

Docente: Matteo Re

UNIVERSITÀ DEGLI  
STUDI DI MILANO



Insegnamento: Informatica  
A.A. 2015-2016 semestre II

C.d.I. BIOTECNOLOGIA – curriculum farmaceutico

# Controllo del flusso di esecuzione in **R**

*Matteo Re*

email: [matteo.re@unimi.it](mailto:matteo.re@unimi.it)

<http://homes.di.unimi.it/~re>

DI - Dipartimento di Informatica

Università degli Studi di Milano

# Controllo del flusso di esecuzione di un programma

- I programmi sono eseguiti sequenzialmente, istruzione dopo istruzione, ma in alcuni casi il *flusso di esecuzione* può scegliere vie alternative o ripetersi ciclicamente.
- In R esistono **strutture di controllo** specifiche per regolare il flusso di esecuzione di un programma:
  - *Blocchi di istruzioni*
  - *Istruzioni condizionali*
  - *Istruzioni di looping*

# Sequenze e blocchi di istruzioni

- Le istruzioni possono essere raggruppate insieme utilizzando le **parentesi graffe**. Una sequenza di istruzioni fra parentesi graffe costituisce un **blocco**.

Esempio:

```
{  
  x <- runif(10);  
  y <- runif(10);  
  mx <- mean(x);  
  my <- mean(y);  
  vx <- sd(x);  
  vy <- sd(y);  
  g <- (mx-my) / (vx+vy);  
  g;  
}
```

- Si noti che i blocchi vengono valutati solo dopo la chiusura delle parentesi graffe.
- Si può pensare ad un blocco come ad un' unica macro istruzione costituita da una sequenza di istruzioni

# Istruzioni condizionali: l'istruzione `if ... else`

L'istruzione `if ... else` permette *flussi alternativi di esecuzione* dipendenti dalla valutazione di una *condizione logica*.

Sintassi:

```
if (condizione)
```

```
    blocco1
```

```
else
```

```
    blocco2
```

Semantica:

se la condizione è vera viene eseguito il `blocco1` altrimenti viene eseguito il `blocco2`.

# If..else: esempi

Es.1:

```
if (x>=0)
  print("x è positivo")
else
  print("x è negativo")
```

Es.2:

```
if (x<=0) {
  y <- x^2;
  z <- log2(1+y);
}
else
  z <- -log2(x);
```

Es.3:

Il ramo else può anche essere assente:

```
if (x<0)
  x <- -x;

sqrt(x)
```

L'istruzione `sqrt(x)` viene sempre eseguita, mentre `x<--x` viene eseguita solo se `x` è negativo.

Es.4:

Cosa accade se viene valutata un varabile non di "mode" logical?

```
if (x)
  print("x è diverso da 0")
else
  print("x è uguale a 0")
```

# Istruzione if..else innestate

Le istruzioni if..else possono essere innestate:

```
if (condizione1)
    blocco1
else if (condizione2)
    blocco2
...
else if (condizioneN)
    bloccoN
else
    bloccoN+1
```

# La funzione switch

- La *funzione* **switch** consente di scegliere fra opzioni multiple.
- La sua semantica è simile a quella dell'omonima struttura di controllo di altri linguaggi di programmazione.

*Sintassi:*

```
switch (istruzione, lista)
```

*Semantica:*

Viene valutata `istruzione` e viene ritornato un `valore`. Se `valore` è un numero compreso fra 1 e lunghezza della lista, allora viene valutato il corrispondente elemento della lista e viene ritornato un risultato. Se `valore` è troppo grande o troppo piccolo viene ritornato `NULL`.

# La funzione switch: esempi

```
> x <- 3
> switch(x, 2+2, mean(1:100), rnorm(3))
[1] -0.3393166  0.1595591 -0.2016252
> x <- 2
> switch(x, 2+2, mean(1:100), rnorm(3))
[1] 50.5
> x <- 5
> switch(x, 2+2, mean(1:100), rnorm(3))
NULL
```

Se in `switch` (espressione, lista con nomi) la valutazione di `espressione` ritorna un vettore di caratteri che corrisponde al nome associato ad un elemento della lista, tale elemento viene valutato.

Esempio:

```
> y <- "frutto"
> switch(y, frutto="pera", ortaggio="cavolo",
  legume="fagiolo")
[1] "pera"
```

# Istruzioni di loop

- Permettono di ripetere ciclicamente blocchi di istruzioni per un numero prefissato di volte o fino a che una determinata condizione logica viene soddisfatta
- Sono istruzioni la cui struttura sintattica è del tipo:  
*loop* { blocco di istruzioni }
- Esistono diverse forme di istruzioni di loop:
  1. *for*
  2. *while*
  3. *repeat*

# Istruzione for

*Sintassi:*

**for** (*nome in v*)

*blocco di istruzioni*

*v* può essere un vettore o una lista

*Semantica:*

Gli elementi di *v* sono assegnati ad uno ad uno alla variabile *nome* ed il *blocco di istruzioni* viene valutato ciclicamente fino a che non sono stati esauriti tutti gli elementi di *v*.

