2020/12/18(五), 109 學年第一學期 資料科學應用 R 作業(6)

學號: A107260028 姓名: 張雅筑

#(請依照規定)貼上執行程式碼及執行結果。

詳見: R 程式作業繳交方式

http://www.hmwu.idv.tw/web/teaching/doc/R-how-homework.pdf

```
> # 20201218 HW
> # ex2.9(a)
> set.seed(12345)
> number <- sample(0:100, 1000, replace=T)
> a <- 0
> for (i in 1:length(number)){
    if (number[i] %% 2 == 0){
      a = a + 1
      if (a == 100){
        cat("第 100 個偶數的出現的位置:", i, "數字為:", number[i])
      }
+
+
    }
+ }
第 100 個偶數的出現的位置: 212 數字為: 62>
> # ex2.9(b)
> set.seed(12345)
> number <- sample(0:100, 1000, replace=T)
> x <- 0
> b <- 0
> repeat{
    x < -x + 1
    number[x][is.na(number[x])]<-0
    if (number[x] \%\% 2 == 0){
+
    b = b + 1
    if (b == 100){
      message("第 100 個偶數的出現的位置:", x, "數字為:",number[x])
+
      break
    }
+
```

```
+ }
+ }
第 100 個偶數的出現的位置:212 數字為:62
> # ex2.9(c)
> set.seed(12345)
> number <- sample(0:100, 1000, replace=T)
> y <- 0
> c <- 0
> while(y < length(number)){
   y < -y + 1
    number[y][is.na(number[y])]<-0
    if (number[y] \%\% 2 == 0){
      c = c + 1
      if (c == 100){
+
        message("第 100 個偶數的出現的位置:", y, "數字為:",number[y])
        break
      }
+
+ }
+ }
第 100 個偶數的出現的位置:212 數字為:62
> # ex2.53
> for (i in 3:7){
    D <- tapply(mtcars[,i], mtcars[,2], mean)
    if(i == 3){
      cat("disp 在各個不同氣缸數之下的平均數:",D)
+
      cat('\n')
+
    }
    if(i == 4){
      cat("hp 在各個不同氣缸數之下的平均數:",D)
      cat('\n')
+
   }
    if(i == 5){
+
      cat(" drat 在各個不同氣缸數之下的平均數:",D)
+
      cat('\n')
   }
+
    if(i == 6){
      cat("wt 在各個不同氣缸數之下的平均數:",D)
+
```

```
cat('\n')
+
+ }
   if(i == 7){
+
     cat(" qsec 在各個不同氣缸數之下的平均數:",D)
+
   }
+ }
disp 在各個不同氣缸數之下的平均數: 105.1364 183.3143 353.1
hp 在各個不同氣缸數之下的平均數: 82.63636 122.2857 209.2143
drat 在各個不同氣缸數之下的平均數: 4.070909 3.585714 3.229286
wt 在各個不同氣缸數之下的平均數: 2.285727 3.117143 3.999214
qsec 在各個不同氣缸數之下的平均數: 19.13727 17.97714 16.77214
> # ex2.62(a)
> set.seed(12345)
> mora <- sample(1:3, 1, replace=T)
> # ex2.62(b)
> # ex2.62(b)
> name <- readline("請輸入你要出的拳頭(a: 剪刀, b: 石頭, c: 布, d: 不玩了):")
請輸入你要出的拳頭(a: 剪刀, b: 石頭, c: 布, d: 不玩了):a
> N <- switch(name,
             a="剪刀",
             b = "石頭",
             c = "布",
             d = "不玩了")
> cat("玩家出: ",N)
玩家出: 剪刀
> # ex2.62(c)
> game <- function(x, type){
   repeat{
     mora
     N1 <- switch(mora,
+
                 a="剪刀",
                 b = "石頭",
                 c="布",
+
                  d = "不玩了")
+
+
     N1
     n <- readline("請輸入你要出的拳頭(a: 剪刀, b: 石頭, c: 布, d: 不玩了):")
     N2 <- switch(n,
+
```

```
a="剪刀",
+
                     b = "石頭",
                     c="布",
                     d = "不玩了")
      N2
+
      a1 <- "平手"
      a2 <- "贏"
+
      a3 <- "輸"
+
      b1 <- sprintf("電腦出[%s], 你出[%s], 你[%s]了!",N1,N2,a1)
+
      b2 <- sprintf("電腦出[%s], 你出[%s], 你[%s]了!",N1,N2,a2)
+
      b3 <- sprintf("電腦出[%s], 你出[%s], 你[%s]了!",N1,N2,a3)
      A <- ifelse((mora = "a" & n = "a"), "b1",
+
                    ifelse((mora = "b" & n = "b"), "b1",
                           ifelse((mora = "c" & n = "c"), "b1",
                                   ifelse((mora = "a" & n = "b"), "b2",
                                           ifelse((mora = "b" & n = "c"), "b2",
                                                   ifelse((mora = "c" & n =
"a"),"b2",
                                                          ifelse((mora = "b" &
n = "a"), "b3",
ifelse((mora = "c" & n = "b"), "b3",
ifelse((mora = "a" & n = "c"), "b3",
ifelse(n = "d", "謝謝再會!", NA))))))))))
+
+ }
    }
+
> game()
請輸入你要出的拳頭(a: 剪刀, b: 石頭, c: 布, d: 不玩了):b
Error in "a" & n = "a": 賦值目標擴充到非語言的物件
>
```