

# Clase de programación en R - N<sup>0</sup>.1

Victor Augusto Lizcano Sandoval

October 13, 2021

# ¿Qué es R?

R es un lenguaje de programación comúnmente empleado para análisis estadístico y matemático.

# "Hello World!"

```
> Hello World!  
Error: unexpected symbol in "Hello World"  
> "Hello World!"  
[1] "Hello World!"  
> print("Hello World!")  
[1] "Hello World!"
```

# Función print()

```
> print(5+5)
[1] 10
> print("5+5")
[1] "5+5"
```

# Función cat()

La función `cat()` se utiliza para imprimir en la pantalla o en un archivo.

```
> cat("Hola como estás?")
```

```
Hola como estás?
```

```
> cat("hola\ncómo\nestás?")
```

```
hola
```

```
cómo
```

```
estás?
```

# Función cat()

```
> cat(5+5)
10
> cat("5+5")
5+5
> cat(1:5, sep="-")
1-2-3-4-5
```

# Comentarios #

```
># Este es un comentario
```

# Variables

Las variables son contenedores para el almacenamiento de datos.



# Variables

Las variables son contenedores para el almacenamiento de datos.

# Variables

```
> #variables  
> Nombre = "María"  
> Apellido <- "Magdalena"  
> Nombre  
[1] "María"  
> Apellido  
[1] "Magdalena"
```

# Variables

```
> x = 2
```

```
> y = 5
```

```
> x
```

```
[1] 2
```

```
> y
```

```
[1] 5
```

# Notación de variables

1. Camel Case (`contarElementos`)
2. Pascal Case (`ContarElementos`)
3. Snake Case (`contar_elementos`)
4. Kebab Case (`contar-elementos`)

# Reglas - declaración de variables

- Una variable, siempre debe iniciar con una letra (mayúscula o minúscula) ó un guión bajo (\_).
- Una variable, puede contener números, solamente después de la primer letra (siguiendo la regla anterior).
- No es permitido dejar un espacio en blanco a lo largo de la variable.
- Aunque una variable puede ser del largo que tú desees, lo recomendable es que sea una variable corta (regularmente entre 20 y 30 caracteres como máximo).
- No puedes utilizar palabras reservadas para la declaración de una variable.
- El nombre de una variable en R es case sensitive (es decir, a lo largo de tu programa debe escribirse exactamente igual).
- Utiliza un nombre que exprese algo del contexto en el cual la estás declarando.

# Múltiples variables

```
var1 <- var2 <- var3 <- "Naranja"
var1
[1] "Naranja"
var2
[1] "Naranja"
var3
[1] "Naranja"
```

# Concatenación de elementos

```
#Concatenación  
Texto = "Fantástica"  
paste("Eres una persona",Texto, sep=" ")  
[1] "Eres una persona Fantástica"
```

# Tipos de datos

```
# numeric
x <- 10.5
class(x)

# integer
x <- 1000L
class(x)

# complex
x <- 9i + 3
class(x)

# character/string
x <- "R is exciting"
class(x)

# logical/boolean
x <- TRUE
class(x)
```



# Conversión de tipo

```
x = 1L # integer
y = 2 # numeric
# convert from integer to numeric:
a = as.numeric(x)
# convert from numeric to integer:
b <- as.integer(y)
# print values of x and y
x
y
# print the class name of a and b
class(a)
class(b)
```

# Matemáticas

```
10 + 5 #Suma
10 - 5 #Resta
max(5, 10, 15) #Máximo
min(5, 10, 15) #Mínimo
sqrt(16) #Raíz cuadrada
sd(1:5) #Desviación estandar
abs(-4.7) #Valor absoluto
ceiling(1.4) #Redondear arriba
floor(1.4) #Redondear abajo
```

# Cadenas de texto

```
str <- "We are the so-called \"Vikings\" , from the  
north."  
cat(str)  
We are the so-called "Vikings", from the north.  
str  
[1] "We are the so-called \"Vikings\" , from the  
north."  
nchar(str) #Longitud de la cadena
```

# Caracteres especiales

---

<code>\\</code>	Backslash
<code>\n</code>	Nueva linea
<code>\r</code>	Retorno
<code>\t</code>	tab
<code>\b</code>	Retroceso

---

# Booleanos

`10 > 9 # TRUE` because 10 is greater than 9

`10 == 9 # FALSE` because 10 is not equal to 9

`10 < 9 # FALSE` because 10 is greater than 9

# Operadores aritmeticos

Suma (+)

Resta (−)

Multiplicación (\*)

División (/)

Exponente (^)

Módulo (%%)

División de enteros (%/%)

# Operadores de asignación

```
my_var <- 3  
my_var = 3  
my_var <<- 3  
3 -> my_var  
3 ->> my_var
```

# Operadores de comparación

---

==	Igual
!=	No igual
>	Mayor que
<	Menor que
>=	Mayor o igual que
<=	Menor o igual que

---



# Operadores lógicos

---

&	Operador "y"
&&	Operador "y"
	Operador "o"
	Operador "o"
!	Operador "No"

---

# Operadores miscelaneos

---

`:` Crear secuencia de números

`%in%` Buscar un elemento dentro un vector

`% * %` Multiplicar matriz

---