

Содержание

От издательства	14
Введение	15
Благодарности	20
Как была написана эта книга	21
Об изображении на обложке	22
Часть I. ПРИСТУПАЕМ К РАБОТЕ	23
Глава 1. Ваше первое приложение Shiny	24
Введение.....	24
Создание директории и файла приложения.....	24
Запуск и остановка.....	25
Добавление элементов пользовательского интерфейса.....	27
Добавление поведения.....	28
Снижение дублирования кода при помощи реактивных выражений.....	29
Заключение.....	30
Упражнения.....	31
Глава 2. Основы интерфейса пользователя	35
Введение.....	35
Элементы ввода.....	35
Базовая структура.....	36
Текст.....	36
Числовой ввод.....	37
Даты.....	38
Ограниченный выбор.....	39
Загрузка файлов.....	41
Кнопки.....	42
Упражнения.....	43
Элементы вывода.....	43
Текст.....	44
Таблицы.....	45
Графики.....	47
Загрузка файлов.....	48
Упражнения.....	48
Заключение.....	49

Глава 3. Основы реактивного программирования	50
Введение.....	50
Функция server.....	50
Input.....	51
Output.....	52
Реактивное программирование.....	53
Императивное программирование против декларативного.....	55
Ленивые вычисления.....	55
Реактивный график.....	56
Реактивные выражения.....	57
Порядок выполнения.....	57
Упражнения.....	58
Реактивные выражения.....	59
Предпосылки.....	60
Приложение.....	62
Реактивный график.....	63
Упрощение реактивного графика.....	65
Зачем нужны реактивные выражения?.....	67
Контроль времени запуска реактивных выражений.....	68
Обновление по расписанию.....	69
Щелчки мыши.....	70
Наблюдатели.....	73
Заключение.....	74
Глава 4. Практический пример: несчастные случаи	75
Введение.....	75
Данные.....	75
Описание.....	77
Прототип.....	81
Доработка таблиц.....	83
Процент против количества.....	85
Истории получения травмы.....	87
Упражнения.....	89
Заключение.....	89
Часть II. SHINY В ДЕЙСТВИИ	90
Глава 5. Рабочий процесс	91
Рабочий процесс разработки приложения.....	91
Создание приложения.....	92
Отслеживание изменений.....	92
Управление запуском приложения.....	94
Отладка.....	94
Чтение трассировки.....	95
Трассировка в Shiny.....	96
Интерактивный отладчик.....	98

