

# **Введение в GEANT4**

**Иванов Артем Викторович**

**E-mail: [arivanov@jinr.ru](mailto:arivanov@jinr.ru)**

# Содержание

Мы уже знаем как создать детектор, материал и добавить магнитное поле. Но если запустить Geant4, то он будет выполнять моделирование физики «в тишине». Нам нужно добавить немного кода, чтобы извлечь полезную для нас информацию (выделенная энергия, координаты и т.д.)

Разные методы:

- Sensitive Detector
- User Actions
- Scoring

# Содержание

Мы уже знаем как создать детектор, материал и добавить магнитное поле. Но если запустить Geant4, то он будет выполнять моделирование физики «в тишине». Нам нужно добавить немного кода, чтобы извлечь полезную для нас информацию (выделенная энергия, координаты и т.д.)

Разные методы:

- **Sensitive Detector**
- User Actions
- Scoring

# Что такое Sensitive Detector?

**Sensitive Detector (SD)** — это пользовательский класс в Geant4, который «ловит» взаимодействия частиц в заданном объёме (логическом объёме — logical volume) и сохраняет информацию о них.

**Основная задача** зарегистрировать прохождение частиц через детектор и собрать данные: энергия, переданная частицей, координаты взаимодействия, время, тип частицы и др.

# Как создать свой Sensitive Detector?

## Шаг 1

Создаем два файла

```
include/SensitiveDetector.hh  
src/SensitiveDetector.cc
```

# Как создать свой Sensitive Detector?

**Шаг 2**      В файле include/SensitiveDetector.hh

```
#ifndef SensitiveDetector_h  
#define SensitiveDetector_h 1
```

```
#include "G4VSensitiveDetector.hh"      Добавить include
```

```
class G4Step;
```

```
class SensitiveDetector : public G4VSensitiveDetector      Наследуемся от класса G4VSensitiveDetector  
{
```

```
  public:
```

```
    SensitiveDetector(const G4String& name);      Конструктор класса
```

```
    G4bool ProcessHits(G4Step* step, G4TouchableHistory* history);
```

```
};
```

```
#endif
```

*Метод будет вызывается каждый раз, когда частица делает шаг внутри объёма, привязанного к этому SD.*

# Как создать свой Sensitive Detector?

**Шаг 3**      В файле src/SensitiveDetector.cc

```
SensitiveDetector::SensitiveDetector(const G4String& name):G4VSensitiveDetector(name){  
}
```

```
G4bool SensitiveDetector::ProcessHits(G4Step* step, G4TouchableHistory* history)  
{
```

вот тут мы будем стalkerить частицу

```
return true;
```

```
}
```

# Как создать свой Sensitive Detector?

**Шаг 4**      В файле src/DetectorConstruction.cc

```
G4VPhysicalVolume *DetectorConstruction::Construct(){
```

```
    logic_detector = new G4LogicalVolume(solid_detector, GeneralStrawGas, "detector");
```

```
}
```

```
void DetectorConstruction::ConstructSDandField(){
```

```
    SensitiveDetector* SD = new SensitiveDetector("SD");
```

```
    G4SDManager::GetSDMpointer()->AddNewDetector(SD);
```

```
    SetSensitiveDetector(logic_detector, SD);
```

