

SPIS TREŚCI

Przedmowa	XIII
---------------------	------

I Podstawy

1. Środowisko R i program RStudio	3
1.1. Cechy języka i środowiska R	3
1.2. Organizacja pracy w R i RStudio	4
1.2.1. Konsola R	5
1.2.2. Program RStudio	6
1.2.3. Pierwsze kroki w trybie interaktywnym	8
1.2.4. Edytor skryptów	10
1.2.5. System pomocy	11
2. Typy atomowe: wektory i NULL	13
2.1. Klasyfikacja typów obiektów w języku R	13
2.2. Wektory atomowe	14
2.2.1. Wektory wartości logicznych	14
2.2.2. Wektory liczbowe	17
2.2.3. Wektory napisów	18
2.2.4. Pozostałe typy wektorów atomowych i ich hierarchia	19
2.3. Tworzenie obiektów nazwanych	25
2.4. Braki danych, wartości nieskończone i nie-liczby	29
2.5. Typ pusty (NULL)	31
3. Operacje na wektorach	34
3.1. Podstawowe operatory	34
3.1.1. Operatory arytmetyczne	35
3.1.2. Operatory logiczne	38
3.1.3. Operatory relacyjne	39
3.1.4. Priorytety operatorów	41
3.2. Indeksowanie wektorów. Filtrowanie danych	42
3.2.1. Rodzaje indeksatorów	43
3.2.2. Modyfikowanie wybranych elementów	45
3.3. Przegląd funkcji wbudowanych	46
3.3.1. Zwektoryzowane funkcje matematyczne	46

3.3.2.	Agregacja danych	51
3.3.3.	Operacje na sąsiadujących elementach wektorów	54
3.3.4.	Wyszukiwanie indeksów i wybór elementów wektorów	55
3.3.5.	Operacje oparte na permutowaniu elementów wektorów	57
3.3.6.	Operacje na zbiorach	59
3.3.7.	Podstawowe operacje na napisach	60
4.	Listy	63
4.1.	Tworzenie list	63
4.2.	Indeksowanie list	66
4.2.1.	Operator „[]”	66
4.2.2.	Operator „[[]”	66
4.2.3.	Modyfikowanie zawartości list	67
4.3.	Wybrane operacje na listach	70
4.3.1.	Łączenie, rozwijanie i powielanie list	70
4.3.2.	Wywoływanie funkcji na wszystkich elementach listy	73
5.	Funkcje	78
5.1.	Tworzenie obiektów typu funkcja	79
5.1.1.	Bloki wyrażeń	81
5.1.2.	Sprawdzanie poprawności argumentów	84
5.1.3.	Kilka uwag dla projektantów funkcji	87
5.1.4.	Biblioteki funkcji w plikach .R	88
5.1.5.	Odwoływanie się do funkcji z pakietów R	89
5.2.	Zasięg nazw w funkcjach	90
5.3.	Parametry i argumenty	92
5.3.1.	Przekazywanie argumentów przez wartość	92
5.3.2.	Parametry z argumentami domyślnymi	93
5.3.3.	Parametr specjalny „...”	94
6.	Atrybuty obiektów	97
6.1.	Nadawanie i odczytywanie atrybutów	97
6.2.	Atrybuty specjalne	100
6.2.1.	Atrybut <i>comment</i>	101
6.2.2.	Atrybut <i>names</i> . Wektory z etykietami	101
6.2.3.	Atrybut <i>class</i> . Wstęp do programowania obiektowego S3	106
6.3.	O zachowywaniu i gubieniu atrybutów przez funkcje	111
7.	Typy złożone	114
7.1.	Macierze i tablice	114
7.1.1.	Tworzenie macierzy	114
7.1.2.	Indeksowanie macierzy	118
7.1.3.	Tablice jako uogólnienie macierzy	120
7.1.4.	Atrybut <i>dimnames</i> . Etykietowanie wierszy i kolumn	121
7.1.5.	Reprezentacja macierzy i tablic	122
7.1.6.	Wybrane operacje na macierzach	126
7.2.	Szeregi czasowe	129
7.3.	Czynniki	131
7.3.1.	Tworzenie czynników	132