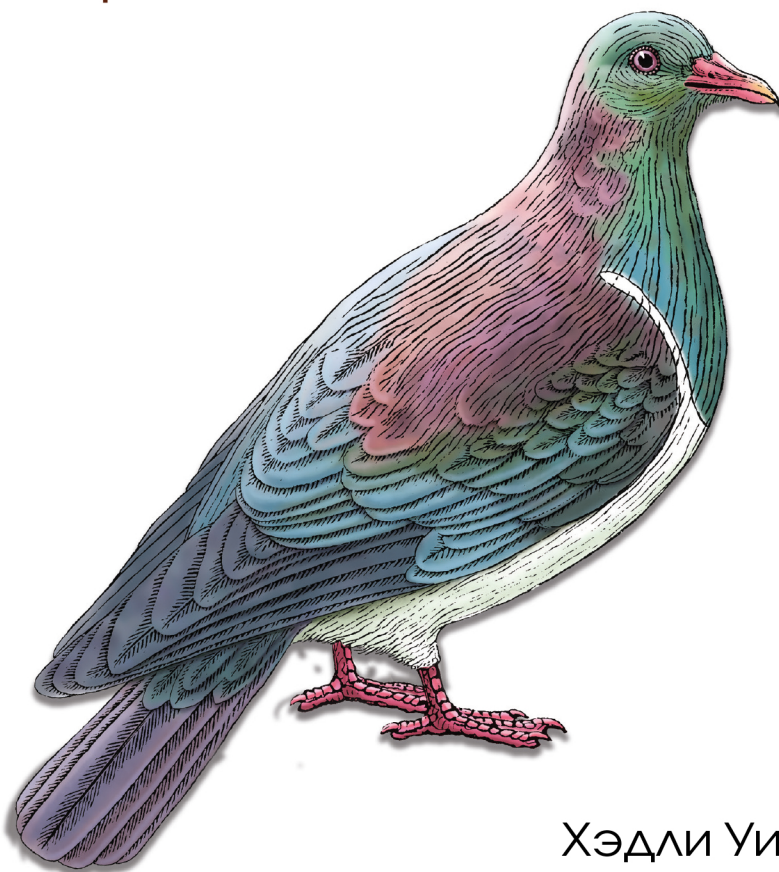
Практический пример	100
Отладка реактивных выражений	104
Получение помощи.....	106
Основы воспроизводимых примеров.....	106
Создание воспроизводимого примера.....	107
Минимальный воспроизводимый пример.....	108
Практический пример	109
Заключение	113
Глава 6. Макеты, темы, HTML	114
Введение.....	114
Одностраничные макеты.....	114
Функции страницы.....	115
Страница с боковой панелью.....	116
Многострочный вывод.....	118
Упражнения	119
Многостраничные макеты.....	119
Наборы вкладок	119
Навигационный список и навигационная панель.....	121
Bootstrap	122
Темы	123
Подготовка.....	124
Темы Shiny	124
Темы графиков	125
Упражнения	126
За кулисами.....	126
Заключение	128
Глава 7. Графики.....	129
Интерактивность.....	129
Основы.....	129
Щелчки мыши	131
Другие события мыши	133
Выделение прямоугольной области.....	133
Изменение графика.....	135
Ограничения интерактивности.....	138
Динамическая ширина и высота	139
Изображения.....	141
Заключение	143
Глава 8. Обратная связь с пользователем.....	144
Проверка значений.....	144
Проверка ввода	145
Отмена выполнения при помощи функции req().....	146
Функция req() и проверка данных.....	149
Проверка элементов вывода	151

Оповещения.....	152
Временные оповещения.....	152
Оповещения о выполнении процесса.....	153
Обновляемые оповещения.....	154
Индикатор хода выполнения задачи.....	155
Shiny.....	155
Waiter.....	157
Вращающийся индикатор прогресса (спиннер).....	158
Подтверждение и отмена действий.....	161
Явное подтверждение.....	161
Отмена действия.....	163
Корзина.....	165
Заключение.....	165
Глава 9. Загрузка и скачивание файлов.....	166
Загрузка.....	166
Интерфейс пользователя.....	166
Серверная часть.....	167
Загрузка данных.....	168
Скачивание.....	169
Основы.....	169
Скачивание данных.....	170
Скачивание отчетов.....	171
Практический пример.....	174
Упражнения.....	176
Заключение.....	178
Глава 10. Динамический интерфейс пользователя.....	179
Обновление элементов ввода.....	179
Простое использование.....	181
Иерархические выпадающие списки.....	182
Заморозка реактивного ввода.....	185
Циклические ссылки.....	186
Взаимосвязанные элементы ввода.....	187
Упражнения.....	188
Динамическая видимость.....	189
Условный интерфейс пользователя.....	190
Интерфейс мастера.....	192
Упражнения.....	193
Создание интерфейса пользователя при помощи кода.....	194
Введение.....	194
Множественные элементы управления.....	196
Динамическая фильтрация.....	198
Диалоговые окна.....	203
Упражнения.....	203
Заключение.....	204

