

Blockpraktikum zur Statistik mit R

28. September 2014

Johannes Blank

Gliederung

1 Organisation und erste Schritte in R

- Literatur- und sonstige Hinweise
- Programmstart und Befehlsmodus
- Funktionen und Argumenttypen
- Variablen und Skripte

2 Datenstrukturen

- Vektoren
- Matrizen
- Datentabellen
- Listen
- Arrays, Zeitreihen, ...
- Einlesen aus externen Dateien

3 Programmierung

- Funktionen in R schreiben
- Schleifen und Abfragen

Gliederung

1 Organisation und erste Schritte in R

- Literatur- und sonstige Hinweise
- Programmstart und Befehlsmodus
- Funktionen und Argumenttypen
- Variablen und Skripte

2 Datenstrukturen

- Vektoren
- Matrizen
- Datentabellen
- Listen
- Arrays, Zeitreihen, ...
- Einlesen aus externen Dateien

3 Programmierung

- Funktionen in R schreiben
- Schleifen und Abfragen

Organisation

- ▶ 09:00 - 17:00 im SRA: Theorie und betreute Aufgabenbearbeitung
- ▶ Mittagspause: ca. 11:30 - 13:15
- ▶ Abgabe der Lösungsversuche in 2er-Gruppen bis 19 Uhr desselben Tages
- ▶ Materialen (Übungszettel, Folien, ...) befinden sich auf der Praktikums-Homepage: [http://wwwmath.uni-muenster.de/
statistik/lehre/WS1415/PrakStat/](http://wwwmath.uni-muenster.de/statistik/lehre/WS1415/PrakStat/)

Aufbau

- ▶ Heute: Organisation und Einführung in R
- ▶ Dienstag: Deskriptive Statistik
- ▶ Mittwoch: Lineare Modelle
- ▶ Donnerstag: Testtheorie

