  
log(10,4)
```

```
## [1] 1.660964
```

```
#e üzeri 1  
exp(1)
```

```
## [1] 2.718282
```

```
# e üzeri 2  
exp(2)
```

```
## [1] 7.389056
```

```
# e üzeri 2 nin ln i - log taban belirtilmediginde e tabanında işlem yapar  
log(exp(2))
```

```
## [1] 2
```

```
# 16 nin koku  
16^(1/2)
```

```
## [1] 4
```

```
# aynı işlem fonksiyon ile  
sqrt(16)
```

```
## [1] 4
```

3.3 R’da değişkenler

Değişkenler, veri tutucular olarak düşünülebilir. R’da değişkene değer atamak için `=` veya `<-` operatörleri kullanılabilir. Örneğin `x`’e 3 değerini atamak için, aşağıdaki iki kod da geçerlidir.

```
x = 3
x
```

```
## [1] 3
```

```
a <- 4
a
```

```
## [1] 4
```

```
3 * 4
```

```
## [1] 12
```

```
x * a
```

```
## [1] 12
```

`<-` tarihsel olarak R camiasında çokça kullanılsa da, pratik nedenlerle `=` kullanımı da oldukça yaygın ve yanlış değildir.

3.3.1 Değişken isimleri

R’da değişkenlere verebileceğimiz isimler için bazı sınırlayıcı kurallar vardır. Değişkenler, bir harf ile ya da harfin takip ettiği nokta ile başlar. Örneğin, **benimdegiskenim** geçerli bir değişken isim iken **2degisken** geçerli değildir, çünkü 2 bir harf değildir. **.degisken** geçerli bir değişken ismidir ancak **.2degisken** değildir. Ayrıca R’da kimi özel anlam içeren keilemerin değişken olarak kullanılması mümkün değildir, **if** ve **for** gibi. Bunları **?reserved** yazarak öğrenebilirsiniz.

Yasak olmasa da diğer bir sorun R içinde varolan fonksiyonların isimleri ile değişken yaratmak. Çoğu zaman sorun olmadan çalışsa bile, karışıklığa sebep olduğu durumlar olabilir.

R’da değişken isimleri küçük / büyük harfe duyarlıdır.

Değişken isimlerini tuttuğu veriyle alakalı seçmek kolaylık sağlar.

Bölüm 4

Temel obje türleri

R'da 5 çeşit temel obje türü var:

4.1 Karakter (character)

```
x = 'a'
x
```

```
## [1] "a"
a
```

```
## [1] 4
```

Karakter değişkeni yaratmak için, tırnak işaretlerini (' ') kullanıyoruz. Yani, `x` bir obje iken `'a'` bir karakterdir. Bu sebeple, `a` yazdığımızda, R `a` isminde bir obje arıyor, bizim `a` isminde bir objemiz olmadığından **obje bulunamadı** hatası veriyor. Bu arada R'da en iyi dostumuz hata mesajları. Genelde hata mesajı sorunun nerede olduğu hakkında çok iyi fikir verecektir.

```
class(x)
```

```
## [1] "character"
```

`class()` fonksiyonu obje sınıfını öğrenmemizi sağlıyor.

```
x = 'melike'
x
```

```
## [1] "melike"
```

```
class(x)
```

```
## [1] "character"
```

Karakter sınıfındaki objeler, tek bir karakter içermek zorunda değil, `'a'` da `'aaa'` da karakter objeleridir.

4.2 Nümerik (numeric)

```
x = 3
x
```

```
## [1] 3
class(x)
```

```
## [1] "numeric"
x = 3.14
x
```

```
## [1] 3.14
class(x)
```

```
## [1] "numeric"
x = 1/0
x
```

```
## [1] Inf
class(x)
```

```
## [1] "numeric"
x = 0 / 0
x
```

```
## [1] NaN
class(x)
```

```
## [1] "numeric"
```

Burada ilginç olan kısımlar:

1. R tam sayıları da özellikle belirtmediğimiz sürece nümerik olarak alıyor
2. Sonsuzun (Inf) veri tipi nümerik
3. NaN (“not a number”, “sayı değil”) değeri de nümerik sınıfında.

4.3 Tam sayılar (integer)

```
x = 3L
x
```

```
## [1] 3
class(x)
```

```
## [1] "integer"
```

Özellikle tam sayı oluşturmak istiyorsak sondaki L ekini kullanmalıyız.

4.4 Kompleks (complex)

```
x = 1+4i
x
```

```
## [1] 1+4i
```

```
class(x)

## [1] "complex"
```

4.5 Mantıksal (logical, boolean)

```
x = TRUE
x
```

```
## [1] TRUE
```

```
class(x)
```

```
## [1] "logical"
```

```
x = FALSE
x
```

```
## [1] FALSE
```

```
class(x)
```

```
## [1] "logical"
```

```
x = T
x
```

```
## [1] TRUE
```

TRUE ve FALSE iki temel mantıksal değişken (True=Doğru, False=Yanlış). Sadece baş harfleri kullanılarak da ifade edilebilirler.

