

# Funciones para crear y comprobar vectores de tipo entero

integer {base}: enteros  
Documentación de R, 4.0.0

## Contenido

|                                  |          |
|----------------------------------|----------|
| <b>1 Descripción</b>             | <b>2</b> |
| <b>2 Forma de uso o sintaxis</b> | <b>2</b> |
| <b>3 Argumentos</b>              | <b>2</b> |
| <b>4 Detalles</b>                | <b>2</b> |
| <b>5 Valor devuelto</b>          | <b>3</b> |
| <b>6 Almacenamiento entero</b>   | <b>5</b> |
| <b>7 Nota</b>                    | <b>7</b> |
| <b>8 Referencias</b>             | <b>7</b> |
| <b>9 También véase</b>           | <b>7</b> |
| <b>10 Ejemplos</b>               | <b>7</b> |
| <b>11 Código fuente</b>          | <b>8</b> |
| 11.1 integer() . . . . .         | 8        |
| 11.2 as.integer() . . . . .      | 8        |
| 11.3 is.integer() . . . . .      | 8        |

## 1 Descripción

La función `integer()` creará un vector de **tipo entero** ("integer"), que podrá almacenar un subconjunto amplio aunque limitado de números enteros positivos y negativos.

La función `as.integer()` coaccionará cualquier vector hacia el tipo entero. Por su parte, la función `is.integer()` verificará si un objeto es de **tipo entero**.

## 2 Forma de uso o sintaxis

```
integer(length = 0)
as.integer(x, ...)
is.integer(x)
```

## 3 Argumentos

Tabla 1: Argumentos para las funciones de creación y verificación de vectores enteros

| Argumento                               | Valor esperado                       | Propósito   |
|---|--------------------------------------|---|
| <code>length=</code><br><i>longitud</i> | Un valor entero mayor o igual a cero | Determina la longitud deseada del vector, es decir, el número de elementos que almacenará. El argumento de longitud aceptará números enteros no negativos. Los valores continuos o con decimales ( <b>tipo doble</b> ) serán convertidos a enteros y la aportación de más un valor devolverá un mensaje de error. |
| <code>x=</code>                         | Un objeto                            | Un objeto para ser coaccionado o verificado como vector de tipo entero.   |
| <code>...</code>                        | Otros argumentos                     | Otros argumentos que serán pasados desde o hacia otras funciones.   |

## 4 Detalles

Un vector *entero* es un tipo de dato de **R** que sirve para almacenar, representar y realizar operaciones con un subconjunto de los números enteros con signo del sistema de numeración decimal, es decir, de los enteros positivos y negativos hasta de cierta magnitud. Este subconjunto es de rango amplio aunque limitado a 32 *bits*. Para más información sobre el rango de almacenamiento, puedes ver más adelante la sección *Almacenamiento entero*.

El tipo entero permite almacenar de manera exacta valores que representan números sin fracciones decimales y que, por lo tanto, se representan sin marca decimal (ya sea el punto o la coma). Los vectores *enteros* subsisten como legado de los lenguajes *C* y *Fortran*, los cuales forman parte del código interno de **R**. Estos lenguajes requieren, en algunas operaciones especiales, de este tipo de almacenamiento para funcionar con números sin punto decimal.

Así, **R** define a los vectores *enteros* como un tipo de almacenamiento exacto que podrá contener cualquier valor de un conjunto de números con signo sin marca decimal en un rango interno de 32 dígitos binarios (*bits*). Debido a esto, los límites del rango de enteros representables van de  $-2^{31} + 1$  a  $2^{31} - 1$  (aproximadamente de  $\pm 2 \times 10^9$ ).

Estos límites son resultado de dos definiciones. Por un lado, el exponente tendrá una unidad menor al número de bits porque el signo binario del entero (0 para valores positivos o 1 para negativos) ocupará un dígito de los 32 disponibles. Por otro, al representar valores positivos y negativos, el intervalo de valores posibles atravesará el cero en la recta numérica, por lo que se tendrá que adicionar y sustraer una unidad en los límites del intervalo.

Las funciones básicas para crear vectores *enteros* son `integer()`, `as.integer()` y `c()`. Por su parte, la función `is.integer()` se utilizará para comprobar si un objeto es de **tipo entero** ("integer"). En particular, `as.integer()`, `is.integer()` y `c()` son funciones **primitivas**, por lo que su código fuente está implementado de manera interna y no será visible directamente por la usuaria. Para más información sobre la forma de utilización de las funciones mencionadas, puedes consultar la sección *Valor devuelto* en esta misma página de ayuda.