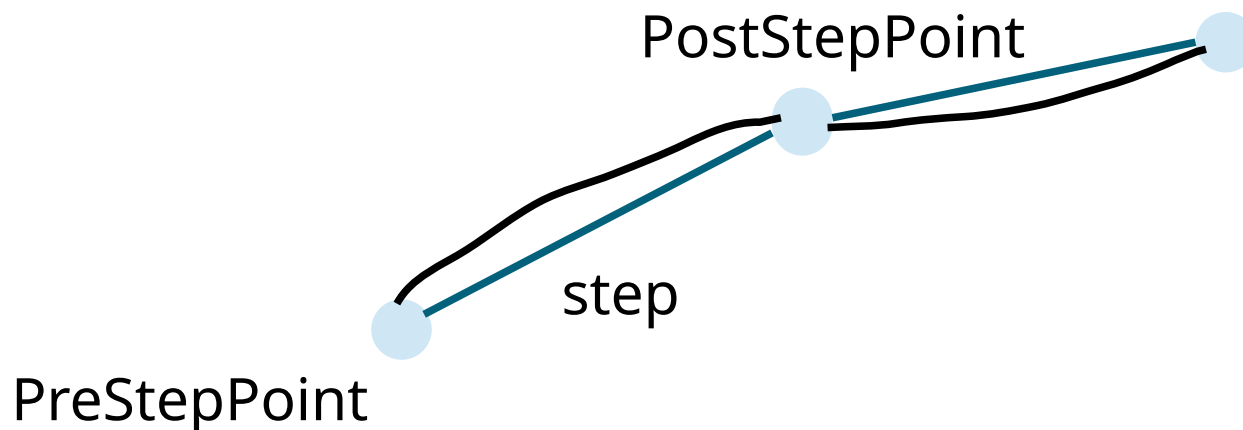
```
}
```



# G4Step

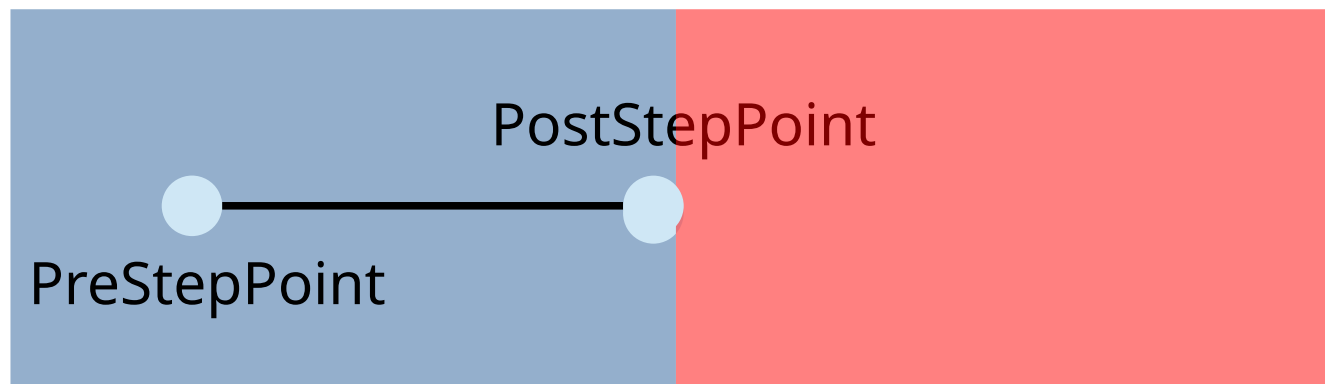
## Шаг (G4Step)

- Описывает минимальное продвижение частицы через вещество с учетом различных физических процессов.
- На каждом шаге частица может терять энергию, менять направление, порождать вторичные частицы
- Шаг имеет две точки, а также «дельта»-информацию о частице (потеря энергии, время пролёта, затраченное на шаг, и т. д.).



# G4Step

Для каждой точки траектории известен объём (и материал этого объёма), в котором она находится. Если шаг траектории упирается в границу между объёмами, то конечная точка шага физически останавливается на этой границе, но логически считается принадлежащей уже следующему объёму. Получайте информацию об объеме из PreStepPoint.



# G4TouchableHistory

## G4TouchableHistory

Это класс, содержащий полную иерархическую информацию о положении шага в геометрии: какие объёмы (и в каком порядке) были пройдены, чтобы добраться до текущего места.

# Методы G4Point

Эти объекты содержат информацию о положении, энергии, материале и физическом состоянии частицы в точках.

*G4StepPoint \*prepoint = aStep->GetPreStepPoint();* начало шага

*G4StepPoint \*postpoint = aStep->GetPostStepPoint();* конец шага

Тип *G4ThreeVector* — это вектор с компонентами (x, y, z).

*G4ThreeVector pos\_pre = prepoint->GetPosition();* координата в начале шага

*G4ThreeVector pos\_post = postpoint->GetPosition();* координата в конце шага

*G4double enery\_pre = prepoint->GetKineticEnergy ();* энергия в начале шага

*G4double enery\_post = postpoint->GetKineticEnergy ();* энергия в конце шага

общее изменение энергии частицы за шаг (разница между *enery\_pre* и *enery\_post*).

*G4double delta\_energy = step->GetDeltaEnergy();*

# Частица в Geant4

Частица в Geant4 представлена тремя уровнями классов:

## **G4Track:**

- Позиция, геометрическая информация и т.д.
- Это класс, представляющий частицу для отслеживания (трекинга).

## **G4DynamicParticle:**

- "Динамические" физические свойства частицы, такие как импульс, энергия, спин и т.д.
- Это класс, представляющий конкретную (отдельную) частицу.

## **G4ParticleDefinition:**

- "Статические" свойства частицы, такие как заряд, масса, время жизни, каналы распада и т.д.
- Все объекты G4DynamicParticle одного и того же типа частиц используют один и тот же (разделяют общий) G4ParticleDefinition.

# G4Track

```
G4Track *track = aStep->GetTrack();
```

хранит динамические свойства частицы: энергия, импульс, спин и тп.

```
G4DynamicParticle *dparticle= track->GetDynamicParticle ();
```

хранит статические свойства типа частицы: масса, заряд, PDG-код, имя и тп

```
G4ParticleDefinition *pardef= track->GetParticleDefinition ();
```

это PDG-код частицы (по стандарту Particle Data Group)

```
G4int pdgcode = pardef->GetPDGEncoding();
```

Это импульс частицы

```
G4ThreeVector p = dparticle->GetMomentum();
```

# Содержание

уникальный идентификатор (ID) частицы (1 это первичных частица)

```
G4int trackID = track->GetTrackID();
```

ID родительской частицы, из которой она родилась (0 для первичных частиц).