7.3.2.	Reprezentacja czynników	132
7.3.3.	Czynniki a wektory napisów	134
7.3.4.	Wybrane operacje na czynnikach	135
7.4.	Ramki danych	138
7.4.1.	Reprezentacja ramek danych	139
7.4.2.	Operatory indeksowania. Filtrowanie danych	141
7.4.3.	Wybrane operacje na ramkach danych	144
8.	Pielęgnowanie kodu	156
8.1.	Organizacja kodu	157
8.1.1.	Projekty i skrypty	157
8.1.2.	Tworzenie własnych pakietów R	158
8.2.	Obsługa wyjątków	159
8.2.1.	Rodzaje wyjątków	159
8.2.2.	Obsługa komunikatów diagnostycznych i ostrzeżeń	160
8.2.3.	Obsługa błędów	161
8.3.	Testowanie oprogramowania	162
8.4.	Debugowanie kodu	165
8.5.	Pomiar i poprawa wydajności kodu	167
8.5.1.	Badanie krótkich fragmentów kodu	167
8.5.2.	Profilowanie aplikacji	168
8.5.3.	Złożoność czasowa i pamięciowa algorytmów	171
9.	Modyfikacja przepływu sterowania	174
9.1.	Wyrażenia warunkowe <code>if</code> i <code>if...else</code>	175
9.1.1.	Określanie testowanego warunku	178
9.1.2.	Wartości zwracane przez wyrażenia warunkowe	181
9.1.3.	Funkcja <code>return()</code> . Rekurencja	182
9.2.	Pętle	184
9.2.1.	Pętla <code>while</code>	184
9.2.2.	Pętla <code>repeat</code>	189
9.2.3.	Pętla <code>for</code>	190
9.3.	Uwagi na temat wydajności pętli	193

II Przygotowanie danych

10.	Przetwarzanie napisów	203
10.1.	Podstawowe operacje na napisach	203
10.1.1.	Wyznaczanie długości napisów	203
10.1.2.	Porównywanie napisów	204
10.1.3.	Łączenie i powielanie napisów	206
10.1.4.	Przycinanie i wypełnianie	207
10.1.5.	Formowanie napisów na podstawie innych obiektów	208
10.1.6.	Zmiana pojedynczych znaków	211
10.1.7.	Wyznaczanie podnapisów	211
10.1.8.	Pozostałe operacje	213
10.2.	Wyszukiwanie wzorca	214
10.2.1.	Wzorce ustalone	215

10.2.2. Wyrażenia regularne	218
10.2.3. Wzorce rozmyte	229
10.3. Data i czas	230
10.3.1. Reprezentacja dat	230
10.3.2. Reprezentacja czasu	231
10.3.3. Operacje arytmetyczne	233
10.3.4. Konwersja daty i czasu	234
10.4. Reprezentacja napisów	235
10.4.1. Kodowanie ASCII	235
10.4.2. 8-bitowe kodowania polskich liter diakrytyzowanych	237
10.4.3. Kodowanie UTF-8	238
10.4.4. Konwersja kodowań	239
11. Przetwarzanie plików	241
11.1. Podstawowe operacje na plikach i katalogach	241
11.1.1. Ścieżki dostępu do plików i katalogów	241
11.1.2. Bieżący katalog roboczy. Ścieżki względne	243
11.1.3. Informacje o plikach i katalogach	244
11.1.4. Wybrane działania na plikach i katalogach	245
11.1.5. Wyszukiwanie plików i katalogów	246
11.2. Serializacja i deserializacja obiektów	248
11.3. Popularne formaty plików	249
11.3.1. Pliki CSV	250
11.3.2. Pliki JSON	254
11.3.3. Pliki XML	255
11.4. Dostęp do baz danych SQL	256
11.5. Dowlone pliki tekstowe	257
11.5.1. Odczyt plików tekstowych	258
11.5.2. Zapis plików tekstowych	258
11.6. Połączenia	259
11.6.1. URL, czyli ujednolicony lokalizator zasobów	259
11.6.2. Tworzenie połączeń	260
11.6.3. Otwieranie i zamykanie połączeń	262
11.6.4. Odczyt danych z połączeń	262
11.6.5. Zapis danych do połączeń	265
11.6.6. Zarządzanie otwartymi połączeniami	266
11.6.7. Nota o plikach binarnych	267
<hr/>	
III Prezentacja wyników	
12. Tworzenie wykresów	271
12.1. Schemat systemów graficznych w środowisku R	271
12.2. Podstawy użycia pakietu graphics	273
12.2.1. Strona i rysunki	274
12.2.2. Parametry graficzne	275
12.2.3. Rysowanie punktów i odcinków (łamanych)	279
12.2.4. Barwy	282
12.2.5. Rysowanie wielokątów	284
12.2.6. Wypisywanie tekstu	286