Como objetos, los vectores *enteros* son un **tipo de vector** atómico o fundamental de **R**, por lo que no podrán convertirse en objetos más simples ni contener elementos que no sean del mismo tipo. Los **vectores atómicos** están definidos a nivel interno, pero en el entorno del lenguaje es posible observar su modo **específico** y **general** de almacenamiento. Los modos de almacenamiento determinan cómo se comportarán los vectores con respecto a otras funciones y objetos, y las operaciones que les son aplicables.

El modo específico de almacenamiento de un vector *entero* tendrá asignada internamente la etiqueta inglesa *entero* ("integer") y su modo general de almacenamiento tendrá asociada internamente la etiqueta inglesa *numérico* ("numeric"). Además, los vectores *enteros* son una **clase de objeto** del lenguaje, por lo que también podrán extender sus propiedades a nuevos objetos.

Los vectores de tipo *entero* ("integer") podrán almacenar valores enteros en forma más compacta que otros **tipos de almacenamiento numérico**, como el almacenamiento **dobles** ("double"), que también puede guardar enteros de manera exacta en un rango mucho más amplio. Sin embargo, las capacidades actuales de los ordenadores vuelven imperceptibles, en la práctica, estas ganancias en eficiencia derivadas del uso del tipo de datos *entero* ("integer").

Para cada tipo de **vector** atómico, salvo para los vectores **crudos** ("raw"), existe un tipo propio de **valor no disponible** NA. Así, al tipo *entero* le corresponderá el valor no disponible `NA_integer_`. Sin embargo, los valores no disponibles de los vectores *enteros* serán mostrados en pantalla solamente con los caracteres NA.

Si deseas asegurarte de que los vectores *enteros* reciban sólo valores no disponibles de tipo *entero*, puedes utilizar el valor `NA_integer_` (en vez de la forma más simple NA) en las operaciones de **asignación**. Para más información puedes ver más adelante la sección *Ejemplos*, así como la página de ayuda de los **valores no disponibles**.

## 5 Valor devuelto

Cualquier cifra numérica tecleada sin comillas en la consola (`>_`) de **R** será devuelta como un número por el lenguaje. Es decir, **R** podrá identificar *literales* numéricos en el código fuente y los devolverá como valores numéricos constantes. Sin embargo, si lo que deseamos es que el

lenguaje devuelva un valor de tipo *entero*, tenemos que agregar, explícitamente y sin mediar espacios, el sufijo L (por el tipo LONG INTEGER de C) a todos los literales enteros tecleados.

Por ejemplo, para crear directamente el valor *entero* 1 debemos usar el sufijo L para calificarlo como un entero. Entonces, el valor 1L tecleado en la consola será devuelto como la constante entera 1, y tendrá asociada la etiqueta "integer" internamente. En cambio, si sólo tecleamos el literal numérico 1, éste será devuelto como un valor de tipo *doble*.

**R** reconoce literales numéricos en el sistema de numeración decimal y hexadecimal. Los valores en base decimal se escribirán literalmente, mientras que los valores en base hexadecimal deberán estar acompañados del prefijo 0x o 0X para indicar que se tratará de números en esa base. Por ejemplo, la cifra 0x10L creará el valor entero 16 a partir de la representación hexadecimal. Por otro lado, la cifra en notación científica 1e3L devolverá el valor entero 1000 y será equivalente a haber ingresado el literal numérico 1000L.

La función `integer()` creará un vector *entero* con el número de elementos especificado en el argumento de longitud, `length=`. Al momento de su creación, cada elemento del vector será igual a cero (0L). Luego, se podrán **asignar** valores enteros positivos o negativos, así como **valores no disponibles** (NA), al vector recientemente creado.

La función `as.integer()` intentará coaccionar al objeto referido en el argumento `x=` al tipo *entero* y lo devolverá como un vector de este tipo. A menos que la coacción haya sido exitosa, el resultado será un valor no disponible (NA). A diferencia de lo que ocurría en S, que devolvía el número entero más grande posible del mismo signo cuando el valor absoluto de un número real era mayor al límite de enteros representables, en **R**, el valor absoluto de números reales muy grandes será coaccionado al valor no disponible (NA).

Los valores de números reales cuyo valor absoluto sea menor o igual al valor del entero más grande posible serán truncados hacia el cero (es decir, `as.integer(x)` funcionará igual que `trunc(x)` en estos casos). Del mismo modo, las partes imaginarias de los valores de **números complejos** se descartarán con una advertencia.