```
x = f
```

```
## Error in eval(expr, envir, enclos): object 'f' not found
```

Ancak bu harfler büyük harf olmalı yoksa `f` isimindeki objeye eşitlemeye çalışmış oluyoruz `x`'i.

Alıştırma olarak şu objelerin sınıflarını tahmin etmeye çalışıp, yanılıp yanılmadığınızı kontrol edebilirsiniz:

```
a='5'
b='T'
y=10.5L
x='y'
d=x
```

Tırnak işaretleri içinde veriler girildiğinden `a`, `b`, `x`, ve dolayısıyla `d` objeleri karakter tipindedir. `y` ise ondalıklı değer girdiğimizden `L` uzantısını kullansak da tam sayı değil nümerik tipindedir.

İlerledikçe `class()` fonksiyonu ile objelere baktığımızda farklı cevaplar alacağız. Mesela objelerden oluşan objelerimiz olduğunda - 1den 100e kadar olan sayıları içeren 10x10luk bir matrisiniz varsa mesela (`class(matrix(1:100,10))`). Veya R'ın nesne tabanlı programlama (object oriented programming) dili olmasının getirisi olarak, yeni obje sınıfları ile çalıştığımızda.

Eğer ki obje açık bir obje sınıfına sahipse (örn. matrix gibi), nümerik değerlerden oluşan bir obje mi, karakter objesi mi, bunu görmek yerine sınıfını göreceksiniz. Bu durumda `mode()` fonksiyonunu kullanarak ne tip objelerden oluştuğunu görebiliriz, örn `mode(matrix(1:100,10))`.

Bölüm 5

Vektörler

R kimi veri yapıları üzerinde işlem yapar. En basit veri yapılarından biri olan vektörler, aynı temel obje türünden öğeler içeren dizilerdir.

```
x = c(1,2,3)
x
```

```
## [1] 1 2 3
```

Burada 'x'; 1, 2, ve 3 öğelerine sahip bir vektördür. Vektör oluşturmak için bu örnekte `c()` fonksiyonunu kullandık. `cyi`, `concatenate` (bağlamak) ya da `combine` (birleştirmek) kelimelerinden birinin kısaltılmış hali olarak aklınızda tutabilirsiniz.

Önceki örnekte nümerik tipte öğelerden oluşan bir vektör yarattık. Ancak vektörler hepsi aynı olduğu sürece diğer tiplerden de oluşabilir.

```
x = c(T,F,F) # logical
x
```

```
## [1] TRUE FALSE FALSE
```

```
x = c('x','y','aa','oiasjfioasjf') # character
x
```

```
## [1] "x" "y" "aa" "oiasjfioasjf"
```

```
x = c(1+4i,5+2i) # complex
x
```

```
## [1] 1+4i 5+2i
```

```
x = c(1L,5L) #integer
x
```

```
## [1] 1 5
```

Şimdi de aynı tipte olmayan öğelerle vektör oluşturmaya çalıştığımızda ne oluyor, bunu görelim. İlk deneme olarak bütün tipleri girdi olarak verip bir vektör yaratmaya çalışalım.

```
x = c(1.5, 'karakter', 3i+2, TRUE, F)
```

Bu örnekte; nümerik, karakter, kompleks ve boolean tipinde öğelerle bir vektör yaratmak istedik. Ve hata almadık Peki 'x' objesinin modu ne ve nasıl bir vektör elde ettik?

```
x
```

```
## [1] "1.5" "karakter" "2+3i" "TRUE" "FALSE"
```

Hata almadık ama vektör oluşturma sırasında öğeler kendi modlarını koruyamadılar. Data tipleri arasında bir hiyerarşi vardır ve R farklı tipte öğeleri birleştirirken bu objelerde hiyerarşide en yüksek olanı seçerek vektör yaratır. Buradan yapacağımız çıkarım, karakter tipi hiyerarşide en yüksek olan. Şimdi sırasıyla en yüksekte olanı çıkartarak hiyerarşiyi çözmeye çalışalım.