12.2.7. Układ współrzędnych	287
12.2.8. Tworzenie wielu rysunków na jednej stronie	291
12.3. Wybrane wysokopoziomowe operacje graficzne	292
12.3.1. Rysowanie układu współrzędnych	292
12.3.2. Adnotacje i legenda	293
12.3.3. Wizualizacja danych jednowymiarowych	295
12.3.4. Wizualizacja danych dwuwymiarowych	298
12.3.5. Wizualizacja danych wielowymiarowych	302
12.4. Urządzenia graficzne	304
12.4.1. Urządzenia pdf(), svg() i postscript()	307
12.4.2. Urządzenia png() i jpeg()	307
13. Generowanie raportów przy użyciu pakietu knitr	309
13.1. Język Markdown	309
13.2. Podstawy użycia pakietu knitr	316
13.3. Ustawienia wstawek	320
13.3.1. Identyfikatory wstawek i zależności między nimi	320
13.3.2. Pamięć podręczna	321
13.3.3. Wyświetlanie kodu i wyników tekstowych	322
13.3.4. Rysunki	323
13.3.5. Ustawienia globalne	324
<hr/>	
IV Zastosowania	
14. Obliczenia numeryczne	337
14.1. Wprowadzenie	337
14.2. Algebra wektorów i macierzy	340
14.2.1. Podstawowe operacje	341
14.2.2. Normy	342
14.2.3. Metryki i inne odległości	344
14.2.4. Wektory i wartości własne	348
14.2.5. Rozkład Choleskiego	350
14.2.6. Rozkład QR	351
14.2.7. Rozkład SVD	354
14.3. Różniczkowanie i całkowanie	356
14.3.1. Różniczkowanie numeryczne	356
14.3.2. Całkowanie numeryczne	359
14.4. Optymalizacja	360
14.4.1. Algorytmy programowania matematycznego	362
14.4.2. Algorytmy optymalizacji ciągłej ogólnego zastosowania	365
14.5. Interpolacja i wygładzanie	368
14.5.1. Interpolacja jednowymiarowa	368
14.5.2. Interpolacja dwuwymiarowa	369
14.5.3. Wygładzanie	370
14.6. Rozwiązywanie (układów) równań (nie)liniowych	372
14.6.1. Wyznaczanie miejsc zerowych funkcji jednej zmiennej	372
14.6.2. Rozwiązywanie układów równań liniowych	374
14.6.3. Rozwiązywanie układów równań nieliniowych	374

15. Symulacje	376
15.1. Generowanie liczb (pseudo)losowych	376
15.1.1. Źródła (pseudo)losowości	377
15.1.2. Określanie ziarna generatora	378
15.1.3. Szczegóły działania generatora	379
15.2. Rozkłady prawdopodobieństwa	381
15.2.1. Nazwy funkcji związanych z rozkładami	381
15.2.2. Wybrane jednowymiarowe rozkłady prawdopodobieństwa	382
15.2.3. Zmienne losowe wielowymiarowe	386
15.3. Przykładowe eksperymenty symulacyjne	390
15.3.1. Badanie mocy testu Shapiro–Wilka	391
15.3.2. Własności estymatorów parametrów rozkładu Gamma	392
15.3.3. Całkowanie Monte Carlo	396
15.3.4. Krosvalidacja klasyfikatora	398