`as.integer()` podrá convertir a valores enteros aquellas cadenas de caracteres (es decir, literales entre comillas) que contengan representaciones de números del sistema decimal o hexadecimal entre espacios en blanco iniciales o finales. No obstante, cada cadena de caracteres deberá contener una sola cifra numérica, sin espacios intercalados, de lo contrario esos elementos serán coaccionados como valores no disponibles (NA). Algunas plataformas de sistema operativo podrían aceptar la coacción de cadenas de caracteres que representen números en otros sistemas de numeración diferentes al decimal o al hexadecimal, como el binario o el octal.

`as.integer()` eliminará los atributos, incluidos los nombres, de los objetos coaccionados, tal como lo hace la función `as.vector()`. Para asegurarte de que un objeto `x` permanezca con el tipo *entero* sin perder sus atributos, podrás asignar a un vector la etiqueta del tipo *entero* ("integer") con la función `storage.mode()`, por ejemplo, como en: `storage.mode(x) <- "integer"`. Esta forma de coacción hacia el tipo *entero* tiene la ventaja de modificar el **tipo de almacenamiento** sin eliminar los atributos del objeto,

La función `c()` devolverá un vector *entero* si se utiliza para combinar valores enteros que estén separados por comas, siempre que al final de cada valor numérico se añada, sin mediar espacio, la letra *e* mayúscula (L), por ejemplo: `c(1L, 2L, 3L)`. El resultado de la combinación de elementos enteros creará un vector de tipo *entero* si ninguno de los valores combinados tiene valores decimales. Para mayor información sobre la combinación de elementos para crear vectores de un determinado tipo puedes ver la página de ayuda de la función `c()`.

La función `is.integer()` devolverá el **valor lógico** verdadero (TRUE) o falso (FALSE) dependiendo de si el objeto referido en el argumento `x=` es de tipo *entero*, es decir, de

si el vector tiene asociada internamente la etiqueta "integer". Toma en cuenta que esta función sólo verificará el **tipo de almacenamiento específico** del vector, no si los objetos contenidos en él son, matemáticamente, números enteros; para más información puedes ver las secciones *Nota* y *Ejemplos* en esta página de ayuda. En el caso de los **factores**, que asocian números enteros a valores categóricos, `is.integer()` devolverá el valor lógico falso (FALSE) al momento de verificar el tipo del objeto.

## 6 Almacenamiento entero

En términos coloquiales, los enteros son números que se representan sin la marca del separador de decimales, ya sea que la marca decimal utilizada sea el punto ( . ) o la coma ( , ), y pueden ser números tanto positivos como negativos incluyendo al cero. En términos matemáticos, los números enteros se refieren al conjunto  $\mathbb{Z}$  que comprende a los subconjuntos de los números naturales  $\mathbb{N}$ , al número cero (0) y a los números naturales con signo negativo  $-\mathbb{N}$ :  $\mathbb{Z} \ni \{..., -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3, ...\}$ .

Algunas de las propiedades más importantes de los números naturales son: 1) entre un número natural  $a$  y su sucesor  $a + 1$  no existe ningún número natural, 2) entre dos números naturales no sucesivos siempre habrá un número finito de números naturales, 3) todo número natural después del número uno (1) es precedido por otro número natural y 4) los números naturales son infinitos. De esta manera, el conjunto de los números enteros  $\mathbb{Z}$  hereda las propiedades de los números naturales  $\mathbb{N}$  con la adición de los subconjuntos que incluyen al cero (0) y a los naturales negativos  $-\mathbb{N}$ .

En computación, un tipo de dato es un conjunto de valores y un conjunto de operaciones definidas para esos valores. Así, un tipo de dato describe a un conjunto de objetos con la misma representación. De esta manera, el tipo de dato entero, llamado también integral, permite representar a un subconjunto de los números enteros ( $\mathbb{Z}$ ) y realizar operaciones matemáticas con ellos.

El número entero más grande que podrá representarse en una computadora dependerá del tamaño de *agrupación del dato* del ordenador y del lenguaje de programación. El tamaño de agrupación se refiere al número de *bits* o dígitos binarios usados para almacenar un número y es variable entre plataformas de sistema (32 o 64 bits, usualmente) y lenguajes de programación. Por este motivo, el subconjunto de enteros disponibles para ser representados también podrá variar en algunas ocasiones.

Entonces, si el tamaño de agrupación para números enteros es de un número de bits o dígitos  $n$ , los enteros en base decimal tendrán una representación interna de  $n$  dígitos binarios, los cuales podrán adoptar sólo uno de dos valores: cero (0) o uno (1). De esta forma, un número entero tendrá una representación binaria a nivel interno con  $n$  dígitos  $d$  y  $n - 1$  posiciones contadas de derecha a izquierda a partir de cero:  $d_{n-1}...d_3d_2d_1d_0$ .

