

Curso de R básico

Sergio Pedro R Oliveira

2023-07-10

SUMÁRIO

1	Objetivo	1
2	Referência	2
3	Aula 01 - Introdução	3
4	Aula 02 - Instalação R e RStudio	4
5	Aula 03 - Conhecendo o R e o RStudio parte 1	5
5.1	Configuração do layout do RStudio	5
5.2	Inserir comentarios	5
5.3	Compilar código	5
5.4	Limpar a tela do console	5
5.5	Atribuições	5
5.6	Tipagem de variáveis	5
6	Aula 04 - Conhecendo R e o RStudio parte 2	6
6.1	Packages - Bibliotecas/Pacotes	6
6.2	Pesquisa de função - função Help	7
6.3	summary - Resumo dos dados	7
6.4	Descobrir a classe de uma variável - class	7
6.5	Descobrir a estrutura de uma variável - str	8
7	Aula 05 - Operadores	9
7.1	Operadores básicos	9
7.2	Operadores lógicos	9
8	Aula 06 á 09 - Tipo de dados	10
8.1	Tipos de dados	10
8.1.1	Numerico - numeric	10
8.1.2	Caractere e String - character	10
8.1.3	Fatores - factor	10
8.1.4	Lógico	11
8.2	Descobrir e converter tipos	12
8.2.1	as.tipo	12
8.2.2	is.tipo	12
9	Aula 10 e 11 - Vetores e Listas	13
9.1	Vetor	13
9.2	Lista	13
10	Aula 12 e 13 - Matrizes e Data.frames	14
10.1	Matrizes	14
10.2	Tabela de dados - Data.frames	14
10.3	Visualizar dados matriz e data.frame - VIEW	15
11	Aula 14 e 15 - Filtros	16
11.1	Vetor	16
11.2	Data.Frames	17
12	Aula 16 - Condicionais IF, FOR e WHILE	18
12.1	IF	18
12.2	Loop FOR	19
12.3	Loop WHILE	19

13 Aula 17 - Função e print	20
13.1 Função - function	20
13.2 Print	20
14 Andamento dos Estudos	21
14.1 Assunto em andamento	21

LISTA DE FIGURAS

LISTA DE TABELAS

1	Operadores Básicos	9
2	Operadores Lógicos	9

1 Objetivo

Estudo dirigido de básico de linguagem R.

2 Referência

Videoaulas de ‘curso R para iniciantes’.

3 Aula 01 - Introdução

- **R** é uma linguagem estatística e gráfica.
- É uma linguagem com um foco bem definido.
- Muito usada para **Big Data** e **Machine Learning**.
- Linguagem de código aberto.
- Muitos pacotes a disposição.
- Ambiente de desenvolvimento: **RStudio**.

4 Aula 02 - Instalação R e RStudio

- **R**
<https://cran.r-project.org/>
- **RStudio**(IDE)
<https://www.rstudio.com/>

5 Aula 03 - Conhecendo o R e o RStudio parte 1

5.1 Configuração do layout do RStudio

- Alterando o *layout* do **RStudio**:
 - opção **Tools**
 - **Global Options**
 - **Pane Layout**
Reorganizar o *layout* das janelas do RStudio para melhor se adaptar ao usuário.

5.2 Inserir comentarios

- Inserir **comentarios**, utilizar ‘#’.

5.3 Compilar codigo

- Para executar um script:
 - Deixar o cursor sobre a linha que deve ser executada.
 - Selecionar o codigo que deve ser executado.
Obs.: Atalho para executar ‘CTRL + Enter’.

5.4 Limpar a tela do console

- Comando que limpa a tela do console:
 - CTRL + L

5.5 Atribuições

(Tipagem automatica/dinâmica)

- Atribuições de **variaveis** usar o sinal ‘->’ ou ‘<-’.
- Atribuição de **funções** utilizar o sinal ‘=’.

5.6 Tipagem de variaveis

- Tipagem das variaveis automatica/dinâmica.
- Erro ao fazer operações com variaveis de tipos distintos.