```
# karakteri cikarttigimizda
```

```
x = c(1.5, 3i+2, TRUE, F)
```

```
mode(x)
```

```
## [1] "complex"
```

```
x
```

```
## [1] 1.5+0i 2.0+3i 1.0+0i 0.0+0i
```

```
# kompleksi cikarttigimizda
```

```
x = c(1.5, TRUE, F)
```

```
mode(x)
```

```
## [1] "numeric"
```

```
x
```

```
## [1] 1.5 1.0 0.0
```

```
# numerigi cikarttigimizda
```

```
x = c(TRUE, F)
```

```
mode(x)
```

```
## [1] "logical"
```

```
x
```

```
## [1] TRUE FALSE
```

Bu durumda boolean < nümerik < kompleks < karakter çıkarımını yapabiliriz.

5.1 Vektörleri birleştirmek

Vektör yaratmak için kullandığımız `c()` fonksiyonu, aynı zamanda vektörleri birleştirmek için de kullanılabilir.

```
x = c(1,2,3)
```

```
x
```

```
## [1] 1 2 3
```

```
y = c(4,5,6)
```

```
y
```

```
## [1] 4 5 6
```

```
z = c(x,y)
```

```
z
```

```
## [1] 1 2 3 4 5 6
```

```
a = c(z,9,8)
```

```
a
```

```
## [1] 1 2 3 4 5 6 9 8
```

Ve önceden bahsettiğimiz, data tipinin hiyerarşide en yüksek olana dönüştürülmesi bu durumda da geçerlidir.

```
x = c(1,2,3)
x

## [1] 1 2 3
y = c('a', 'b', 'c')
y

## [1] "a" "b" "c"
z = c(x,y)
z

## [1] "1" "2" "3" "a" "b" "c"
```

5.2 Vektör aritmetiği

Daha önce R'ı hesap makinesi gibi kullanabileceğimizi görmüştük. Vektörlerle de aynı işlemleri yapabilirsiniz.

```
x = c(1,2,3)
x * 3
```

```
## [1] 3 6 9
```

```
x + 1
```

```
## [1] 2 3 4
```

```
(x * 5) - 2
```

```
## [1] 3 8 13
```

Burada önemli olan, işlemlerin her bir öge üzerinde ayrı ayrı gerçekleştiriliyor oluşu. Eğer iki vektörümüz olsaydı, ve bu iki vektörü toplamak isteseydik, benzer şekilde birinci ögenin ikinci vektördeki birinci öge ile, ikinci ögenin ikinci vektördeki ikinci öge ile vb. şekilde toplandığını görürdük.

```
x = c(1,2,3)
y = c(4,5,6)
x + y
```

```
## [1] 5 7 9
```

```
x * y
```

```
## [1] 4 10 18
```

Peki ya vektörlerimi eşit uzunlukta değilse? Bu durumda kısa olan vektör, uzun vektördeki ögeler bitene kadar tekrar tekrar kullanılır.

```
x = c(1,2,3,4)
y = c(2,3)
x * y
```

```
## [1] 2 6 6 12
```

- İlk vektördeki ilk eleman olan 1, ikinci vektördeki ilk eleman olan 2 ile çarpıldı ve sonucun ilk elemanı 2 oldu.
- İlk vektördeki ikinci eleman olan 2, ikinci vektördeki ikinci eleman olan 3 ile çarpıldı ve sonucun ikinci elemanı 6 oldu.

- İlk vektördeki üçüncü eleman olan 3, ikinci vektörde üçüncü bir eleman olmamasından dolayı ilk eleman olan 2 ile çarpıldı ve sonucun üçüncü elemanı 6 oldu.
- İlk vektördeki dördüncü eleman olan 4, ikinci vektörde ikinci eleman olan 3 ile çarpıldı ve sonucun üçüncü elemanı 12 oldu.

Yani bu tarz işlemleri yaparken dikkat etmek gerekiyor. Bu işlemin sonucunda R'nin nasıl davranacağını bil-meyen birisi 8 elemanlı bir vektör almayı, yani ilk vektör önce 2 sonra 3 ile çarpıp birleştirilir diye bekleyebilir örneğin. Ancak R böyle davranmıyor.

Peki ya vektörlerimizin uzunluğu birbirinin katı olmasaydı? Burada 4 ögeli bir vektörü 2 ögeli bir vektör ile çarptık. 4 ögeli bir vektörü, 3 ögeli bir vektör ile çarpmaya çalışsaydık farklı bir davranış bekler miyiz?