O'REILLY®

Изучаем Shiny

Строим интерактивные
приложения, отчеты и дашборды
с помощью языка R



Хэдли Уикем

Глава 11. Закладки	206
Основная идея	206
Обновление ссылки	209
Сохранение состояния в файл	210
Сложности при сохранении закладок.....	210
Упражнения	211
Заключение	212
Глава 12. Tidy eval	213
Предпосылки	213
Маскирование данных	215
Введение.....	215
Пример: ggplot2	216
Пример: dplyr	219
Пользовательские данные	221
Почему бы не использовать базовый синтаксис R?	223
Tidy-Selection	223
Косвенная адресация	224
Tidy-Selection и маскирование данных.....	224
Функции parse() и eval()	225
Заключение	226
Часть III. ОСВАИВАЕМ РЕАКТИВНОСТЬ	227
Глава 13. Зачем нужна реактивность?	228
Введение.....	228
Зачем нужно реактивное программирование?.....	229
Почему нельзя использовать переменные?	229
А как насчет функций?.....	230
Событийно-ориентированное программирование	230
Реактивное программирование	232
Краткая история реактивного программирования	233
Заключение	234
Глава 14. Реактивный график	235
Введение	235
Пошаговое реактивное выполнение	235
Начало сессии.....	236
Начало выполнения первого элемента вывода	237
Чтение реактивного выражения	238
Чтение элемента ввода	238
Окончание выполнения реактивного выражения.....	239
Окончание выполнения элемента вывода	239
Начало выполнения второго элемента вывода.....	240
Завершение процесса выполнения, вывод расчетов	240
Изменение элемента ввода	241

Инвалидация ввода	241
Оповещение зависимостей	242
Удаление текущих связей	242
Повторное выполнение	243
Упражнения	244
Динамизм	245
Пакет reactlog	246
Заключение	248

Глава 15. Строительные блоки реактивного программирования.....

Реактивные значения	249
Упражнения	251
Реактивные выражения	251
Ошибки	251
on.exit()	252
Упражнения	252
Наблюдатели и элементы вывода	253
Изолирование кода	255
isolate()	255
observeEvent() и eventReactive()	256
Упражнения	256
Инвалидация по времени	257
Опрос	257
Долгоиграющие реактивы	258
Точность таймера	259
Упражнения	260
Заключение	260

Глава 16. Отхождение от графика

Введение	261
Что не охватывает реактивный график?	261
Практические примеры	263
Один элемент вывода изменяется посредством нескольких элементов ввода	263
Накапливание ввода	264
Приостановка анимации	265
Упражнения	266
Антишаблоны	267
Заключение	268

Часть IV. ЭФФЕКТИВНЫЕ ПРИЕМЫ

Глава 17. Общие принципы.....	271
Введение	271
Организация кода	272

Тестирование	273
Управление зависимостями	273
Контроль версий исходного кода.....	274
Непрерывная интеграция/развертывание.....	275
Анализ кода.....	276
Заключение	277
Глава 18. Функции	278
Организация файлов	279
Функции интерфейса пользователя.....	279
Другое применение	280
Функциональное программирование	281
Интерфейс пользователя в виде структуры данных	281
Серверные функции	282
Чтение загруженных данных	282
Внутренние функции	284
Заключение	284
Глава 19. Модули Shiny	286
Предпосылки	286
Основы модульной системы	288
Интерфейс модуля.....	289
Серверная логика модуля	289
Обновленное приложение.....	290
Пространства имен.....	291
Соглашение об именовании.....	292
Упражнения	292
Ввод и вывод.....	293
Приступим: интерфейсный ввод и серверный вывод	294
Практический пример: выбор числовой переменной.....	295
Серверный ввод	297
Вложенные модули.....	298
Практический пример: гистограмма.....	298
Множественный вывод.....	300
Упражнения	302
Практические примеры	303
Ограниченный выбор вариантов и пункт Другие	303
Мастер	306
Динамический интерфейс пользователя.....	310
Модули в виде единого объекта.....	312
Заключение	314
Глава 20. Пакеты	315
Преобразование существующего приложения	316
Один файл.....	316
Модульная структура.....	318