En caso de que los enteros puedan adoptar valores positivos y negativos, la posición  $n - 1$  correspondiente al dígito de extrema izquierda  $d_{n-1}$  se destinará a almacenar el valor del signo y será conocida como el *bit* o *banderín* de signo. Así, el número cero (0) se usará para identificar a los números mayores o iguales a cero (es decir, los positivos), y el número uno (1) para identificar a los números menores a cero (es decir, los negativos), y corresponderán al valor del signo positivo (+) y negativo (−) de los números en sistema decimal, respectivamente.

Ya que el banderín de signo ocupará un dígito completo en la representación de valores en sistema binario, el número de posiciones disponibles efectivamente para almacenar a un

entero será de  $n - 1$  dígitos binarios. En consecuencia, si se trata de enteros con signo, el rango de representación binaria de estos irá de  $-2^{n-1} + 1$  a  $2^{n-1} - 1$ . La adición y sustracción de una unidad en los límites del intervalo es consecuencia del conteo a partir de cero. Si, en cambio, el entero no tiene un dígito o banderín de signo, el número de enteros representables será de  $2^n$  dígitos e irá, usualmente, de 0 a  $2^n - 1$ .

Por ejemplo, cuando el tamaño de agrupación del dato sea de 32 bits entonces se podrán representar hasta  $2^{32}$  valores sin signo. Es decir, el tipo entero tendrá 4 294 967 296 posiciones de almacenamiento. No obstante, si el tamaño de agrupación cuenta con un dígito destinado a representar al signo positivo o negativo, entonces el rango de enteros representables se dividirá en mitades e irá de  $-2^{31} + 1$  a  $+2^{31} - 1$ , o sea, de  $-2\,147\,483\,647$  a  $2\,147\,483\,647$ .

La conversión aritmética de valores en base decimal a base binaria, y viceversa, seguirá un algoritmo estándar en el caso de los enteros positivos y uno especial, conocido en computación como el *complemento a dos*, en caso de los enteros negativos. A continuación se sintetiza el algoritmo para los cuatro casos posibles.

1. **Enteros positivos de binario a decimal.** La conversión de un entero binario  $x_2$  mayor o igual a cero a su equivalente en base decimal  $x_{10}$  se obtendrá al sumar el valor de cada dígito multiplicado por la base binaria (2) elevada a la potencia correspondiente a la posición del dígito, así:  $x_{10} = d_{n-1} \cdot 2^{n-1} + \dots + d^3 \cdot 2^3 + d_2 \cdot 2^2 + d_1 \cdot 2^1 + d_0 \cdot 2^0$ .
2. **Enteros negativos de binario a decimal.** La conversión de un entero binario  $x_2$  menor a cero a su equivalente en base decimal  $x_{10}$  se podrá realizar con los siguientes pasos. Primero, se deberá realizar la negación ( $\neg$ ) de los valores del número binario  $x_2$ . Luego, a este número se le deberá sumar una unidad en base binaria:  $y_2 = \neg x_2 + 1_2$ . Después de realizar la negación y adición de una unidad, al número binario resultante  $y_2$  se le podrá convertir a la base decimal con el procedimiento indicado para la conversión de binarios mayores o iguales a cero:  $y_{10} = d_{n-1} \cdot 2^{n-1} + \dots + d^3 \cdot 2^3 + d_2 \cdot 2^2 + d_1 \cdot 2^1 + d_0 \cdot 2^0$ . Finalmente, al número en base decimal  $y_{10}$  obtenido, se le deberá multiplicar por menos uno para invertirle el signo:  $-y_{10}$ . El resultado de esta multiplicación será el número negativo buscado en base decimal  $x_{10}$ . A continuación, se especifica el resumen de este procedimiento:  $x_{10} = (\neg x_2 + 1_2)_{10} \times -1_{10} = (y_2)_{10} \times -1 = y_{10} \times -1 = -y_{10}$ .
3. **Enteros positivos de decimal a binario.** De forma inversa, la conversión de un número entero mayor o igual a cero en base decimal  $x_{10}$  a su equivalente en base binaria  $x_2$  se obtendrá al concatenar cada residuo  $r_1 \dots r_n$  obtenido de la sucesiva división del número decimal  $x_{10}$  y sus cocientes  $q_1 \dots q_{n-1}$  entre la base  $b$  (2) hasta que el último cociente  $q_n$  sea igual a cero. Una vez que se haya obtenido el número binario positivo  $x_2$  se deberá extender la base binaria a su izquierda. Es decir, si el tamaño de agrupación del dato es de  $m$  número de bits y el número de dígitos de  $x_2$  es  $n$ , entonces el número de ceros (0) a concatenar a la izquierda estará dado por  $m - n$  siempre que  $m \geq 0$ .
4. **Enteros negativos de decimal a binario.** Finalmente, la conversión de un número entero negativo en base decimal  $x_{10}$  a la base binaria  $x_2$  seguirá el mismo procedimiento que el de los enteros positivos pero, adicionalmente, se negará el número obtenido a partir de la concatenación de residuos  $y_2 = \neg(\dots r_n \dots r_1)$  y luego se sumará una unidad binaria a dicho número:  $x_2 = y_2 + 1_2$ . Así, una vez que se haya obtenido el número negativo  $x_2$  deberemos extender la base binaria a su izquierda. Es decir, si el tamaño de agrupación del dato es de  $m$  número de bits y el número de dígitos de  $x_2$  es  $n$ , entonces el número de unos (1) a concatenar a la izquierda estará dado por  $m - n$  siempre que  $m \geq n$ .