6 Aula 04 - Conhecendo R e o RStudio parte 2

6.1 Packages - Bibliotecas/Pacotes

- São bibliotecas/pacotes com funções que podem ser baixados e instalados.
- Os pacotes/bibliotecas são instalados no sistema.
- As bibliotecas são baixadas com o comando no **R**:
 - Sintaxe:
install.packages (“*nome_do_pacote*”)
- Para usar os pacotes é preciso declarar eles no script (chamar o pacote):
 - Sintaxe:
library(“*nome_do_pacote*”)
- Baixado e declarado o pacote/biblioteca no script é possível agora usar as funções desse pacote.

6.2 Pesquisa de função - função `Help`

- `Help '?'`, usado para pesquisar uma função na documentação do **R**.
- O resultado da pesquisa aparece no `Help`.
- Sintaxe:
`?c`
- Caso o *Help* não ajude a descobrir a função, outro modo de pesquisar é recorrer ao site:
<https://www.rdocumentation.org/>
 - Um site destinado a pesquisa e informações sobre a documentação do **R**.
 - Retorna informações sobre a função, estrutura, pacote a qual ela faz parte, etc.

6.3 `summary` - Resumo dos dados

- A função `summary()` retorna o resumo de variáveis.
- O retorno depende do argumento (se for um vetor, uma lista, um `data.frame`).
- O retorno para uma matriz ou `data.frame`, vai ser os métodos aplicados a cada campo/coluna.
- O retorno da função, no geral, retorna diversos métodos aplicados aos dados, tais como:
 - valor mínimo
 - 1º quantil
 - valor da mediana
 - valor da média
 - 3º quantil
 - valor máximo
- Sintaxe:
`summary(nome_variavel)`

6.4 Descobrir a classe de uma variável - `class`

- A função `class()` retorna a que classe do objeto do argumento pertence.
- Basicamente diz se o objeto é numérico, string, vetor, lista, `data.frame`, matriz, ...
- Sintaxe:
`class(argumento)`

6.5 Descobrir a estrutura de uma variavel - `str`

- A função `str()` retorna a estrutura do objeto do argumento.
- Retorna diversos dados, entre eles:
 - A classe do objeto.
 - Tamanho do objeto.
 - A lista, ou vetor, dos campos com o tipo e tamanho.
- Sintaxe:
`str(argumento)`

7 Aula 05 - Operadores

7.1 Operadores básicos

Table 1: Operadores Básicos

Operador Básico	Símbolo
Soma	+
Subtração	-
Divisão	/
Multiplicação	*
Potencia	** ou ^
Raiz	sqrt(numero)
Exponencial	exp(numero)
Log na base n	log(numero,n)

7.2 Operadores lógicos

Table 2: Operadores Lógicos

Operador Lógico	Símbolo
Igual	==
Diferente	!=
Maior que	>
Maior ou igual	>=
Menor que	<
Menor ou igual	<=
E	&
OU	
Negação	!

- A resposta do sistema para uma operação lógica é *TRUE* (verdadeiro) ou *FALSE* (falso). Ou em termos numéricos 1 (verdadeiro), 0 (falso).
- No caso da negação (NOT), ele vem antes da operação como um todo.

– Exemplo:

!5 > 4

8 Aula 06 á 09 - Tipo de dados

8.1 Tipos de dados

8.1.1 Numerico - numeric

- O **R** converte automaticamente variáveis numéricas para tipo `numeric`.
- São variáveis contando números tanto inteiros (*int*), quanto *float*.
- Variáveis do tipo `numeric` podem realizar operações matemáticas.
- É possível converter um número qualquer (*numeric*) para um número inteiro (*int*) utilizando a função uma função:

- `as.integer(variavel)`

- Observações:
 - A função `as.interger(variavel)` faz truncamento. CUIDADO!!!
 - Para fazer arredondamento, usar a função `round(variavel, qtd_decimal)`.