Literatur



Silke Ahlers

Einführung in die Statistik mit R

<http://wwwmath.uni-muenster.de/statistik/lehre/SS14/PrakStat/Skript.pdf>



Uwe Ligges

Programmieren mit R

Springer



Christine Duller

Einführung in die nichtparametrische Statistik mit SAS und R

Springer



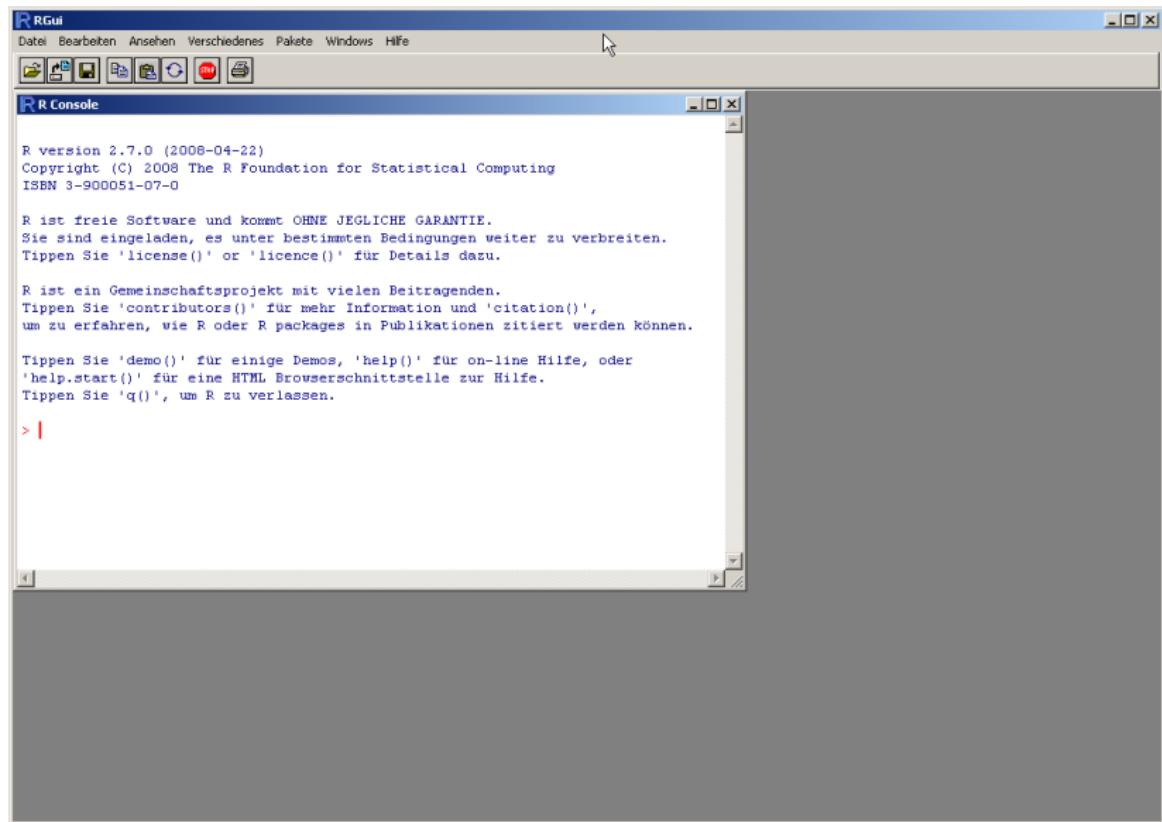
Fahrmeir, Künstler, Pigeot, Tutz

Statistik. Der Weg zur Datenanalyse

Springer

Programmstart

- ▶ Loggen Sie sich unter Ubuntu ein
- ▶ Öffnen Sie eine Konsole (Strg+Alt+t)
- ▶ Führen Sie `rdesktop -f zivtserv.uni-muenster.de` aus
- ▶ Loggen Sie sich nun unter Windows ein
- ▶ Starten Sie R (Start → Programme → R)



Befehlsmodus

- ▶ R bietet eine interaktive Umgebung, den *Befehlsmodus*, in dem man Daten direkt eingeben und analysieren kann
- ▶ Befehlsmodus dient auch als *Taschenrechner*, z. B. können die Grundrechenarten $+, -, *, /$ direkt eingegeben werden
- ▶ Zum Potenzieren muss $^$ benutzt werden

Beispiel

- ▶ $4+5*5.7$
- ▶ $5/6-2$
- ▶ 2^3

Mathematische Funktionen

- ▶ Die Eingabe $2^{0.5}$ liefert das Ergebnis $2^{0.5} = \sqrt{2} \cong 1.414214$
- ▶ Einfacher: Eingabe von `sqrt(2)` (`sqrt` = square root)
- ▶ Auch andere mathematische Funktionen sind bereits in R implementiert, etwa Logarithmus, Sinus, Cosinus, ...

Beispiel

- ▶ `tan(7/8)`
 - ▶ `exp(3.72)`
 - ▶ `abs(sin(5))`
-
- ▶ Übersicht wichtiger Funktionen: <http://wwwmath.uni-muenster.de/statistik/lehre/WS1415/PrakStat/R-Befehle.pdf>

Obligatorische und optionale Argumente einer Funktion

Zwei verschiedene Typen von Funktionsargumenten: *obligatorische* und *optionale*.

Beispiel:

- ▶ Funktion `round(x,digits)` rundet die Zahl `x` auf `digits` Stellen
- ▶ Die zu rundende Zahl `x` ist hierbei ein *obligatorisches Argument*
- ▶ `digits` dagegen ist *optional* mit Standardwert 0, d. h. wird es nicht im Funktionsaufruf übergeben, so rundet R auf eine ganze Zahl

Beispiel

- ▶ `round(x=sqrt(2), digits=3)`
- ▶ `round(x=sqrt(2))`

Argumentnamen

- ▶ Kennt man die Reihenfolge der Argumente im sogenannten *Kopf* der Funktion, so kann man Werte direkt eingeben
- ▶ Andernfalls: Eingabe mit „Name = .“ (Reihenfolge spielt keine Rolle)

Beispiel

- ▶ `round(sqrt(2),3)`
- ▶ `round(digits=3,x=sqrt(2))`

Hilfeseiten

- ▶ Welche Argumente eine Funktion besitzt, lässt sich mit den Hilfeseiten herausfinden: `help(round)` oder kürzer `?round`
- ▶ Mit `args` lässt sich herausfinden, welche Argumente eine Funktion erhält, welche davon optional sind und welche Standardwerte sie in diesem Fall besitzen

Beispiel

- ▶ `help(cos)`
- ▶ `?choose`
- ▶ `args(round)`

Variablenzuweisung I

- ▶ Will man mit dem Resultat einer Funktionsauswertung weitere Berechnungen durchführen, so ist es sinnvoll das Ergebnis einer Variablen zuzuweisen
- ▶ Dies geschieht mit dem *Zuweisungsoperator* `<-`
- ▶ Links vom Operator steht der Name der Variablen, dem die Daten zugeordnet werden sollen, z. B. `y <- tan(7/8)`
- ▶ Eingabe des Variablenamens im Befehlsmodus ruft Inhalt der Variablen auf

Beispiel

- ▶ `y <- tan(7/8)`
- ▶ `y`
- ▶ `y+y`
- ▶ `y <- 3*y`
- ▶ `y`

Variablenzuweisung II

- ▶ R achtet auf Groß- und Kleinschreibung: Die Eingabe von Y liefert einen Fehler
- ▶ Variablennamen dürfen aus Buchstaben, Zahlen und dem Punkt „.“ bestehen
- ▶ Sie beginnen aber immer mit einem Buchstaben
- ▶ Übergabe nach rechts mit ->

Beispiel

- ▶ `2*y->z`
- ▶ `z`

Variablen im Workspace

- ▶ Auflistung aller im Workspace benutzten Variablen: `ls()`
- ▶ Variable löschen: `rm()`
- ▶ Alle Variablen löschen: `rm(list=ls())`