Пакет	319
Преимущества	320
Рабочий процесс	320
Совместное использование	321
Дополнительные шаги	322
Развертывание приложения-пакета	322
R CMD check	322
Заключение	324
Глава 21. Тестирование	325
Тестирование функций	326
Базовая структура	327
Основной рабочий процесс	327
Основные функции ожидания	328
Функции интерфейса пользователя	330
Рабочий процесс	332
Покрытие кода	332
Сочетания клавиш	333
Резюме по рабочему процессу	333
Тестирование реактивов	334
Модули	335
Ограничения	337
Тестирование JavaScript	337
Основные операции	338
Практический пример	340
Тестирование визуальных элементов	342
Философия	343
Когда стоит писать тесты?	343
Заклучение	344
Глава 22. Безопасность	345
Данные	346
Вычислительные ресурсы	347
Глава 23. Производительность	350
Ужин в ресторане Shiny	351
Оценка производительности	352
Запись	352
Запуск	353
Анализ	354
Профилерование	356
Огненный график	356
Профилерование кода R	358
Профилерование приложения Shiny	359
Ограничения	360
Повышение производительности	361

Кеширование	361
Основы.....	362
Кеширование реактивов.....	362
Кеширование графиков	364
Ключи кеширования	365
Область видимости кеша.....	366
Другие способы оптимизации	366
Запланированные преобразования данных.....	366
Управление ожиданиями пользователя.....	367
Заключение	368
Предметный указатель.....	369

От издательства

Отзывы и пожелания

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги и оставив комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com; при этом укажите название книги в теме письма.

Если вы являетесь экспертом в какой-либо области и заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

Скачивание исходного кода примеров

Скачать файлы с дополнительной информацией для книг издательства «ДМК Пресс» можно на сайте www.dmkpress.com на странице с описанием соответствующей книги.

Список опечаток

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы обеспечить высокое качество наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг, мы будем очень благодарны, если вы сообщите о ней главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com. Сделав это, вы избавите других читателей от недопонимания и поможете нам улучшить последующие издания этой книги.

Нарушение авторских прав

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательства «ДМК Пресс» и O'Reilly очень серьезно относятся к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконной публикацией какой-либо из наших книг, пожалуйста, пришлите нам ссылку на интернет-ресурс, чтобы мы могли применить санкции.

Ссылку на подозрительные материалы можно прислать по адресу электронной почты dmkpress@gmail.com.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, благодаря которой мы можем предоставлять вам качественные материалы.

Введение

Если вы никогда прежде не использовали Shiny, добро пожаловать! *Shiny* представляет собой фреймворк языка программирования R, позволяющий с легкостью создавать функциональные интерактивные веб-приложения. С помощью Shiny вы можете перенести свою работу в R и представить ее результаты в браузере, чтобы все могли свободно ими пользоваться. Shiny способствует разработке сложных и эффективных веб-приложений с минимумом усилий.

В прошлом разработка веб-приложений на R давалась программистам весьма непросто, и на то было две основные причины:

- им нужно было в полной мере владеть современными веб-технологиями, включая языки HTML, CSS и JavaScript;
- в сложных интерактивных приложениях им приходилось внимательно отслеживать все связи между элементами, чтобы изменения входных значений влияли только на связанные с ними выходные.

Фреймворк Shiny значительно облегчает работу программистам при создании веб-приложений за счет:

- предоставления тщательно проработанного набора функций пользовательского интерфейса для автоматического генерирования кода HTML, CSS и JavaScript, необходимого для решения конкретных задач. Это означает, что вам не понадобится доскональное знание этих языков программирования и разметки, пока вам не станет тесно в рамках предоставляемых Shiny возможностей;
- применения нового стиля программирования, получившего название реактивное. С помощью этой концепции можно легко отслеживать и поддерживать зависимости между фрагментами кода. На практике это означает, что при изменении значения входного элемента Shiny автоматически определит, как с наименьшими усилиями обновить все связанные выходные элементы.

