



# Programmierung und Deskriptive Statistik

BSc Psychologie WiSe 2022/23

Belinda Fleischmann

Inhalte basieren auf Programmierung und Deskriptive Statistik von Dirk Ostwald, lizenziert unter CC BY-NC-SA 4.0

### (3) Vektoren

---

Erzeugung

Charakterisierung

Indizierung

Arithmetik

Attribute

Übungen und Selbstkontrollfragen

---

**Erzeugung**

Charakterisierung

Indizierung

Arithmetik

Attribute

Übungen und Selbstkontrollfragen

## Was ist ein Vektor in R?

- R operiert mit *Datenstrukturen* (z.B. Vektoren, Matrizen, Listen und Dataframes).
- Die einfachste dieser Datenstrukturen ist ein Vektor.
- Vektoren sind geordnete Folgen von Datenwerten, die in einem Objekt zusammengefasst sind und einem Variablennamen zugewiesen sind.
- Die einzelnen Datenwerte eines Vektors heißen *Elemente* des Vektors.
- Vektoren, deren Elemente alle vom gleichen Datentyp sind, heißen **atomar**.
- Die zentralen Datentypen sind **numeric**, (**double**, **integer**), **logical**, **character**



- Mit dem Begriff **Vektor** ist hier immer ein **atomarer Vektor** gemeint.

# Erzeugung

## Elementarwerte

### Numeric

Per default werden numerische Werte (mit oder ohne Dezimalstellen) als double initialisiert. Dezimalzahlen können in Dezimalnotation oder wissenschaftlicher Notation spezifiziert werden. Weitere mögliche Werte sind Inf, -Inf, und NaN (Not-a-Number).

```
h = 1           # Einelementiger Vektor vom Typ double (1)
i = 2.1e2      # Einelementiger Vektor vom Typ double (210)
j = 2.1e-2     # Einelementiger Vektor vom Typ double (0.021)
k = Inf       # Einelementiger Vektor vom Typ double (unendlich)
l = NaN       # Einelementiger Vektor vom Typ double (NaN)
```

Integer werden wie double ohne Dezimalstellen spezifiziert, gefolgt von einem L (long integer).

```
x = 1L         # Einelementiger Vektor vom Typ integer
y = 200L       # Einelementiger Vektor vom Typ integer
```

### Logical

TRUE oder FALSE, abgekürzt T oder F.

```
x = TRUE      # Einelementiger Vektor vom Typ logical
y = F         # Einelementiger Vektor vom Typ logical
```

### Character

Anführungszeichen ("a") oder Hochkommata ('a').

```
x = "a"       # Einelementiger Vektor vom Typ character
y = 'test'    # Einelementiger Vektor vom Typ character
```

# Erzeugung

## Erzeugung mehrelementiger Vektoren

Direkte Konkatenation von Elementarwerten mit `c()`

```
x = c(1,2,3)           # numeric vector [1,2,3]
y = c(0,x,4)          # numeric vector [0,1,2,3,4]
s = c("a", "b", "c")  # character vector ["a", "b", "c"]
l = c(TRUE, FALSE)    # logical vector [TRUE, FALSE]
```

- Beachte: `c()` konkateniert die Eingabeargumente und erzwingt einen einheitlichen Datentyp (vgl. coercion)

```
x = c(1, "a", TRUE)    # character vector ["1", "a", "TRUE"]
```

Erzeugen "leerer" Vektoren mit `vector()`

```
v = vector("double",3) # double vector [0,0,0]
w = vector("integer",3) # integer vector [0,0,0]
l = vector("logical",2) # logical vector [FALSE, FALSE]
s = vector("character",4) # character vector ["", "", "", ""]
```

Erzeugen "leerer" Vektoren mit `double()`, `integer()`, `logical()`, `character()`

```
v = double(3)          # double vector [0,0,0]
w = integer(3)         # integer vector [0,0,0]
l = logical(2)         # logical vector [FALSE, FALSE]
s = character(4)       # character vector ["", "", "", ""]
```