Beispiel

- ▶ `ls()`
- ▶ `rm(z)`
- ▶ `z`

Skripte

Eine längere Funktion oder eine Abfolge von vielen Befehlen, sollten nicht direkt im Befehlsmodus definiert werden, sondern in einem *Skript*

- ▶ Unter *Datei* → *Neues Skript* kann man ein neues Skript erstellen
- ▶ Befehle ausführen: Markieren und Strg + R drücken
- ▶ Kommentare schreiben mit #, alle Zeichen dahinter werden ignoriert und nicht im Befehlsmodus ausgeführt
- ▶ Mit Strg + S speichert man ein Skript als .R Datei

Die Lösungen der Aufgaben müssen ebenfalls als R Skript gespeichert werden.

Gliederung

1 Organisation und erste Schritte in R

- Literatur- und sonstige Hinweise
- Programmstart und Befehlsmodus
- Funktionen und Argumenttypen
- Variablen und Skripte

2 Datenstrukturen

- Vektoren
- Matrizen
- Datentabellen
- Listen
- Arrays, Zeitreihen, ...
- Einlesen aus externen Dateien

3 Programmierung

- Funktionen in R schreiben
- Schleifen und Abfragen

Vektorenerstellung

- ▶ Vektoren erzeugt man in R mit der Funktion `c`
- ▶ Die Erzeugung eines Vektors mit den Daten x_1, \dots, x_n erhält man durch Eingabe von `c(x1, ..., xn)`
- ▶ Variablenzuweisung: Genauso wie mit “normalen” Zahlen

Beispiel

- ▶ `c(3,0,-4,16)`
- ▶ `c(sin(-5), -5.66, -5*6)`
- ▶ `Messung <- c(6,7,5,5,12)`
- ▶ `Messung`

Häufig genutzte Vektoren I

Es gibt eine Reihe von Funktionen, die spezielle Vektoren erstellen:

- ▶ Einen Vektor mit n Nullen erhält man mit `numeric(n)`
- ▶ Der *Doppelpunktoperator* `n:m` erstellt den Vektor $(n, n+1, \dots, m)$ im Fall $n < m$ bzw. den Vektor $(n, n-1, \dots, m)$ im Fall $n > m$
- ▶ Der *Sequenz-Befehl* `seq(from, to, by)` erstellt den Vektor, dessen 1. Eintrag `from` ist und es folgen Werte im Abstand `by` bis zum Punkt `to` (bzw. dem nächstkleineren Wert, falls `to` kein Vielfaches)

Beispiel

- ▶ `numeric(10)`
- ▶ `1:10`
- ▶ `-3:-7`
- ▶ `seq(from=0,to=100,by=2)`

Häufig genutzte Vektoren II

- ▶ Will man das Intervall $[a, b]$ in n gleichgroße Stücke teilen:
`seq(from=a, to=b, length.out=n)`
- ▶ Mit dem *Repeat-Befehl* `rep(x, times=n)` wird der Vektor x so oft wiederholt, wie das Argument $times$ angibt
 - ▶ Ist n eine natürliche Zahl so wird x genau n mal hintereinander geschrieben
 - ▶ Ist n ein Vektor gleicher Länge, so wird der i -te Eintrag von x genau n_i mal dupliziert

Beispiel

- ▶ `seq(0,1,length.out=1000)` [$\neq \text{seq}(0,1,1000)$]
- ▶ `rep(1:2,3)`
- ▶ `rep(1:5,5:1)`

Komponentenzugriff I

Auf die Einträge eines Vektors x greift man mit $x[n]$ zu. Beispiele:

- ▶ Die i -te Komponente von x erhält man durch $x[i]$
- ▶ Die 2., 4. und 7. Komponente erhält man durch $x[c(2,4,7)]$
- ▶ Negative Werte lassen den entsprechenden Eintrag weg, mit $x[c(-1,-3)]$ würde man alle Einträge bis auf den 1. und 3. erhalten
- ▶ Negative und positive Werte dürfen nicht gemischt werden

Beispiel

- ▶ Messung [4]
- ▶ Messung [2:5]
- ▶ Messung [-3]

Logische Operatoren

Will man Komponenten nach Bedingungen auswählen, so geschieht dies unter Benutzung von *logischen Operatoren*

$==$	gleich	$!=$	ungleich
$<$	kleiner	$>$	größer
\leq	kleiner gleich	\geq	größer gleich

Diese Operationen liefern als Ergebnis TRUE oder FALSE bzw. einen Vektor mit diesen Einträgen

Beispiel

- ▶ $4 < 2$
- ▶ $2*6 == 12$
- ▶ Messung ≥ 7

Komponentenzugriff II

Besteht bei $x[n]$ der Vektor n aus TRUE und FALSE Einträgen, so enthält $x[n]$ den i -ten Eintrag von x , falls n_i TRUE ist Beispiel:

- ▶ Durch `Messung [Messung >= 7]` erhält man alle Messungen, die einen Wert größer (oder gleich) 7 besitzen
- ▶ Die Positionen dieser Werte innerhalb des Vektors kann man mit der Funktion `which` herausfinden

Beispiel

- ▶ `Messung [Messung > 6]`
- ▶ `which(Messung >= 7)`
- ▶ `Messung [Messung == 5]`

Logische Vektorfunktionen

- ▶ `any(n)` überprüft, ob in `n` *mindestens* ein TRUE vorkommt
- ▶ `all(n)` überprüft, ob in `n` *alle* Einträge TRUE sind
- ▶ TRUE und FALSE entsprechen den Zahlen 1 bzw. 0

Beispiel

- ▶ `any(c(TRUE, FALSE, TRUE))`
- ▶ `any(Messung < 6)`
- ▶ `all(Messung < 6)`
- ▶ `exp(TRUE) + 5*TRUE`

Weitere Vektorfunktionen

Es gibt eine Fülle nützlicher Funktionen, die man auf einen Vektor anwenden kann

- ▶ Mit `sum(x)` erhält man etwa die Summe aller Komponenten von `x`
- ▶ Mit `min(x)` das Minimum der Einträge, mit `max(x)` das Maximum
- ▶ Mit `length(x)` die Anzahl der Komponenten von `x`
- ▶ Mit `sort(x)` sortiert man `x` *aufsteigend*, das optionale Argument `decreasing` ändert dies

Beispiel

- ▶ `prod(Messung)`
- ▶ `sort(Messung)`
- ▶ `sort(Messung, decreasing = TRUE)`

Vektorarithmetik I

- ▶ Auch elementare Funktionen (Addition einer Zahl, Sinusfunktion, etc.) lassen sich auf Vektoren anwenden
- ▶ Die Auswertung geschieht *komponentenweise*
- ▶ Vorsicht: Der Doppelpunktoperator bindet stärker als Addition, Multiplikation, usw., d. h. $1:5+1$ ist von $1:(5+1)$ verschieden

Beispiel

- ▶ `log(Messung)`
- ▶ `Messung * 4`
- ▶ `round(exp(Messung), 2)`
- ▶ `1:5+1`
- ▶ `1:(5+1)`

Vektorarithmetik II

- ▶ Ebenso nützlich ist die Vektorarithmetik $v+w$, $v*w$, v^w , ... für Vektoren $v = (v_1, \dots, v_n)$ und $w = (w_1, \dots, w_m)$
- ▶ Für $m = n$ geschieht die Auswertung komponentenweise
- ▶ Ist n ein Vielfaches von m , so geschieht die Auswertung zyklisch, d. h.

$$v + w = (v_1 + w_1, \dots, v_m + w_m, v_{m+1} + w_1, \dots, v_n + w_m)$$

Der entstehende Vektor hat demnach Länge n

Beispiel

- ▶ Messung - 1:5
- ▶ $c(8,2,4,3) + c(-10,20)$
- ▶ $(1:6)^(2:3)$

Qualitative Merkmale

- ▶ Für die Eingabe von Daten bei einem qualitativen Merkmal können die Komponenten aus *Zeichenketten* bestehen, die in Hochkommata eingeschlossen sind, z. B. `c("blau", "grün", "gelb")`
- ▶ Mehrere Zeichenketten kann man mit `paste(..., sep = " ")` zu einer Zeichenkette zusammenfügen. Die bei den ... aufgelisteten Zeichenketten werden durch das bei `sep` gegebene Zeichen verknüpft.

Beispiel

- ▶ `Geschlecht <- c("m", "w", "w", "m", "w")`
- ▶ `Geschlecht`
- ▶ `Messung[Geschlecht=="w"]`
- ▶ `paste(3, "Bier", "bitte!")`
- ▶ `paste("a", "b", "c", "d", "e", sep = ";")`

Einträge benennen

Die Einträge eines Vektors `v` lassen sich für einen einfacheren Zugriff benennen

- ▶ Syntax: `v <- c(Name1=Wert1, Name2=Wert2, ...)`
- ▶ Die Ausgabe im Befehlsmodus ist dann zweizeilig: In der 1. Zeile stehen die Namen, in der 2. die Einträge (Werte) des Vektors
- ▶ Alternativer Zugriff auf die Einträge von `v` mit `v["Name1"]`

Beispiel

- ▶ `v <- c(Vorname="Max", Nachname="Mustermann")`
- ▶ `v`
- ▶ `v["Nachname"]`

Einträge umbenennen

- ▶ Abfrage der Namenseinträge durch `names(v)`
- ▶ Umbenennen mit `names(v) <- n` wobei `n` ein Vektor gleicher Länge wie `v` ist, der aus Zeichenketten besteht
- ▶ Löschung mit `names(v) <- NULL`

Beispiel

- ▶ `names(Messung) <- c("a", "b", "c", "d", "e")`
- ▶ `Messung`
- ▶ `Messung["e"]`

Die Abschnitte 1 (Grundlagen) und 2 (Vektoren) des Aufgabenblattes können jetzt bearbeitet werden.