Разработчики используют Shiny для:

- создания дашбордов, помогающих в отслеживании высокоуровневых показателей с возможностью проводить детализированный анализ при необходимости;
- замены сотен страниц в формате PDF на одно интерактивное приложение, позволяющее пользователю переключаться между нужными ему результатами;
- донесения информации о сложных моделях до аудитории, не обладающей техническими знаниями, в виде информативных визуализаций и средств интерактивного анализа;
- автоматизации анализа данных в общих рабочих процессах с заменой процесса обмена электронными сообщениями на приложение Shiny, позволяющее пользователям загружать свои данные и выполнять

стандартный анализ. Таким образом можно сделать доступным продвинутый анализ в R пользователям, не обладающим навыками программирования;

- создания интерактивных демонстраций при обучении статистике и концепциям науки о данных, позволяющих студентам менять входные значения и наблюдать за изменениями в итоговом анализе.

Иными словами, с Shiny вы с легкостью можете делегировать некоторые свои суперспособности в R всякому, у кого есть доступ в интернет.

Для кого предназначена эта книга?

Прочитать данную книгу стоит двум основным группам аудитории:

- разработчикам R, заинтересованным в освоении фреймворка Shiny с целью перехода от базового анализа к полноценным интерактивным веб-приложениям. Чтобы взять от книги все, вам необходимо обладать определенным опытом анализа данных при помощи языка R и написания функций;
- разработчикам Shiny, желающим улучшить свои навыки владения этим инструментом для написания более быстрых и эффективных приложений. Вам будет особенно полезна эта книга, если ваши приложения постепенно начинают разрастаться и вам становится все сложнее контролировать происходящие в них процессы.

Что вы узнаете из этой книги?

Книга поделена на четыре части.

1. В первой части мы познакомимся с основами фреймворка Shiny, чтобы вы могли как можно быстрее написать свое первое приложение. Мы поговорим о структуре приложения, полезных компонентах пользовательского интерфейса и основах реактивного программирования.
2. Во второй части книги мы сделаем один шаг вперед и познакомимся со способами решения распространенных задач, включая взаимодействие с пользователем, загрузку и скачивание данных, создание пользовательского интерфейса при помощи кода, сокращение дублирующихся фрагментов кода и использование Shiny совместно с tidyverse.
3. Третья часть будет посвящена углубленной теории и практике реактивного программирования – базовой парадигмы, лежащей в основе Shiny. Если вы уже работаете с этим фреймворком, вы сможете извлечь максимум выгоды из данной главы, поскольку она закладывает теоретический фундамент, который поможет вам в разработке сложных интерактивных приложений, предназначенных для решения широкого спектра задач.
4. В заключительной части книги мы завершим исследование полезных техник, призванных повысить эффективность ваших приложений Shiny.

Вы узнаете, как выполнять процесс декомпозиции сложного приложения на функции и модули, использовать пакеты для лучшей организации вашего кода, тестировать свои работы на предмет наличия ошибок, а также измерять и улучшать производительность приложений.

ЧЕГО ВЫ НЕ УЗНАЕТЕ ИЗ ЭТОЙ КНИГИ?

Данная книга целиком и полностью посвящена созданию эффективных приложений с помощью Shiny и принципам лежащего в ее основе реактивного программирования. Я сделаю все возможное, чтобы показать вам лучшие приемы в работе с данными, программировании на языке R и инженерии программного обеспечения, но вам придется почитать и другие источники, чтобы в полной мере овладеть всеми этими навыками. Если вам нравится, как я пишу, вы можете посмотреть и другие мои книги на эту тему: *R for Data Science* (<https://r4ds.had.co.nz>), *Advanced R* (<https://adv-r.hadley.nz>) и *R Packages* (<https://r-pkgs.org>).

Также есть несколько тем из области Shiny, которых я не буду касаться в данной книге:

- при написании приложений мы будем рассматривать только встроенный набор инструментов пользовательского интерфейса (user interface toolkit). Может, он и не самый привлекательный, но для обучения очень даже подойдет. Если вам нужно больше или просто надоел базовый интерфейс, на просторах интернета есть множество пакетов, позволяющих до неузнаваемости изменить внешний вид ваших приложений. Подробнее читайте в разделе книги, посвященном фреймворку *Bootstrap*;
- тема развертывания приложений Shiny выходит за рамки данной книги, поскольку здесь многое зависит от сторонних факторов, не имеющих отношения к R, – больше культурного и организационного свойства, но никак не технического. Если вы делаете первые шаги в вопросах развертывания приложений Shiny, я бы посоветовал посмотреть выступление Джо Ченга по адресу <https://www.rstudio.com/resources/rstudioconf-2019/shiny-in-production-principles-practices-and-tools/>. Из него вы почерпнете все базовые вещи, связанные с развертыванием приложений, включая распространенные проблемы и способы их решения. После этого я бы рекомендовал посетить страницу <https://www.rstudio.com/products/connect>, посвященную продукту RStudio Connect, предназначенному для развертывания приложений в рамках организации, а также соответствующий раздел на сайте Shiny по адресу <https://shiny.rstudio.com/articles/#deployment>.

ТРЕБОВАНИЯ

Перед тем как продолжить, убедитесь в том, что у вас на компьютере стоит все необходимое программное обеспечение для работы:

R

Если у вас еще не установлен R на компьютере, возможно, вы читаете не ту книгу. Мы на протяжении книги будем предполагать, что у вас есть базовые знания о языке R. Если вы хотите узнать, как использовать R, я бы рекомендовал для чтения книгу *R for Data Science* (<https://r4ds.had.co.nz>), которая позволит вам сделать первые шаги в этой новой для вас среде.

RStudio

RStudio представляет собой бесплатную *интегрированную среду разработки* (integrated development environment – IDE) для R. И хотя вы можете создавать и использовать приложения на Shiny в любом окружении R, включая R GUI и ESS, именно RStudio обладает некоторыми полезными особенностями, облегчающими написание, отладку и развертывание приложений Shiny. Мы рекомендуем вам загрузить RStudio Desktop по адресу <https://www.rstudio.com/products/rstudio/download/> и дать ему шанс. В то же время это совершенно не обязательно для разработки приложений и чтения книги.

Пакеты R

В этой книге мы будем использовать множество пакетов R. Вы можете установить их все сразу, запустив следующий код:

```
install.packages(c(
  "gapminder", "ggforce", "gh", "globals", "openintro", "profvis",
  "RSQLite", "shiny", "shinycssloaders", "shinyFeedback",
  "shinythemes", "testthat", "thematic", "tidyverse", "vroom",
  "waiter", "xml2", "zeallot"
))
```

Если вы уже загружали пакет Shiny ранее, убедитесь, что у вас установлена его версия не ниже 1.6.0.

ПРИНЯТЫЕ В КНИГЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

При написании книги мы использовали следующие обозначения:

- *курсив* – обозначает новые термины, ссылки, электронные адреса, имена и расширения файлов;
- моноширинный шрифт – используется в листингах и при обозначении программных элементов, таких как имена переменных или функций, баз данных, типов данных, переменных окружения, выражений и ключевых слов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРИМЕРОВ КОДА

Сопроводительные материалы (фрагменты кода, упражнений и т. д.) доступны для загрузки по адресу <https://mastering-shiny.org/>. На все листинги в книге распространяется лицензия MIT (MIT License): <https://www.mit.edu/~amini/LICENSE.md>.

Если у вас есть технические вопросы относительно фрагментов кода, можете написать нам по адресу bookquestions@oreilly.com.

Вы вправе использовать материалы из книги для решения своих задач. В основном код, представленный в данной книге, можно использовать в собственных программах и документации. Вы не обязаны обращаться к нам за разрешением, если речь идет не о копировании большого фрагмента текста. Например, использование нескольких фрагментов из книги при написании своей программы не потребует специального разрешения. В то же время продажа или распространение материалов, принадлежащих O'Reilly, предполагает наличие разрешения. Ответы на вопросы с использованием цитирования из этой книги не требуют разрешения. А включение большей части текста из этой книги в свою документацию – требует.

Мы будем признательны, если вы будете ссылаться на книгу при цитировании, хотя и не требуем от вас этого. Обычно такие ссылки включают в себя название книги, имя автора и название издательства, а также ISBN. Например, «Mastering Shiny by Hadley Wickham (O'Reilly). Copyright 2021 Hadley Wickham, 978-1-492-04738-4».