8.1.2 Caractere e String - character

- O **R** entende como variáveis do tipo *character* (character/string) todo dado que tiver entre aspas (“”).
- Mesmo números se tiverem entre aspas, serão lidos como *character*.
- Tipo *character* não faz operações matemáticas.
- Tipo *character* faz operações lógicas (igual á, diferente de, ...)
 - Espaços em branco fazem diferença para operações lógicas.

8.1.3 Fatores - factor

- Factor é o tipo categoria/enumerado.
- O tipo **factor** não se trata de numeros, mas sim de categorias classificar determinado registro.
- O tipo **factor** não se comporta como numeros, logo não é possível fazer operações matemáticas nele. Porém aceita operações lógicas.
- Para tipar uma variável (ou determinado vetor) como **factor** basta usar a função `as.factor(argumento)`.
- No caso da conversão de vetores para tipo factor dos elementos:
 - Elementos iguais serão considerados “níveis”.
 - A função `summary(vetor)`, numera o número de elementos no mesmo “nível”.

8.1.4 Lógico

- É possível salvar dentro de uma variável uma operação do tipo lógica.
- O que é salvo é o resultado da operação, os valores “*TRUE*” ou “*FALSE*”.
- O tipo lógico são palavras reservadas *TRUE* e *FALSE*. Se utiliza-las dentro de aspas elas se convertem em tipo character (“*TRUE*” e “*FALSE*”).
- Se converter um tipo lógico para numérico *TRUE* assume o valor 1 e *FALSE* o valor 0.
- Sintaxe (exemplo):
`L <- variavel_1 < variavel_2`

8.2 Descobrir e converter tipos

8.2.1 `as.tipo`

- As funções começadas por “`as.`”, seguidas do “*tipo*” e a “*variavel*” como argumento, servem para converter variáveis para outros tipos.
- Sintaxe (exemplo):
`as.factor(variavel)`
 - converte a variável de um tipo qualquer para uma variável do tipo `factor`.

8.2.2 `is.tipo`

- As funções começadas por “`is.`”, seguidas por “*tipo*” e a “*variavel*” como argumento, servem para descobrir/confirmar o tipo da variável.
- O retorno é “`TRUE`” ou “`FALSE`”.
- Sintaxe (exemplo):
`is.factor(variavel)`
 - Retorna “`TRUE`” se verdadeiro, o tipo da variável for `factor`.
 - Ou retorna “`FALSE`” se falso, o tipo da variável não for `factor`.

9 Aula 10 e 11 - Vetores e Listas

9.1 Vetor

- Vetores são variáveis que aguardam diversos valores de mesmo tipo.
- No **R** o vetor é criado a partir da função `c()`.
- *Strings* e *caracteres* dentro do vetor devem ter seus valores entre aspas (“”).
- *length* indica o tamanho do vetor, o número de elementos dentro do vetor.
- Caso seja inserido um dado do tipo *character* para um vetor do tipo *numérico*, ele converte todo o vetor em tipo *character* (todos os elementos em *character*).
- Sintaxe (exemplo):
`c(10,5,8,...)`
- Acessando um valor dentro de um vetor, uso a notação:
`nome_do_vetor[posição]`

9.2 Lista

- Listas são os objetos R que contêm elementos de diferentes tipos (diferente do vetor), como `_` números, strings, vetores e outra lista dentro dela.
- Uma lista também pode conter uma matriz ou uma função como seus elementos.
- *Strings* e *caracteres* dentro da lista devem ter seus valores entre aspas (“”).
- A lista é criada usando a função `list()`.
- Sintaxe (exemplo):
`list(azul, 10, c(5,8,9), ...)`
- Acessando um valor dentro de uma lista.
 - Notação:
`nome_da_lista [[posição]]`
 - Caso tenha uma lista ou vetor dentro de algum elemento:
`nome_da_lista [[posição]][posição_dentro_da_lista_ou_vetor_do_elemento]`