Matrizen

- ▶ Mit dem Befehl `matrix(data, nrow, ncol, byrow (=FALSE))` lässt sich eine *Matrix* in R erzeugen.
- ▶ `data` ist der Vektor, mit dem die Matrix gefüllt werden soll
- ▶ `nrow` die Anzahl der Zeilen, `ncol` die Anzahl der Spalten (es genügt, wenn man eines angibt)
- ▶ Optional: `byrow = TRUE` gibt an, dass `data` Zeilenweise in die Matrix eingefüllt wird

Beispiel

- ▶ `matrix(1:9,3)`
- ▶ `matrix(1:12,3,byrow=TRUE)`
- ▶ `A<-matrix(c(3,4,0,1),2)`
- ▶ `B<-matrix(9:6,2)`

Zugriff auf Matrizeneinträge

Auf die Einträge einer Matrix greift man wieder mit dem [] Operator zu.
Hier muss dieser jedoch die Koordinate des Eintrags enthalten.

- ▶ $A[3,2]$ liefert den 3. Zeileneintrag der 2. Spalte der Matrix A
- ▶ Mit $A[,2]$ erhält man die komplette 2. Spalte von A
- ▶ Mit $A[3,:]$ die komplette 3. Zeile
- ▶ Mit $A[c(2,7,13),:]$ die 2., 7. und 13. Zeile (als Matrix)

Beispiel

- ▶ $A[1,1] + A[2,2]$
- ▶ $A[2,:]*A[,1]$

Matrizenfunktionen

Auch für Matrizen gibt es in R eingebaute Funktionen

- ▶ Dimensionen einer Matrix: `dim(A)`
- ▶ Transponieren: `t(A)`
- ▶ Matrizenmultiplikation: `A %*% B` (Vorsicht: `A * B` multipliziert komponentenweise)
- ▶ Determinantenberechnung: `det(A)`
- ▶ Lineares Gleichungssystem $Ax = b$ lösen mit `solve(A,b)`
- ▶ ...

Beispiel

- ▶ `A %*% B`
- ▶ `det(A)`
- ▶ `solve(A,c(5,2))`

Die apply Funktion

Wendet man Funktionen wie `sum`, `min` oder `max` auf die Matrix an, so werden alle Einträge der Matrix berücksichtigt.

Beispiel

- ▶ `sum(A)`
- ▶ `min(A)`

Mit `apply(X, Margin, FUN)` führt man die Funktion `FUN` nur auf Zeilen (`MARGIN=1`) oder Spalten (`MARGIN=2`) der Matrix `X` aus.

Beispiel

- ▶ `apply(A, 1, sum)`
- ▶ `apply(A, 2, min)`

Datentabellen

- ▶ Nachteil von Matrizen: Alle Einträge sind vom gleichen Typ!
- ▶ In *Datentabellen* können Werte von Merkmalen *unterschiedlichen* Typs (Zahlen, Zeichenketten) gespeichert werden
- ▶ Jedem Merkmal muss die gleiche Anzahl von Beobachtungen zugrundeliegen
- ▶ Befehl: `data.frame(merkmal1=werte1,merkmal2=werte2,...)`

Beispiel

- ▶ Tabelle `<- data.frame(Geschlecht = c("m", "w", "w"), Alter = c(24,32,20))`
- ▶ Tabelle

Zugriff auf Datentabellen

- ▶ Zugriff auf Einträge wie bei Matrizen mit dem [] Operator
- ▶ Auf die Spalten kann man mit dem \$ Operator zugreifen, d. h. die „Alter“-Spalte erhält man durch Tabelle\$Alter

Beispiel

- ▶ Tabelle[3,2]
- ▶ Tabelle[2,]
- ▶ Tabelle\$Geschlecht

Um auf die Komponenten einer Datentabelle oder Liste (z.B. Alter oder Geschlecht) zugreifen zu können, hilft auch der Befehl attach(Datentabelle oder Liste). Rückgängig macht dies der Befehl detach mit demselben Argument.

Hinzufügen von Spalten oder Zeilen

- ▶ Spalten hinzufügen mit `cbind(x1, x2, ...)`
- ▶ Die Funktion “verbindet” die Datentabellen (oder Vektoren, Matrizen) `x1, x2, ...` zu einer Datentabelle (oder Matrix)
- ▶ `x1, x2, ...` müssen die gleiche Anzahl von Zeilen besitzen, oder die Zeilenanzahlen sind Vielfache voneinander (zyklisches Verbinden)
- ▶ Analog: Zeilen verbinden mit `rbind(x1, x2, ...)`

Beispiel

- ▶ `rbind(Tabelle, c("m",27))`
- ▶ `cbind(B, c(9,4))`
- ▶ `rbind(1:3, 9:7, -2:0)`
- ▶ `rbind(matrix(1:16,4),0,-1:-2,101:104)`

