

Exercícios 1 - Introdução ao R

1.1 Basta Mudar o Diretório?

Faça o tutorial [O Código é tudo!](#). Em seguida saia do R e abra-o novamente, usando a barra de menu (“Iniciar/Programas/R”). Verifique o diretório de trabalho e corrija-o.

1. Qual o comando você usou para mudar o diretório de trabalho?

```
> #verifiquei o diretório
> getwd()
[1] "C:/Users/Mirela/Documents"
> #modifiquei o diretório
> setwd("C:/Users/Mirela/Desktop/R")
> #verifiquei novamente o diretório
> getwd()
[1] "C:/Users/Mirela/Desktop/R"
```

2. Este comando bastou para restituir o workspace? Se não, que outro comando é necessário?

Não. É preciso carregar um arquivo `.rdata`, contido no diretório ativo, no workspace do R pela função `load` (“`nomedoarquivo.rdata`”).

1.2 Um Comando Perigoso

1. Há um comando simples com a função `rm` que apaga todos os objetos de sua área de trabalho. Qual é? `> rm(list=ls())`
2. Suponha que você tenha digitado este comando. De que maneira pode recuperar todos os objetos apagados, rapidamente? **Fechar o R sem salvar os comandos. Função `q()` e não à mensagem de salvar.**

1.3 Classes de Objetos

A distribuição básica do R vem com os objetos `letters` e `LETTERS`.

1. Descubra o que cada um contém.

```
> letters
[1] "a" "b" "c" "d" "e" "f" "g" "h" "i" "j" "k" "l" "m" "n" "o" "p" "q" "r" "s"
[20] "t" "u" "v" "w" "x" "y" "z"
> LETTERS
[1] "A" "B" "C" "D" "E" "F" "G" "H" "I" "J" "K" "L" "M" "N" "O" "P" "Q" "R" "S"
[20] "T" "U" "V" "W" "X" "Y" "Z"
```

2. Descubra a classe de cada um. **Pertencem à classe “character”.** Comando: `> class(letters)`

```
[1] "character"
> class(LETTERS)
[1] "character"
```

3. Como você os transformaria em objetos da classe `factor`?

Exemplo de transformação para a classe do objeto `letters` (também se aplica ao objeto `LETTERS`).

Poderia criar um novo objeto (por exemplo, `letters.fator`) e, neste novo objeto, aplicar a função `factor`.

Comando:

```
> letters.fator <- factor(letters)
> class(letters.fator)
[1] "factor"
> class(letters)
[1] "character"
```

Após o comando, o objeto `letters` continuaria pertencendo à classe “character”, já o objeto `letters.fator` pertenceria à classe “factor”.