# Erzeugung

## Erzeugung von Vektoren als Sequenzen

Erzeugen von ganzzahligen Sequenzen mithilfe des **Colonoperators** :

a:b erzeugt ganzzahlige Sequenzen von a (inklusive) bis b (maximal)

```
x = 0:5           # [0,1,2,3,4,5]
y = 1.5:6.1       # [1.5, 2.5, 3.5, 4.5, 5.5]
```

Erzeugen von Sequenzen mit seq()

seq(from, to, by = ((to - from)/(len - 1), len = NULL, ...)

```
x_1 = seq(0,5)           # wie 0:5, [0,1,2,3,4,5]
x_2 = seq(0,1,len = 5)   # 5 Zahlen zwischen 0 (inkl.) und 1 (inkl.), equidistant
                        # [0.00, 0.25, 0.50, 0.75, 1.00]
x_3 = seq(0,2,by = .15)  # 0.15 Schritte zwischen 0 (inkl.) und 2 (max.)
                        # [0.00, 0.15, 0.30, ..., 1.50 1.65 1.80 1.95]
x_4 = seq(1,0,by = -.1)  # -0.1 Schritte zwischen 1 (inkl.) und 0 (min.)
                        # [1.0 0.9 0.8 0.7 0.6 0.5 0.4 0.3 0.2 0.1 0.0]
```

seq.int(), seq\_len(), seq\_along() als weitere Varianten

```
x_1 = seq.int(0,5)       # wie 0:5, [0,1,2,3,4,5]
x_2 = seq_len(5)         # Natuerliche Zahlen bis 5, [1,2,3,4,5]
x_3 = seq_along(c("a","b")) # wie seq_len(length(c("a", "b")))
```

---

Erzeugung

**Charakterisierung**

Indizierung

Arithmetik

Attribute

Übungen und Selbstkontrollfragen

# Charakterisierung

`length()` gibt die Anzahl der Elemente eines Vektors aus

```
x = 0:10           # Vektor
length(x)         # Anzahl der Elemente des Vektors
```

```
> [1] 11
```

`typeof()` gibt den elementaren Datentyp eines Vektors aus

```
x = 1:3L          # Vektor
typeof(x)         # Datentyp des atomic vectors
```

```
> [1] "integer"
```

```
y = c(T,F,T)     # Vektor
typeof(y)        # Der Datentyp des atomic vectors
```

```
> [1] "logical"
```

`mode()` und `storage.mode()` werden nicht empfohlen, sie existieren für S Kompatibilität

`is.logical()`, `is.double()`, `is.integer()`, `is.character()` testen den Datentyp

```
is.double(x)      # Testen, ob der x vom Typ double ist
```

```
> [1] FALSE
```

```
is.logical(y)    # Testen, ob der y vom Typ logical ist
```

```
> [1] TRUE
```

## Datentypangleichung (Coercion)

Bei Konkatenation verschiedener Datentypen wird ein einheitlicher Datentyp erzwungen. Es gilt

character > double > integer > logical

```
x = c(1.2, "a")      # Kombination gemischter Datentypen (character schlaegt double)
x
```

```
> [1] "1.2" "a"
```

```
typeof(x)           # Erzeugter Vektor ist vom Datentyp character
```

```
> [1] "character"
```

```
y = c(1L, TRUE)     # Kombination gemischter Datentypen (integer schlaegt logical)
y
```

```
> [1] 1 1
```

```
typeof(y)           # Erzeugter Vektor ist vom Typ integer
```

```
> [1] "integer"
```

## Datentypangleichung (Coercion)

Explizite Coercion mit `as.logical()`, `as.integer()`, `as.double()`, `as.character()`

```
x = c(0,1,1,0)      # double Vektor  
y = as.logical(x)  # ... umgewandelt in logical  
y
```

```
> [1] FALSE TRUE TRUE FALSE
```