10 Aula 12 e 13 - Matrizes e Data.frames

10.1 Matrizes

- Vetor com duas dimensões.
- A matriz aceita só um tipo de dado, assim como vetores.
- Caso entrar com dados de diversos *tipos*, ela se transforma numa matriz não numerica para comportar.
- Criar uma matriz:

```
variavel <- matrix(data = NA, nrow = 1, ncol = 1, byrow = FALSE, dimnames = NULL)
```

 - **data** = inserir dados, incluir listas ou vetores.

```
data = c(vetor1,vetor2,vetor3)
```
 - **nrow** = numero de linhas.
 - **ncol** = numero de colunas.
 - **byrow** = lógica. Se FALSE (o padrão) a matriz é preenchida por colunas, caso contrário a matriz é preenchida por linhas.
 - **dimnames** = NULL ou uma lista de comprimento 2 fornecendo os nomes das linhas e colunas, respectivamente. Uma lista vazia é tratada como NULL e uma lista de comprimento um como nomes de linha.

```
dimnames = list(c("lx","ly","lz"),c("c1","c2","c3"))
```
- Adicionando registros/linhas, usar a função `rbind()`.

```
rbind(vetor1,vetor2,...)
```
- Adicionando campos/colunas, usar a função `cbind()`.

```
cbind(vetor1,vetor2,...)
```
- Acessando dados dentro da matriz:
 - Acessando um elemento:

```
variavel_da_matrix [linha, coluna]
```
 - Acessando uma linha:

```
variavel_da_matrix [linha,]
```
 - Acessando uma coluna:

```
variavel_da_matrix [, coluna]
```

10.2 Tabela de dados - Data.frames

- Na tabela de dados podemos ter dois ou mais *tipos* de dados misturados, sendo uma coluna/campo para cada tipo.
- Criando um data.frame a partir de vetores:

```
variavel_df <- data.frame(nome_vetor1,nome_vetor2,...)
```

 - O nome das variaveis dos vetores serão o nome dos campos/colunas.

- Acessando dados dentro do `data.frame`:
 - Acessando um campo inteiro, pode usar o nome do campo:
 - * retorna o vetor dos dados, com o *tipo* `data.frame`.
`nome_do_df[numero_da_coluna]`
 - * retorna o vetor com os dados, com o *tipo* original da coluna.
`nome_do_df$nome_do_campo`
 - Acessando um elemento:
`nome_do_df[linha, coluna]`
 - Acessando uma linha:
`nome_do_df[linha,]`
- Excluindo uma coluna:
`nome_do_df$nome_coluna <- NULL`
- Inserindo uma nova coluna:
`nome_do_df$nome_nova_coluna <- valor`

10.3 Visualizar dados matriz e data.frame - VIEW

- Para apresentar os dados no console, basta apenas chamar o nome da variável com o dado armazenado.
`nome_da_variavel`
- A função **VIEW** é usada para visualização de dados em formato planilha.
`VIEW(variavel_matriz/data.frame)`

11 Aula 14 e 15 - Filtros

- Acessar, extrair e modificar dados em variáveis.

11.1 Vetor

- Acessar dados:
 - Acessar um elemento em determinada posição.
`nome_vetor[posição_do_elemento]`
 - Acessar todos os elementos, menos determinada posição.
`nome_vetor[-posição_do_elemento_excluido]`
 - Dados entre posições (da *posição1* a *posição2*, *posição1* e *posição2* inclusas).
`nome_vetor[posição1:posição2]`
 - Acessando a posição final do vetor com ajuda da função **length()** (devolve o tamanho do vetor, ou seja, a última posição).
`nome_vetor[posição1:length(nome_vetor)]`
 - Acessando posição determinada através de operação matemática.
`nome_vetor[length(nome_vetor)-2:length(nome_vetor)]`
 - Acessando dados através de condições.
`nome_vetor[nome_vetor==condição]`
`nome_vetor[nome_vetor!=condição]`
`nome_vetor[nome_vetor>condição]`
`nome_vetor[nome_vetor<=condição]`
- Observação:
 - A função **length()** devolve o tamanho do vetor, ou seja, a última posição.

