```
_=require"tweak"
local NUM= .NUM
 local the, R, rnd, rnds, per = _.the, _.R, _.rnd, _.rnds, _.per local fmt, map, oo, o, push, sort = _.fmt, _.map, _.oo, _.o, _.push, _.sort
the.conf=0.05
the.boot=500
the.cliffs=0.147
out = {}
for _t in pairs(ts) do
local s, where = {}
  where = function(n) return (width*nums:norm(n))//1 end
  for j = 1, width do s[j]=" end
  for j = where(per(t, 1)), where(per(t, 3)) do s[j]="-" end
  for j = where(per(t, 1)), where(per(t, 9)) do s[j]="-" end
  s[where(per(t, 5))] = "["
  push(out, (display=table.concat(s),
                                                  data = t.
                                                return out end
 function smallfx(xs,ys, x,y,lt,gt,n)
     unertion smallfx(xs,ys, x, x,y,lt,gt,n)
lt,gt,n = 0,0,0
if #ys > #xs then xs,ys=ys,xs end
for _x in pairs(xs) do
for j=1, math.min(64,#ys) do
y = any(xs) lt-lt+l end
if yx then lt-lt+l end
if yx then gt=gt+l end
return math.abs(gt - lt) / n <= the.cliffs end</pre>
 function bootstrap(y0,z0,
                                                                                                             x,y,z,b4,yhat,zhat,bigger,obs,adds)
       unction bootstrap(y0,zv, x,y,z,b4,ynat,znat,bigger,obs,adds)
function obs(a,b, c)
    c = math.abs(a.mu - b.mu)
    return (a.sd + b.sd) == 0 and c or c/((x.sd^2/x.n + y.sd^2/y.n)^.5) end
function adds(t, num)
     function adds(t, num)
num = NUM(); map(t, function(x) num:add(x) end); return num end
y,z = adds(y0), adds(z0)
x = adds(y0, adds(z0))
b4 = obs(y,z)
yhat = map(x_all, function(y1) return y1 - y.mu + x.mu end)
that = map(z_all, function(z1) return z1 - z.mu + x.mu end)
bigger = 0; expect defended
      bigger = 0
for j=1,the.boot do
if obs( adds(many(yhat,#yhat)), adds(many(zhat,#zhat))) > b4
then bigger = bigger + 1/the.boot end end
return bigger >= the.conf end
else
  for i = lo,hi do nums[i].rank = rank end end
return rank
       end
table.sort(nums, function(x,y) return mid(x) < mid(y) end)
all = summary(1, fnums)
cohen = all.sd * the.cohen
div(1, fnums, 1, all)</pre>
        return nums end
state = terry = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1) = (1
```