Coercion geschieht aber auch oft implizit:

```
x = c(T, F, T, T)  # logical Vektor  
s = sum(x)         # Summation in integer gewandelter logical Elemente  
s
```

```
> [1] 3
```

---

Erzeugung

Charakterisierung

**Indizierung**

Arithmetik

Attribute

Übungen und Selbstkontrollfragen

# Indizierung

## Grundlagen

- Einzelne oder mehrere Vektorkomponenten werden durch Indizierung adressiert.
- Indizierung wird auch Indexing, Subsetting, oder Slicing genannt.
- Zur Indizierung werden eckige Klammern [ ] benutzt.
- Indizierung kann zur Kopie oder Manipulation von Komponenten benutzt werden.
- Der Index des ersten Elements ist 1 (nicht 0, wie in anderen Sprachen).

## Beispiel

```
x      = c("a", "b", "c")      # character vector ["a", "b", "c"]
y      = x[2]                 # Kopie von "b" in y
x[3]   = "d"                  # Aenderung von x zu x = ["a", "b", "d"]
```

## Prinzipien der Indizierung in R

### Indizierung mit ...

- ... einem Vektor positiver Zahlen adressiert entsprechende Komponenten.
- ... mit einem Vektor negativer Zahlen adressiert komplementäre Komponenten.
- ... einem logischen Vektor adressiert die Komponenten mit TRUE.
- ... einem character Vektor adressiert benannte Komponenten.

# Indizierung

## Beispiele

### Indizierung mit einem Vektor positiver Zahlen

```
x = c(1,4,9,16,25) # [1,4,9,16,25] = [1^2, 2^2, 3^2, 4^2, 5^2]
y = x[1:3]        # 1:3 erzeugt Vektor [1,2,3], x[1:3] = x[1,2,3] = [1,4,9]
z = x[c(1,3,5)]   # c(1,3,5) erzeugt Vektor [1,3,5], x[c(1,3,5)] = [1,9,25]
```

### Indizierung mit einem Vektor negativer Zahlen

```
x = c(1,4,9,16,25) # [1,4,9,16,25] = [1^2, 2^2, 3^2, 4^2, 5^2]
y = x[c(-2,-4)]    # Alle Komponenten ausser 2 und 4, x[c(-2,-4)] = [1,9,25]
z = x[c(-1,2)]     # Gemischte Indizierung nicht erlaubt (Fehlermeldung)
```

### Indizierung mit einem logischen Vektor

```
x = c(1,4,9,16,25) # [1,4,9,16,25] = [1^2, 2^2, 3^2, 4^2, 5^2]
y = x[c(T,T,F,F,T)] # TRUE Komponenten, x[c(T,T,F,F,T)] = [1,4,25]
z = x[x > 5]        # x > 5 = [F,F,T,T,T], x[x > 5] = [9,16,25]
```

### Indizierung mit einem character Vektor

```
x = c(1,4,9,16,25) # [1,4,9,16,25] = [1^2, 2^2, 3^2, 4^2, 5^2]
names(x) = c("a", "b") # Benennung der Komponenten als [a b <NA> <NA> <NA>]
y = x["a"]          # x["a"] = 1
```

## R hat eine (zu) hohe Flexibilität bei Indizierung

Out-of-range Indizes verursachen keine Fehler, sondern geben NA aus

```
x = c(1,4,9,16,25)      # [1,4,9,16,25] = [1^2, 2^2, 3^2, 4^2, 5^2]
y = x[10]              # x[10] = NA (Not Applicable)
```

Nichtganzzahlige Indizes verursachen keine Fehler, sondern werden abgerundet

```
y = x[4.9]            # x[4.9] = x[4] = 16
z = x[-4.9]           # x[-4.9] = x[-4] = [1,4,9,25]
```

Leere Indizes indizieren den gesamten Vektor

```
y = x[]              # y = x
```