11.2 Data.Frames

- Acessar dados:
 - Acessando coluna/campo pelo numero da posição:
`df[numero_da_coluna]`
 - Acessando registro pelo numero da linha:
`df[numero_da_linha,]`
 - Acessando intervalo de colunas (posições inclusas):
`df[numero_da_coluna_inicial:numero_da_coluna_final]`
 - Acessando intervalo de linhas (posições inclusas):
`df[numero_da_linha_inicial:numero_da_linha_final,]`
 - Excluindo uma coluna do filtro:
`df[-numero_da_coluna]`
 - Juntando linha e coluna para acessar dados:
`df[numero_linha,numero_coluna]`
 - Acessando determinado registro de intervalo de colunas:
`df[numero_linha,numero_da_coluna_inicial:numero_da_coluna_final]`
 - Acessando registro, excluindo determinada coluna:
`df[numero_linha,-numero_coluna]`
 - Acessando intervalo de linhas e colunas:
`df[numero_da_linha_inicial:numero_da_linha_final,numero_da_coluna_inicial:numero_da_coluna_final]`
 - Excluindo diversas colunas do filtro:
`df[c(-numero_coluna1,-numero_coluna2,-numero_coluna3,...)]`
- Filtro por nome da coluna:
 - Acessando um elemento da coluna:
`df$nome_coluna[numero_registro]`
 - Acessando um intervalo de registro:
`df$nome_coluna[numero_registro_inicial:numero_registro_final]`
 - Acessar determinados registros usando operador lógico:
`df$nome_coluna[valor==condição]`

12 Aula 16 - Condicionais IF, FOR e WHILE

12.1 IF

- **IF**

- “**Se** algo é verdade, faça isso...”
- **Se** uma *condição* for verdadeira algo deve ser executado.
- Sintaxe:

```
if (condição){  
    operação  
}
```

- **ELSE**

- “**Se** algo é verdade, faça isso..., **senão** faça aquilo outro”
- O **else** faz algo se a condição do **if** não for atendido.
- Sintaxe:

```
if (condição){  
    operação1  
} else {  
    operação2  
}
```

- **ELSE IF**

- “**Se** algo é verdadeiro faça isso ..., **caso** determinada *condição* faça aquilo outro, **senão** ...”
- Cria **casos** com *condições* a serem avaliadas, depois que anterior é analisada.
- Podem existir varios **else if**.
- Sintaxe:

```
if (condição1){  
    operação1  
} else if (condição2){  
    operação2  
} else {  
    operação3  
}
```

12.2 Loop FOR

- “Para cada posição do *vetor* faça isso...”
- **FOR** é usado para percorre um *vetor*.
- A variável *i* é incrementada a cada loop.
- Sintaxe:

```
for (i in vetor){  
  operação  
}
```

12.3 Loop WHILE

- “Enquanto a condição for verdadeira, execute...”
- Executa o loop enquanto uma determinada *condição* (operação lógica) for verdadeira.
- Sintaxe:

```
while(condição){  
  operação  
}
```


13 Aula 17 - Função e print

13.1 Função - function

- Criar funções tem o objeto de evitar ter que reescrever varias vezes as mesmas instruções, abreviar esse trabalho.
- Uma função é um conjunto de instruções organizadas em conjunto para executar uma tarefa específica.
- Podem ser passados diversos *parametros* para dentro da função, basta informar isso na criação da função. *Parametros* são valores ou variaveis que são colocados para dentro da função.
- As variaveis criadas e usadas dentro de **functions** (funções) são locais, não existem fora da função, deixam de existir depois que a função é executada.
- A instrução **return()** devolve o *argumento* para fora da função.
- Sintaxe:

```
nome_da_função <- function(parametro_1,...){  
  instruções  
  print(variavel)  
  return (variavel_argumento)  
}
```

13.2 Print

- A função **print(argumento)** imprime seu argumento na tela.
- É uma função útil para usar dentro de **functions** (funções), dado que as variaveis dentro de **function** são locais.
Sintaxe:
print(variavel)

14 Andamento dos Estudos

14.1 Assunto em andamento

Concluído.