Для получения разрешений можно обратиться по адресу permissions@oreilly.com.

Благодарности

Данная книга была написана в открытую, а по ее окончании главы свободно выкладывались в Twitter. Таким образом, книгу можно назвать полноценным совместным опытом, а в процессе ее написания очень многие люди вычитывали черновики, исправляли опечатки, предлагали улучшения и вносили свой вклад в содержимое. Без этой неоценимой помощи книга никогда не стала бы такой, какой вы ее видите, и я очень признателен всем, кто внес свою лепту в ее написание.

Мы хотели бы поблагодарить поименно всех 83 человек, предложивших свои улучшения на GitHub (в алфавитном порядке): Adam Pearce (@1wheel), Adi Sarid (@adisarid), Alexandros Melemenidis (@alex-m-ffm), Anton Klåvus (@antonvsdata), Betsy Rosalen (@betsyrosalen), Michael Beigelmacher (@brooklynbagel), Bryan Smith (@BSCowboy), c1au6io_hh (@c1au6io), @canovasjm, Chris Beeley (@ChrisBeeley), @chsafouane, Chuliang Xiao (@ChuliangXiao), Conor Neilson (@condwanaland), @d-edison, Dean Attali (@daattali), Daniel-David521 (@Danieldavid521), David Granjon (@DivadNojnarg), Eduardo Vásquez (@edovtp), Emil Hvitfeldt (@EmilHvitfeldt), Emilio (@emilopezcano), Emily Riederer (@emilyriederer), Eric Simms (@esimms999), Federico Marini (@federicomarini), Frederik Kok Hansen (@fkoh111), Frans van Dunné (@FvD), Giorgio Comai (@giocomai), Hedley (@heds1), Henning (@henningsway), Hlynur (@hlynurhallgrims), @hsm207, @jacobxk, James Pooley (@jamespooley), Joe Cheng (@jcheng5), Julien Colomb (@jcolomb), Juan C. Rodriguez (@jcrodriguez1989), Jennifer (Jenny) Bryan (@jennybc), Jim Hester (@jimhester), Joachim Gassen (@joachim-gassen), Jon Calder (@jonmcalder), Jonathan Carroll (@jonocarroll), Julian Stanley (@julianstanley), @jyuu, @kaanpekel, Karandeep Singh (@kdpsingh), Robert Kirk DeLisle (@KirkDCO), Elaine (@loomalaine), Malcolm Barrett (@malcolmbarrett), Marly Gotti (@marlycormar), Matthew Wilson (@MattW-Geospatial), Matthew T. Warkentin (@mattwarkentin), Mauro Lepore (@maurolepore), Maximilian Rohde (@maxdrohde), Matthew Berginski (@mbergins), Michael Dewar (@michael-dewar), Mine Cetinkaya-Rundel (@mine-cetinkaya-rundel), Maria Paula Caldas (@mpaulacaldas), nthobservation (@nthobservation), Pietro Monticone (@pitmonticone), psychometrician (@psychometrician), Ram Thapa (@raamthapa), Janko Thyson (@rappster), Rebecca Janis (@rbjanis), Tom Palmer (@remlapmot), Russ Hyde (@russHyde), Barret Schloerke (@schloerke), Scott (@scottyd22), Matthew Sedaghatfar (@sedaghatfar), Shixiang Wang (@ShixiangWang), Praer (Suthira Owlarn) (@sowl), Sébastien Rochette (@statnmap), @stevensbr, André Calero Valdez (@Sumidu), Tanner Stauss (@tmstauss), Tony Fujs (@tonyfujs), Stefan Moog (@trekonom), Jeff Allen (@trestletech), Trey Gilliland (@treygilliland), Albrecht (@Tungurahua), Valeri Voev (@ValeriVoev), Vickus (@Vickusr), William Doane (@WilDoane), 黄湘云 (@XiangyunHuang) и gXcloud (@xwydq).