---

Erzeugung

Charakterisierung

Indizierung

**Arithmetik**

Attribute

Übungen und Selbstkontrollfragen

# Arithmetik

Unitäre arithmetische Operatoren und Funktionen werden elementweise ausgewertet

```
a = seq(0,1,len=11) # a = [ 0.0 , 0.1 , ..., 0.9 , 1.0 ]
b = -a              # b = [-0.0 , -0.1 , ..., -0.9 , -1.0 ]
v = a^2            # v = [ 0.0^2 , 0.1^2 , ..., 0.9^2 , 1.0^2 ]
w = log(a)         # w = [ln(0.0), ln(0.1), ..., ln(0.9), ln(1.0)]
```

Binäre arithmetische Operatoren werden elementweise ausgewertet

Vektoren gleicher Länge

```
a = c(1,2,3)      # a = [1,2,3]
b = c(2,1,4)      # b = [2,1,4]
v = a + b         # v = [1,2,3] + [2,1,4] = [1+2,2+1,3+4] = [ 3, 3, 7]
w = a - b         # w = [1,2,3] - [2,1,4] = [1-2,2-1,3-4] = [ -1, 1, -1]
x = a * b         # x = [1,2,3] * [2,1,4] = [1*2,2*1,3*4] = [ 2, 2, 12]
y = a / b         # y = [1,2,3] / [2,1,4] = [1/2,2/1,3/4] = [0.50, 2, 0.75]
```

Vektoren und Skalare (= Vektoren der Länge 1)

```
a = c(1,2,3)      # a = [1,2,3]
b = 2              # b = [2]
v = a + b         # v = [1,2,3] + [2,2,2] = [1+2,2+2,3+2] = [ 3, 4, 5]
w = a - b         # w = [1,2,3] - [2,2,2] = [1-2,2-2,3-2] = [ -1, 2, 1]
x = a * b         # x = [1,2,3] * [2,2,2] = [1*2,2*2,3*2] = [ 2, 4, 6]
y = a / b         # y = [1,2,3] / [2,2,2] = [1/2,2/2,3/2] = [0.5, 1, 1.5]
```

## Recycling

R erlaubt (leider) auch Arithmetik mit Vektoren unterschiedlicher Länge

Bei ganzzahligen Vielfachen der Länge wird der kürzere Vektor wiederholt

```
x = 1:2           # x = [1,2], length(x) = 2
y = 3:6           # y = [3,4,5,6], length(y) = 4
v = x + y         # v = [1,2,1,2] + [3,4,5,6] = [4,6,6,8]
```

Arithmetik von Vektoren und Skalaren ist ein Spezialfall dieses Prinzips

Andernfalls werden die ersten Komponenten des kürzeren Vektors wiederholt

```
x = c(1,3,5)     # x = [1,3,5], length(x) = 3
y = c(2,4,6,8,10) # y = [2,4,6,8,10], length(y) = 5
v = x + y        # v = [1,3,5,1,3] + [2,4,6,8,10] = [3,7,11,9,13]
```

**Generell sollten nur Vektoren gleicher Länge arithmetisch verknüpft werden!**

# Arithmetik

## Fehlende Werte (NA)

Fehlende Werte werden in R mit NA (not applicable) repräsentiert

Das Rechnen mit NAs ergibt (meist) wieder NA

```
3 * NA           # Multiplikation eines NA Wertes ergibt NA
```

```
> [1] NA
```

```
NA < 2          # Relationaler Vergleich eines NA Wertes ergibt NA
```

```
> [1] NA
```

```
NA^0           # NA hoch 0 ergibt 1, weil jeder Wert hoch 0 eins ergibt (?)
```

```
> [1] 1
```

```
NA & FALSE     # NA UND FALSE ergibt FALSE, weil jeder Wert UND FALSE FALSE ergibt
```

```
> [1] FALSE
```