Teiltabellen

- ▶ Die Funktion `subset(x, condition, select)` bietet die Möglichkeit, aus einer Tabelle `x` kleinere Datensätze gemäß der Bedingung `condition` auszuwählen
- ▶ Mit dem optionalen Argument `select` ist es möglich, nur gewisse Spalten auszuwählen

Beispiel

- ▶ `subset(Tabelle, Geschlecht == "w")`
- ▶ `subset(Tabelle, Geschlecht == "w", select = Alter)`

split Funktion

- ▶ Die Funktion `split(x,f)` teilt Tabelle `x` in Gruppen ein, die durch den Zeichenkettenvektor `f` definiert werden
- ▶ Das Ergebnis ist eine Liste mit sovielen Einträgen, wie `f` unterschiedliche Einträge besitzt
- ▶ Jeder Eintrag der Ergebnisliste ist eine Tabelle und es gilt:
Die Zeile i von `x` befindet sich in der Tabelle zur Gruppe g , falls der i -te Eintrag in `f` genau g ist

Beispiel

- ▶ `s <- split(Tabelle, Tabelle$Geschlecht)`
- ▶ `s`
- ▶ `s$m`
- ▶ `s$w`

Listen

Eine Liste besteht aus Elementen beliebigen Typs und Einträgen beliebiger Länge

- ▶ Erstellung mit `l<-list(name1=wert1, name2=wert2, ...)`
- ▶ Zugriff auf das 1. Element mit `l$name1` oder `l[1]`

Beispiel

- ▶ `l<-list(Text=c("bla","blu","blub"), Mat=A)`
- ▶ `l`
- ▶ `l[1]`
- ▶ `l$Mat`

Einträge einer Liste herausfinden

Viele Funktionen in R liefern eine Liste als Ergebnis zurück. Die Namen der Einträge einer Liste l findet man mit Hilfe von `str(l)` heraus. Beispiel:

- ▶ Die Funktion `eigen(A)` berechnet numerisch Eigenwerte und -vektoren der Matrix A
- ▶ Wendet man `str` darauf an, erhält man das Resultat

```
List of 2
$ values : num [1:2] 3 1
$ vectors: num [1:2, 1:2] 0.447 0.894 0 1
```

Beispiel

- ▶ `eig<-eigen(A)`
- ▶ `str(eig)`
- ▶ `eig$values`
- ▶ `eig$vectors`

Weitere Datenstrukturen

Es gibt noch einige weitere Datenstrukturen, etwa

- ▶ *Array* = d -dimensionalen Datensatz (R Befehl: `array`)
- ▶ *Zeitreihe* = Vektor mit Zeitangabe (R Befehl: `ts`)
- ▶ ...
- ▶ Die Struktur der Variablen `v` lässt sich mit `str(v)` herausfinden

Beispiel

- ▶ `str(Tabelle)`
- ▶ `str(A)`
- ▶ `str(l)`

Einlesen von Tabellen aus externen Dateien

- ▶ Tabellen aus externen Dateien einlesen: Ein Backslash \ im Pfad muss mit \\ angegeben werden (unter Windows)

```
read.table("Pfad")    liest externen Datensatz ein
```

```
read.csv("Pfad")      liest durch Kommata getrennte Spalten
```

```
read.delim("Pfad")    liest Tab-getrennte Spalten
```

- ▶ Argumente der Funktionen:

header = TRUE	In 1. Zeile stehen die Spaltennamen
---------------	-------------------------------------

sep	Wie sind Spalteneinträge getrennt? ("," oder ".")
-----	---

dec	Wie ist Dezimalpunkt angegeben? ("," oder ".")
-----	--

- ▶ Tabelle wird in R als `data.frame` hinterlegt.

Der Abschnitt 3 (Datentabellen) des Aufgabenblattes kann jetzt bearbeitet werden.

Gliederung

1 Organisation und erste Schritte in R

- Literatur- und sonstige Hinweise
- Programmstart und Befehlsmodus
- Funktionen und Argumenttypen
- Variablen und Skripte

2 Datenstrukturen

- Vektoren
- Matrizen
- Datentabellen
- Listen
- Arrays, Zeitreihen, ...
- Einlesen aus externen Dateien

3 Programmierung

- Funktionen in R schreiben
- Schleifen und Abfragen

Eigene Funktionen schreiben

Eine eigene Funktion f erstellt man in R mit

```
f <- function(Argumente) {  
    Körper der Funktion  
    return(Ergebnis)  
}
```

- ▶ *Argumente* müssen in der Form $\text{arg1}, \text{arg2}, \dots$ angegeben werden, optionale Argumente gibt man durch $\text{arg}=\text{Wert}$ an
- ▶ Im *Körper der Funktion* können beliebig viele Anweisungen stehen
- ▶ Alle im Körper definierten Variablen sind *lokal*, d. h. man kann sie außerhalb der Funktion nicht nutzen
- ▶ Das *Ergebnis* ist das, was die Funktion am Ende “ausspuckt”, also etwa eine Zahl, ein Vektor oder eine Liste