A diferencia de la representación de los números reales, cuyo almacenamiento nunca es totalmente exacto, el almacenamiento exacto de los números enteros en base binaria

será posible siempre dentro cierto umbral de almacenamiento. Además, debido a que las computadoras almacenan esencialmente la información con el sistema de numeración binaria, el almacenamiento de números en el sistema decimal dejará de ser exacto después de cierto dígito (usualmente el 15), lo cual también aplica para los números enteros. Para más información, véase la página de ayuda sobre el modo de almacenamiento [doble](#) y sobre las [características numéricas de la máquina](#).

## 7 Nota

La expresión `is.integer(x)` no verificará si un objeto `x` contiene valores con números enteros, sino cuál es el **tipo de almacenamiento** del vector. Para verificar que los elementos de un vector sean números enteros, en el sentido matemático ( $\mathbb{Z}$ ), utilice la función `round()` de la forma indicada en la función `es.numeroentero(x)` construida en la sección de *Ejemplos* de esta misma página de ayuda.

## 8 Referencias

Becker, Richard A., John M. Chambers, y Allan R. Wilks. The New S Language: A Programming Environment for Data Analysis and Graphics. Wadsworth & Brookscole. Boca Raton, FL: CRC Press, 1988.

## 9 También véase

Las funciones `numeric()` y `storage.mode()` para más información sobre otros tipos de almacenamiento numérico.

## 10 Ejemplos

```
## as.integer() truncará al coaccionar:
x <- pi * c(-1:1, 10) # -3.141593 0.000000 3.141593 31.415927

as.integer(x) # -3 0 3 31

## is.integer() comprobará el tipo de
## almacenamiento, no el valor numérico
is.integer(1) # ¡es falso!
is.integer(NA_integer_) # ¡es verdadero!
is.integer(1L) # ¡es verdadero!

## Función para comprobar que los elementos de un vector entero
## también son matemáticamente números enteros (Z)
es.numeroentero <- function(x, tol = .Machine$double.eps^0.5) {
  abs(x - round(x)) < tol
}
```

```

}

es.numeroentero(1) # es verdadero
es.numeroentero(1.0) # es verdadero
es.numeroentero(1.00001) # es falso
(x <- seq(1, 5, by = 0.5)) # 1.0 1.5 2.0 2.5 3.0 3.5 4.0 4.5 5.0
es.numeroentero(x) #--> TRUE FALSE TRUE FALSE TRUE FALSE TRUE FALSE TRUE

## Conversión de enteros positivos o negativos
## del sistema decimal al sistema binario
decAbin <- function(x) {
  concatenar <- function(x) {
    b <- substr(as.character(rev(intToBits(x))), 2L, 2L)
    paste0(c(b[1L], " ", b[2:32]), collapse = "")
  }
  noquote(vapply(as.integer(x), concatenar, ""))
}

decAbin(3L) # 0 00000000000000000000000000000000000000000001111 # Banderín + a la izquierda
decAbin(-3L) # 1 111111111111111111111111111111111111111111101 # Banderín - a la izquierda

```

## 11 Código fuente

### 11.1 integer()

```

function (length = 0L)
  .Internal(vector("integer", length))

```

### 11.2 as.integer()

```

function (x)
  .Primitive("as.integer")

```

### 11.3 is.integer()

```

function (x)
  .Primitive("is.integer")

```

---

[Paquete base version 4.2.2 [Índice](#)]