

Vector

Vector(nsize : Index, identity : T)
vector_ : backend::Vector<T>

GPU backend

backend::Vector

Vector(nsize : Index, identity : T)
nsize_ : Index
vec_type_ : Storage
sparse_ : SparseVector<T>
dense_ : DenseVector<T>

convert(Descriptor)
sparse2dense(Descriptor)
dense2sparse(Descriptor)

backend::SparseVector

SparseVector(nsize : Index)
nsize_ : Index
nvals_ : Index
ratio_ : float
d_ind_ : Index*
d_val_ : T*

backend::DenseVector

DenseVector(nsize : Index, identity : T)
nsize_ : Index
nvals_ : Index
ratio_ : float
identity_ : T
d_val_ : T*