Beispiel: eigene Funktion schreiben

Wir wollen eine Funktion f schreiben, die $f(x, y) = x^y - x$ berechnet.
 y soll dabei ein optionales Argument mit Standardwert 2 sein. Dies geht mit

```
f <- function(x, y=2) {  
  erg<-x^y-x  
  return(erg)  
}
```

Danach steht f zur Verfügung und wird auch unter `ls()` aufgelistet

Beispiel

- ▶ `f(3)`
- ▶ `f(3,4)`
- ▶ `f(1:9,4)`

Abkürzungen

In einigen Spezialfällen lässt sich der Code übersichtlicher gestalten

- ▶ Auf die Eingabe von "return" kann verzichtet werden: Die letzte Berechnung im Körper wird dann zurückgegeben (dies darf keine Variablenzuweisung sein!)
- ▶ Ist der Körper der Funktion leer, so kann auf die geschweiften Klammern verzichtet werden (in der Funktion darf dann nur eine Berechnung stehen!)
- ▶ Will man mehrere Anweisungen in *eine* Zeile schreiben, muss man sie mit einem Semikolon voneinander trennen

Beispiel

- ▶

```
f2 <- function(x,y=2) { erg<-x^y-x; return(erg) }
```
- ▶

```
f3 <- function(x,y=2) { erg<-x^y-x; erg }
```
- ▶

```
f4 <- function(x,y=2) x^y-x
```

Allgemeine Programmierhinweise I

- ▶ Verwenden Sie ► Skripte
- ▶ Verwenden Sie Variablen, um ein Skript flexibel ändern zu können:
Wenn man etwa mit 100 Simulationen arbeiten muss, setzt man `n<-100` und arbeitet mit `n`, um später leicht `n = 1000` Simulationen durchführen zu können
- ▶ Verwenden Sie aussagekräftige Variablennamen um den Code lesbarer zu machen: Lieber `sim.anz` statt `n` als Namen für die Simulationsanzahl wählen
- ▶ Kommentieren Sie Ihren Code so, dass Sie auch später noch verstehen, was er bewirkt. (Kommentieren Sie bitte Ihre Abgaben)
- ▶ Kommentare schreibt man mit `#`, alle Zeichen dahinter werden ignoriert

Allgemeine Programmierhinweise II

- ▶ Verwenden Sie die Vektorarithmetik: Mit ihr lassen sich viele `for` Schleifen umgehen und ein Skript braucht in der Regel weniger Laufzeit
- ▶ Speichern Sie ein Skript regelmäßig (mit Strg + S) um bei einem Programmabsturz nicht alles neu schreiben zu müssen
- ▶ Rücken Sie den Code so ein, dass man auf einen Blick sieht, wo sich zusammengehörige { } Klammern befinden

for-Schleife

Schleifenprozesse sind Vorgänge, die vom Programm immer wiederholt werden, bis eine gewisse Bedingung erfüllt ist. Die wichtigsten Schleifen sind die `for`- und die `while`-Schleife.

- ▶ Die `for`-Schleife unterliegt folgender Syntax:

```
for(Name in Vektor) { Körper der Schleife }
```

- ▶ Dadurch wird eine Variable, die „Name“ heißt, schrittweise gleich den Elementen des Vektors „Vektor“ gesetzt
- ▶ In jedem Schritt wird für den entsprechenden Wert des Vektors der zugehörige Befehl aus den geschweiften Klammern ausgeführt
- ▶ Die Befehle im Körper der Schleife werden also sofort ausgeführt, wie es Elemente im Vektor „Vektor“ gibt
- ▶ Bei nur *einem* Befehl können die { } Klammern weggelassen werden

Beispiele: for-Schleife

Beispiel

Wir wollen die Zahlen von 1 bis 100 aufaddieren.

- ▶ `sum <- 0`
- ▶ `for (j in 1:100) sum <- sum + j`
- ▶ `sum`

Beispiel

Wir wollen die ersten 12 Fibonacci-Zahlen erzeugen:

- ▶ `Fibo <- numeric(12)`
- ▶ `Fibo[1] <- Fibo[2] <- 1`
- ▶ `for (i in 3:12) Fibo[i] <- Fibo[i-2]+Fibo[i-1]`
- ▶ `Fibo`

Beispiele: for-Schleife

Beispiel

Wir wollen die Zahlen von 1 bis 100 aufaddieren.