V Zagadnienia zaawansowane

16. Zarządzanie środowiskiem R	403
16.1. Podstawowe informacje	403
16.1.1. Informacje o środowisku R	403
16.1.2. Informacje o systemie	406
16.1.3. Uruchamianie i zamykanie środowiska R	407
16.1.4. Historia poleceń	408
16.2. Opcje globalne	408
16.3. Ustawienia lokalizacyjne	412
16.4. Rozszerzanie możliwości środowiska R	415
16.4.1. Instalacja i aktualizacja pakietów	416
16.4.2. Wywoływanie innych programów	421
16.5. Zarządzanie pamięcią	422
16.5.1. Informacja o rozmiarze obiektów	422
16.5.2. Kopiowanie na żądanie	424
16.5.3. Automatyczne odśmiecanie pamięci	425
16.6. Typ podstawowy, tryb a klasa obiektów	425
17. Środowiska	428
17.1. Środowiska jako zbiory obiektów	428
17.1.1. Podstawowe operacje na obiektach w środowisku	429
17.1.2. Środowiska a listy	431
17.1.3. Przekazywanie środowisk funkcjom	433
17.2. Wskaźniki na środowiska otaczające	435
17.2.1. Przypadek ręcznie tworzonych środowisk	435
17.2.2. Ścieżka wyszukiwania	436
17.2.3. Przestrzenie nazw i środowiska eksportowane przez pakiety	441
18. Syntaktyka i semantyka języka R	442
18.1. Obiekty reprezentujące wyrażenia języka R	442
18.1.1. Parser	443
18.1.2. Cytowanie	446

18.1.3. Wywołania, czyli wyrażenia złożone	446
18.2. Środowiskowy model obliczeń	451
18.2.1. Ewaluacja wyrażeń	452
18.2.2. Bieżące środowisko ewaluacyjne	454
18.3. Ewaluacja wyrażeń w obrębie funkcji	457
18.3.1. Lokalne środowiska ewaluacyjne	459
18.3.2. Środowiska otaczające lokalne środowiska ewaluacyjne	460
18.3.3. Środowiska wywołujące	464
18.3.4. Ewaluacja argumentów	465
18.4. Formuły	471
18.4.1. Przykłady funkcji stosujących argumenty typu formuła	471
18.4.2. Formuły jako wywołania	473
18.4.3. Przetwarzanie formuł	474
19. Programowanie zorientowane obiektowo	476
19.1. Paradygmaty programowania obiektowego	476
19.2. Klasy S3	478
19.2.1. Określanie klasy obiektu	479
19.2.2. Ekspediowanie metod	479
19.2.3. Przeciążanie metod	482
19.3. Klasy S4	483
19.3.1. Definiowanie klas i tworzenie obiektów	484
19.3.2. Definiowanie funkcji generycznych i metod	487
19.4. Klasy referencyjne (RC)	491
19.5. Specjalne rodzaje funkcji	492
19.5.1. Funkcje podstawieniowe	492
19.5.2. Przeciążanie operatorów	494
19.5.3. Wbudowane grupy funkcji generycznych	495
20. Integracja R i C++ przy użyciu pakietu Rcpp	498
20.1. Wprowadzenie	499
20.1.1. Tryby pracy z Rcpp	499
20.1.2. Podstawy składni języka C++	503
20.2. Operacje na wektorach atomowych	509
20.2.1. Dostęp do wektorów	509
20.2.2. Tworzenie wektorów	512
20.2.3. Kopiowanie płytkie i głębokie	513
20.2.4. Braki danych	515
20.2.5. Przegląd funkcji z R/C API	517
20.2.6. Przegląd funkcji i metod z pakietu Rcpp	520
20.3. Operacje na pozostałych typach obiektów	521
20.3.1. Listy	521
20.3.2. Funkcje	523
20.3.3. Atrybuty obiektów	524
20.3.4. Obiekty typów złożonych	525
20.3.5. Wskaźniki	527
Bibliografia	532
Skorowidz	537