Auf NA testet man mit `is.na()`

```
x = c(NA, 5, NA, 10)  # Vektor mit NAs  
x == NA              # Kein Testen auf NAs : 5 == NA ist NA, nicht FALSE
```

```
is.na(x)            # Logisches Testen auf NA
```

```
> [1] FALSE FALSE FALSE FALSE
```

---

Erzeugung

Charakterisierung

Indizierung

Arithmetik

**Attribute**

Übungen und Selbstkontrollfragen

# Attribute

Attribute sind Metadaten von R Objekten in Form von Schlüssel-Wert-Paaren

'attributes()' ruft alle Attribute eines Objektes auf

Atomic vectors haben per se keine Attribute

```
a = 1:3           # ein numerischer Vektor
attributes(a)    # Aufrufen aller Attribute
```

```
> NULL
```

attr() kann zum Aufrufen und zum Definieren von Attributen genutzt werden

```
attr(a, "S") = "W" # a bekommt Attribut mit Schluessel S und Wert W
attr(a, "S")      # Das Attribut mit Schluessel S hat den Wert W
```

```
> [1] "W"
```

Attribute werden bei Operationen oft entfernt (Ausnahmen sind names und dim)

```
b = a[1]         # Kopie des ersten Elements von a in Vektor b
attributes(b)    # Aufrufen aller Attribute von b
```

```
> NULL
```

# Attribute

Spezifikation des Attributs `names` gibt den Elementen eines Vektors Namen

```
v = c(x=1, y=2, z=3)      # Elementnamengeneration bei Vektorerzeugung
v                          # Vektorausgabe
```

```
> x y z
> 1 2 3
```

Die Namen können zur Indizierung benutzt werden

```
v["y"]                    # Indizierung per Namen
```

```
> y
> 2
```

`names()` kann zum Definieren und zum Aufrufen von Namen benutzt werden

```
y = 4:6                  # Erzeugung eines Vektors
names(y) = c("a","b","c") # Definition von Namen
names(y)                  # Elementnamenaufruf
```

```
> [1] "a" "b" "c"
```

Benannte Namen können hilfreich sein, wenn der Vektor eine Sinneinheit bildet

```
p = c(age    = 31,      # Alter (Jahre), Groesse (cm), Gewicht (kg) einer Person
      height = 198,
      weight = 75)
p                          # Vektorausgabe
```

```
>   age height weight
>   31   198    75
```

---

Erzeugung

Charakterisierung

Indizierung

Arithmetik

Attribute

**Übungen und Selbstkontrollfragen**

## Übungen und Selbstkontrollfragen

---

1. Dokumentieren Sie die in dieser Einheit eingeführten R Befehle in einem R Skript.
2. Überlegen Sie sich zu den gelernten Konzepten eigene Beispiele und dokumentieren Sie diese im R Skript aus SKF 1.
3. Beschreiben Sie in einer Übersicht die R Datenstruktur "Atomarer Vektor".
4. Erläutern Sie die Funktion des Colonoperators in R.
5. Nennen Sie vier Prinzipien der Indizierung in R.
6. Erzeugen Sie einen Vektor der Dezimalzahlen 0.0, 0.05, 0.10 , 0.15, . . . , 0.90, 0.95, 1.0.
7. Wählen Sie mithilfe positiver Indices die Elemente 0.0, 0.1, . . . , 0.9, 1.0 dieses Vektors aus.
8. Wählen Sie mithilfe negativer Indizes die Elemente 0.0, 0.1, . . . , 0.9, 1.0 dieses Vektors aus.
9. Wählen Sie die letzten 10 Elemente dieses Vektors aus.
10. Erläutern Sie den Begriff der Datentypangleichung (Coercion).
11. Erläutern Sie den Begriff des (Vektor)Recyclings.
12. Erläutern Sie die Bedeutung des R Datentyps NA.
13. Erläutern Sie das Konzept der Attribute in R.