

### Base

<code>x[a,b]</code>	a = ligne b = colonne
<code>read.table</code>	header, sep, quote, row.names, col.names, na.strings
<code>matrix</code>	data, nrow, ncol, byrow, dimnames
<code>range</code>	max et min
<code>sort / rev(sort)</code>	
<code>unique</code>	supprime les doublons
<code>table</code>	tableau de contingence / effectifs

### Texte

<code>replace(x, liste, values)</code>	remplace x par valeur position liste
<code>substr(x, start, stop)</code>	selectionne des caractères
<code>nchar(x, type="chars", allowNA =F)</code>	nb de caractère de x
<code>paste(..., sep, collapse)</code>	

### Loi statistique

#### Bernouilli

0 ou 1, avec un proba p d'être tiré au sort. Uniforme discret

#### Binomiale

Somme nb de succès pour N essai avec proba de succès p

#### Multinomiale

Variable qualitative à 3 modalité avec proba p1, p2, p3

### Divers

<code>cut(x, breaks, labels, include.lowest)</code>	Génération de classes, possible avec boucle for
<code>prop.table(table(), r)</code>	r = 1 -> lignes, 2 = colonnes

### Logique

<code>%</code>	modulo
<code>%%</code>	division entière
<code>!=</code>	différent
<code>==</code>	égal
<code>!</code>	non
<code>&amp;</code>	ET
<code>&amp;&amp;</code>	ET sur premier élément du vecteur
<code> </code>	OU
<code>  </code>	idem &&

Attention, & et | non distributif... il faut des valeurs logique de chaque coté

### Graphs

<code>barplot</code>
<code>pie</code>
<code>hist(x, breaks)</code>
<code>boxplot</code>

### Générateur nombre

<code>set.seed()</code>	séquence spécifique
<code>runif(nb, min, max)</code>	uniforme continue
<code>sample</code>	x, size, replace, prob
<code>rbinom(n, size, prob)</code>	(nb essai, nb de succès, proba succès)