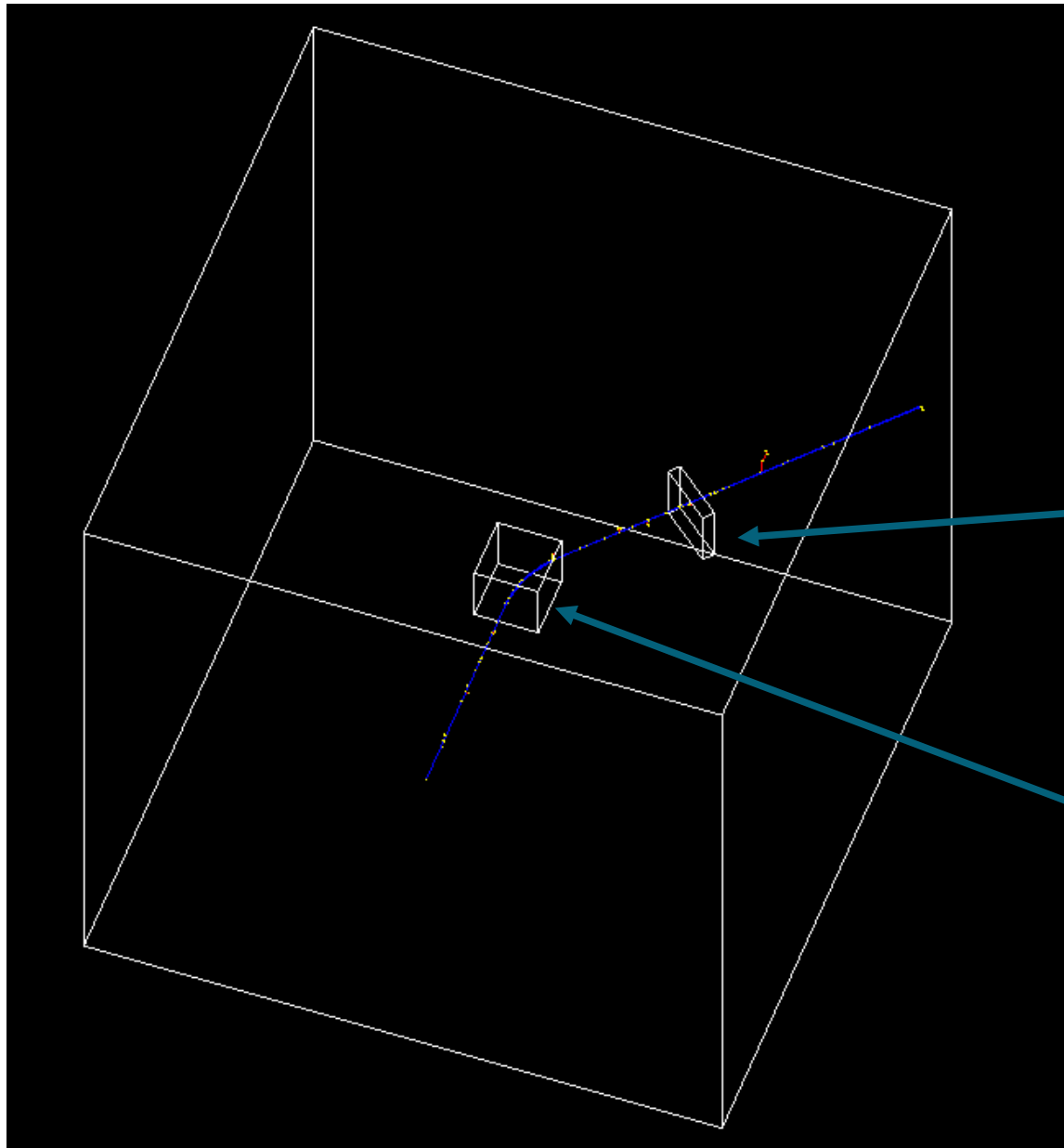
```
G4int parentID = track->GetParentID();
```

```
G4TrackStatus status = track->GetTrackStatus();
```

## G4TrackStatus

<u>fAlive</u>	Continue the tracking
<u>fStopButAlive</u>	Invoke active rest physics processes and kill the current track afterward
<u>fStopAndKill</u>	Kill the current track
<u>fKillTrackAndSecondaries</u>	Kill the current track and also associated secondaries.
<u>fSuspend</u>	Suspend the current track
<u>fPostponeToNextEvent</u>	Postpones the tracking of the current track to the next event.

# Практическое задание



<https://github.com/Arivanoviktor/geant4.git>

Директория p2

## Детектор

Материал: газ Ar-CO<sub>2</sub> 70%/30%  
Sensitive (Вывести координаты)

Магнитное поле