```
x = c(1,2,3,4)
y = c(1,2,3)
x * y
```

```
## Warning in x * y: longer object length is not a multiple of shorter object
## length
## [1] 1 4 9 4
```

Hayır. Tam olarak önceki gibi bir davranış görüyoruz, ancak bu sefer R aynı zamanda bir uyarı mesajı veriyor ve vektörlerin birbirinin katı uzunlukta olmadığını söylüyor.

5.3 Vektör indisleri

Bir vektörün içindeki elemanlara ulaşmak için köşeli parantez [] operatorunu kullanabiliriz. Köşeli parantez içine çağırmak - ulaşmak istediğimiz öğenin indeksini, yani vektör içindeki sırasını yazarak istediğimiz elemana ulaşabiliriz. Burada önemli olan bir konu, R diğer kimi programlama dillerinin aksine 1-tabanlı indeksleme kullanıyor, yani ilk elemanın indeksi 1 (Örneğin python'da ilk elemanın indeksi 0'dır).

```
x = c('a', 'b', 'c', 'd')
x[1] # Birinci eleman
```

```
## [1] "a"
```

```
x[1:2] # Birinciden ikinciye kadar (dahil) elemanlar
```

```
## [1] "a" "b"
```

```
x[2:4] # İkinciden dördüncüye kadar (dahil) elemanlar
```

```
## [1] "b" "c" "d"
```

```
x[-3] # Üçüncü hariç tüm elemanlar
```

```
## [1] "a" "b" "d"
```

```
x[c(1,3)] # Bir ve üçüncü elemanlar
```

```
## [1] "a" "c"
```

Gördüğünüz gibi, bu sistemle sadece tek bir eleman değil, istediğiniz alt kümeyle de ulaşabilirsiniz.

Burada daha önce görmediğimiz başka bir operatör (:) daha kullandık. Bu operatörü, bir dizi üretmek istediğimizde kullanıyoruz.

```
1:4
```

```
## [1] 1 2 3 4
```



```
5:10
```

```
## [1] 5 6 7 8 9 10
```

Tekrar indekslere dönecek olursak, açıkta bıraktığımız kimi sorular var.

```
x = c('a','b','c','d')
# olmayan bir elemani istemek NA verir
x[5]
```

```
## [1] NA
```

```
# aynı indeksi tekrar tekrar isteyerek elemanın tekrar etmesini sağlayabiliriz
x[c(1,2,2,2,3)]
```

```
## [1] "a" "b" "b" "b" "c"
```

```
# elemanları orijinal sıralarına sadık kalarak çağırmak zorunda değiliz
x[c(3,1,4)]
```

```
## [1] "c" "a" "d"
```

Ayrıca boolean vektör kullanarak vektör altkütmesi almak da mümkün. Eğer ki boolean TRUE ise, o indekse karşılık gelen eleman elde edilen altkümede yer alır, FALSE ise yer almaz.

```
x = c('a','b','c','d')
x[c(T,F,T,T)]
```

```
## [1] "a" "c" "d"
```

5.4 İsimlendirilmiş vektör

Şimdiye kadar vektör içindeki elemanları çağırmak için hangi sırada olduklarını kullanıyorduk. Oysa eğer ki vektör içindeki elemanların isimleri olsaydı bu isimleri kullanabilirdik.

```
myvec = c(birinci='x',ikinci='y')
myvec
```

```
## birinci ikinci
##      "x"      "y"
```

```
myvec[1]
```

```
## birinci
##      "x"
```

```
myvec['ikinci']
```

```
## ikinci
##      "y"
```

Vektöre isim atamak, örnekteki gibi `c()` fonksiyonu içinde yapılabileceği gibi, sonradan `names()` fonksiyonu kullanılarak da yapılabilir.

```
a = c('x','y')
a
```

```
## [1] "x" "y"
```

```
isimvektorum = c('birinci','ikinci')
isimvektorum
```

```
## [1] "birinci" "ikinci"
```

```
names(a)=isimvektorum
```

```
a
```

```
## birinci ikinci
```

```
##      "x"      "y"
```