# Istruzione for: esempi

```
> v = round(runif(50)*5)
> for (i in 1:5) cat(v[i], " ")
4 4 5 2 3
> for( i in (1: 10)* 5) cat(v[i], " ")
3 5 2 5 2 1 1 3 4 0
> for( j in c( 3,1,4,1,5,9,2,7)) cat(v[j], " ")
5 4 2 4 3 3 4 1
```

L'istruzione *for* può ciclare su qualsiasi tipo di sequenza:

- Es: accedere in sequenza alle componenti di un data frame

```
> for( var in names(data)) {... ; comp<- data$var; ... }
```

- Es: accedere in sequenza a funzioni diverse:

```
> x <- c(pi, pi/2, pi/4) # pi corrisponde a  $\pi$ 
> for( f in c(sin, cos, tan)) print(f(x))
[1] 1.224606e-16 1.000000e+00 7.071068e-01
[1] -1.000000e+00 6.123032e-17 7.071068e-01
[1] -1.224606e-16 1.633178e+16 1.000000e+00
```

# Istruzione while

*Sintassi:*

**while** (*condizione*)

*blocco di istruzioni*

*condizione* è un' espressione logica

*Semantica:*

*condizione* viene valutata: se il suo valore è TRUE allora viene eseguito il *blocco di istruzioni*.

Il blocco di istruzioni continua ad essere eseguito ciclicamente se *condizione* rimane TRUE.

Quando *condizione* diventa FALSE allora si esce dal ciclo.

# Istruzione while - esempi

```
f <-function(y) {  
  i <- 0;  
  while (y > 1) {  
    y <- y/2;  
    i <- i + 1;  
  }  
  i  
}
```



```
> f(1)
```

```
[1] 0
```

```
> f(2)
```

```
[1] 1
```

```
> f(10)
```

```
[1] 4
```

```
> f(1000)
```

```
[1] 10
```

```
> i<-1; while (a[i] < 0) i <- i+1;
```

Ciclo infinito:

```
while (TRUE) {... }
```

Ricerca della prima occorrenza di "UAG" nel vettore di caratteri d:

```
> i<-1; while (d[i] != "UAG" & i <=length(d)) i <- i+1;
```

# Istruzione repeat

*Sintassi:*

**repeat**

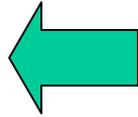
*blocco di istruzioni*

*Semantica:*

*blocco di istruzioni* viene eseguito ciclicamente all'infinito a meno che non venga incontrata una istruzione **break** che forzi l'uscita dal loop

# Istruzione repeat - esempi

```
f1 <-function(y) {  
  i <- 0;  
  repeat {  
    if (y<=1)  
      break;  
    y <- y/2;  
    i <- i + 1;  
  }  
  i  
}
```



La funzione  $f^1$  è semanticamente equivalente alla funzione  $f$  precedentemente vista negli esempi per l'istruzione *while*

Ciclo infinito:

```
repeat {... }
```

Si possono prevedere anche più punti di uscita da un repeat:

```
repeat {  
  if (a[i]> 0.1) break;  
  i<-i+1;  
  ...  
  if (i>length(a)) break;  
  ...  
}
```

*punti di uscita dal loop*

# Iterazioni e operazioni/funzioni vettorizzate -1

- Molte operazioni e funzioni in R sono *vettorizzate* ed operano elemento per elemento su interi oggetti.
- Utilizzare direttamente operazioni o funzioni vettorizzate è *più efficiente* che effettuare le medesime operazioni utilizzando cicli for.

*Esempio: prodotto scalare di due vettori:*

```
> x<-runif(1000000); y <-runif(1000000);
```

A. Calcolo con cicli for:

```
z <- 0;
```

```
> system.time(for (i in 1:1000000) z <- z + x[i]*y[i])
  user  system elapsed
 2.88    0.00    2.88
```

B. Calcolo con funzioni vettorizzate:

```
> system.time(sum(x*y))
  user  system elapsed
 0.01    0.00    0.01
```

# Iterazioni e operazioni/funzioni vettorizzate -2

- Esistono almeno due buone ragioni per rimpiazzare (dove sia possibile) i cicli `for` con funzioni/operazioni vettorizzate:
  1. *La velocità*: il loop `for` è molto più lento perchè deve essere valutato ogni volta dall' interprete
  2. *La chiarezza*: è molto più semplice e sintetica l' espressione `sum(a*b)` piuttosto di una serie di cicli `for`.
- Le funzioni vettorizzate includono:
  1. Gli operatori `&`, `|`, `!`, `+`, `-`, `*`, `/`, `^`, `%%`
  2. Funzioni matematiche. Ad es: `sin`, `cos`, `log`, `pnorm`, `choose`
  3. Generatori di numeri casuali: `rnorm`, `runif`, `rpois`, ...
  4. L'istruzione `ifelse` per la valutazione vettorizzata di condizioni logiche.

# I comandi “ciclici” della famiglia apply

- I comandi della famiglia *apply* iterano una funzione specificata su insiemi di oggetti.
- La loro sintassi generale è del tipo:  
`comando_apply (insieme_di_oggetti, f)`  
La funzione  $f$  viene applicata ciclicamente a ciascun oggetto contenuto nell' `insieme_di_oggetti`.
- Sono semanticamente equivalenti ad un ciclo for del tipo:  

```
for (i in insieme_di_oggetti)
  f(insieme_di_oggetti[i])
```
- In generale la loro esecuzione è più efficiente del corrispondente ciclo for.
- Ne esistono diverse varianti (si veda l' help in linea):  
*lapply* ed *sapply* si applicano a liste; *apply* si applica ad array;  
*tapply* si usa con fattori.