

Fundamentos de programación: Laboratorio en R

(<https://programacion-en-r.webnode.es/>)

ERRORES MÁS COMUNES

Debido a la importancia que va a tener R en este grado tendremos que **ser capaces de identificar los errores** cometidos y **tomar medidas** preventivas para no cometerlos. Por ejemplo, si quieres ser cocinero y al cascar un huevo para hacer un huevo frito se te rompe la yema (identificación del error) intentarás no cometer el mismo error la próxima vez (medidas preventivas).

Lo más importante cuando se detecta un error en el programa será **tener paciencia** (a veces el problema son unas simples comillas o una errata en alguna palabra), y tener en cuenta la **información sobre el error que nos aporte R** (hay que mirar con mucho detalle lo que hemos escrito para que no se nos escape nada).

Aquí te dejamos nuestro **listado** definitivo de los **errores más cometidos** al programar en R:

1. En la consola siempre encontraremos el símbolo > en el **margen izquierdo**. Sin embargo, **si** en el margen izquierdo ese símbolo se ve **sustituido** por un + sabremos que **falta algún símbolo (por ejemplo, no hemos cerrado la llave de un bucle)**. Para **solucionar** esto de inmediato podremos **seleccionar** la opción "stop" situada en la **esquina superior izquierda** de la pantalla.
2. Si en una **igualdad** el **miembro** de la parte **derecha** es una letra o símbolo **no introducido previamente** el programa nos dará un **error**. **LA CONSOLA LEE DE DERECHA A IZQUIERDA**, así que el **miembro** de la **derecha** tiene que ser un **objeto conocido**.
3. También encontraremos errores MUY comunes de **erratas** en la **escritura** de **comandos** y **palabras**. **Por ejemplo, a todos nos han bailado alguna vez las letras de "length" (llegando a escribir lenthg, lenght, etc)**.
4. Como hemos dicho anteriormente **R, diferencia** entre **mayúsculas y minúsculas** por lo que **"Vector1"** y **"vector1"** **no serán el mismo objeto** y si los **usamos indistintamente** estaremos cometiendo un **error**.
5. Si nos referimos a una **componente** de un **vector** tendremos que **usar** los **corchetes** y **no** valdrán los **paréntesis**.