Как была написана эта книга

Книга была написана в RStudio с использованием пакета bookdown (<http://bookdown.org>).

При написании книги использовался R версии 4.0.3 (2020-10-10) и следующие версии пакетов:

Пакет	Версия	Источник
gapminder	0.3.0	standard (@0.3.0)
Ggforce	0.3.2	standard (@0.3.2)
Gh	1.2.0	standard (@1.2.0)
Globals	0.14.0	standard (@0.14.0)
Openintro	2.0.0	standard (@2.0.0)
Profvis	0.3.7.9000	GitHub (rstudio/profvis@ca1b272)
RSQLite	2.2.3	standard (@2.2.3)
Shiny	1.6.0	standard (@1.6.0)
shinycssloaders	1.0.0	standard (@1.0.0)
shinyFeedback	0.3.0	standard (@0.3.0)
shinythemes	1.2.0	standard (@1.2.0)
Testthat	3.0.2.9000	Hub (r-lib/testthat@4793514)
Thematic	0.1.1	GitHub (rstudio/thematic@d78d24a)
Tidyverse	1.3.0	standard (@1.3.0)
Vroom	1.3.2	standard (@1.3.2)
Waiter	0.2.0	standard (@0.2.0)
xml2	1.3.2	standard (@1.3.2)
Zeallot	0.1.0	standard (@0.1.0)

Об изображении на обложке

На обложке книги изображен кереру, или новозеландский плодоядный голубь (*kererū*, лат. *Hemiphaga novaeseelandiae*) – единственная птица семейства голубиных, встречающаяся на территории Новой Зеландии.

Оперение новозеландского голубя имеет бронзовый окрас, а его тело и голова окрашены в глянцевые пурпурно-зеленые оттенки. Брюшко у птицы белое, а клюв – под стать глазам – красный. Новозеландский голубь издает мягкие воркующие звуки, а при взлете и приземлении отчетливо и звучно бьет крыльями. Обычно стройный, изящный и активный голубь набирает массу в сезон фруктов, а также в период размножения.

Поскольку кереру являются одними из немногих представителей птиц в Новой Зеландии, способных глотать фрукты целиком, они играют заметную роль в распространении семян растений по территории страны. Любопытно, но за ними прочно закрепилось прозвище пьяный голубь – объевшись забродивших фруктов, они часто падают с веток деревьев.

В культурной жизни племени маори новозеландский плодоядный голубь всегда играл очень заметную роль. Так, по преданию, один из основных персонажей полинезийской мифологии и трикстер Мауи в поисках предков в загробном мире принял форму именно этой птицы. И хотя народ маори традиционно использовал в быту мясо, кости и перья кереру, в настоящее время охота на этих птиц строго запрещена.

По причине засилья браконьеров, а также ввиду загрязнения окружающей среды Международный союз по охране природы внес новозеландского голубя в список исчезающих животных. Многие представители фауны, помещенные на обложки книг издательства O'Reilly, находятся в опасности, им грозит исчезновение.

Цветная иллюстрация Карена Монтгомери (Karen Montgomery) основана на черно-белом оттиске из британского журнала *British Birds*. При оформлении обложки были использованы шрифты *Gilroy Semibold* и *Guardian Sans*. Шрифт текста в оригинале – *Adobe Minion Pro*, шрифт заголовков – *Adobe Myriad Condensed*, а шрифт листингов – *Ubuntu Mono* от компании Dalton Maag.

Часть I

ПРИСТУПАЕМ К РАБОТЕ

Прочитав первые четыре главы книги, вы сможете написать свое первое приложение с использованием фреймворка Shiny. Первая глава будет посвящена базовым принципам приложения Shiny и его структуре. Во второй и третьей главах вы погрузитесь в детальный разбор двух основных составляющих любого приложения Shiny: клиентского интерфейса, или *фронтенда* (того, что пользователь видит в браузере), и серверной части, или *бэкенда* (кода, заставляющего приложение работать). А завершим мы первую часть книги примером из практики, который поможет закрепить все полученные ранее знания.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

e-Univers.ru