- ▶ `sum <- 0`
- ▶ `for (j in 1:100) sum <- sum + j`
- ▶ `sum`

Beispiel

Wir wollen die ersten 12 Fibonacci-Zahlen erzeugen:

- ▶ `Fibo <- numeric(12)`
- ▶ `Fibo[1] <- Fibo[2] <- 1`
- ▶ `for (i in 3:12) Fibo[i] <- Fibo[i-2]+Fibo[i-1]`
- ▶ `Fibo`

while Schleife

- ▶ Bei einer `for` Schleife ist klar, wie oft die Befehle im Körper ausgeführt werden
- ▶ Will man einen Vorgang wiederholen bei dem man dies nicht weiß, so hilft die `while` Schleife
- ▶ Syntax: `while(Bedingung) { Körper der Schleife }`
- ▶ Vor jedem Schritt wird die Bedingung überprüft
 - ▶ Ist Bedingung TRUE \rightarrow Befehle werden ausgeführt
 - ▶ Ist Bedingung FALSE \rightarrow Schleife wird beendet

Beispiele: while Schleife

Beispiel

Wir wollen die Zahlen von 1 bis n aufaddieren, solange bis die Summe größer als 10000 ist

- ▶ `sum <- 0; n<-1`
- ▶ `while (sum <= 10000) { sum <- sum + n; n <- n + 1 }`

Beispiel

Wir wollen alle Fibonacci-Zahlen auflisten, die kleiner als 300 sind.

- ▶ `Fib1 <- Fib2 <- Fibonacci <- 1; upperBound <- 300`
- ▶ `while(Fib2<upperBound) {`
- `Fibonacci <- c(Fibonacci,Fib2)`
- `oldFib2 <- Fib2`
- `Fib2 <- Fib1+Fib2`
- `Fib1 <- oldFib2 }`

Beispiele: while Schleife

Beispiel

Wir wollen die Zahlen von 1 bis n aufaddieren, solange bis die Summe größer als 10000 ist

- ▶ `sum <- 0; n<-1`
- ▶ `while (sum <= 10000) { sum <- sum + n; n <- n + 1 }`

Beispiel

Wir wollen alle Fibonacci-Zahlen auflisten, die kleiner als 300 sind.

- ▶ `Fib1 <- Fib2 <- Fibonacci <- 1; upperBound <- 300`
- ▶ `while(Fib2<upperBound) {`
- `Fibonacci <- c(Fibonacci,Fib2)`
- `oldFib2 <- Fib2`
- `Fib2 <- Fib1+Fib2`
- `Fib1 <- oldFib2 }`

if-else Abfragen

Häufig müssen in die Definition einer Funktion Fallunterscheidungen bzgl. des Outputs in Abhängigkeit von den eingesetzten Werten vorgenommen werden.

- ▶ Dazu verwendet man Anweisungen der Art

```
if(Bedingung) { Befehlsfolge }
else { Befehlsfolge }
```
- ▶ Ist Bedingung TRUE \rightarrow Befehlsfolge hinter if wird ausgeführt
- ▶ Ist Bedingung FALSE \rightarrow die hinter else
- ▶ Will man im else-Fall nichts tun, so kann man diese Zeile auch weglassen
- ▶ Bei nur *einem* Befehl kann auf die { } Klammern verzichtet werden

Beispiel: if-else Abfragen

Beispiel

$g(x)$ soll $\sin(\sqrt{x})$ berechnen, falls $x \geq 0$ ist, andernfalls NaN ausgeben:

```
► g<-function(x) {  
  if(x >= 0) sin(sqrt(x))  
  else return(NaN)}
```

Beispiel (Indikatorfunktion auf dem abgeschlossenen Einheitsintervall)

```
► indikator<-function(x) {  
  if(x < 0) return(0)  
  else {  
    if(x>1) return(0)  
    else return(1)  
  }  
}
```

Beispiel: if-else Abfragen

Beispiel

$g(x)$ soll $\sin(\sqrt{x})$ berechnen, falls $x \geq 0$ ist, andernfalls NaN ausgeben:

```
► g<-function(x) {  
  if(x >= 0) sin(sqrt(x))  
  else return(NaN)}
```

Beispiel (Indikatorfunktion auf dem abgeschlossenen Einheitsintervall)

```
► indikator<-function(x) {  
  if(x < 0) return(0)  
  else {  
    if(x>1) return(0)  
    else return(1)  
  }  
}
```

Logische Operatoren II

Da in den Fällen $x < 0$ und $x > 1$ der gleiche Wert zurückgegeben wird, kann man auch beide Bedingungen mit einem logischen ODER miteinander verknüpfen

&	logisches UND
	logisches ODER
!	logisches NICHT

Beispiel

```
► indikator2<-function(x) {  
  if(x < 0 | x > 1) return(0)  
  else return(1)  
}
```

ifelse Funktion

Noch einfacher wird es, wenn man die ifelse Funktion benutzt

- ▶ Syntax: `ifelse(Bedingung, Wert1, Wert2)`
- ▶ Bedingung TRUE \rightarrow Wert1 wird zurückgegeben, andernfalls Wert2
- ▶ Sowohl Bedingung als auch die Werte können vektorwertig sein (die Ausgabe ist ein Vektor der so lang ist wie der Bedingungsvektor)

Beispiel

- ▶ `indikator3<-function(x) ifelse(x<0 | x>1, 0, 1)`
- ▶ `ifelse(c(TRUE,FALSE,TRUE,TRUE), 1:2, 0)`