

# Appunti Lezione 03

Lorenzo Visca

## 1 Interpretazione e compilazione di una macro

L'istruzione presentata per utilizzare una macro in ROOT finora è stata:

```
root[ ] .L macro.C
```

In questo modo la macro viene interpretata utilizzando l'interprete di ROOT (Cling).

L'interpretazione delle macro è utile per programmi molto leggeri, perché non prevede una fase di compilazione; tuttavia per programmi più complessi l'interpretazione diventa lenta: è quindi consigliato compilare la macro, per cui la compilazione è inizialmente più lenta ma in compenso l'esecuzione è estremamente rapida.

NOTA: il compilatore è più "severo" dell'interprete, è quindi comunque consigliato compilare le macro in modo da individuare eventuali errori "soft" che l'interprete non segnala.

Per compilare una macro, le istruzioni sono:

```
root[ ] .L macro.C+
```

Oppure:

```
root[ ] .L macro.C++
```

La differenza tra + e ++ è che la prima opzione compila la macro solo se è stata modificata dopo l'ultima compilazione, mentre la seconda forza la ricompilazione della macro anche se non è stata modificata. Questa seconda opzione è utile ad esempio quando si fa un upgrade di ROOT, del compilatore o del sistema operativo.

Quando una macro viene compilata vengono generati alcuni file:

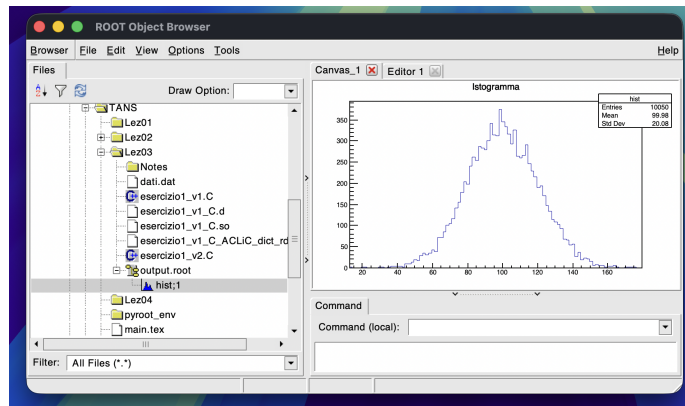
- un file `.d` che contiene le dipendenze della macro (ad esempio, se la macro include altre librerie);
- un file `.so` (su Linux) o `.dll` (su Windows) che contiene il codice compilato;
- un file `.pcm` che contiene altre informazioni di compilazione utilizzate dal sistema per velocizzare l'esecuzione.

## 2 Apertura di un file ROOT

Una volta creato un file ROOT (ad esempio contenente un istogramma come quello creato in `ioexample2.C`), è possibile accedervi in due modi:

- tramite il browser di ROOT, che fornisce un'interfaccia grafica per la navigazione dei file e la possibilità di effettuare varie azioni sul loro contenuto (per accedere all'istogramma fare doppio click sul nome del TFile che lo contiene);

```
root[ ] new TBrowser()
```



- richiamando il file all'interno di un'altra macro:

```
TFile *myfile = new TFile("output.root");  
  
TH1D *myhist = (TH1D*) myfile->Get("hist");  
  
myhist->Draw();
```

Il comando `Get` prende l'oggetto il cui nome ricordato da ROOT è `"hist"`, ovvero il primo argomento dato al costruttore di `TH1D` nella macro che l'ha creato.

Normalmente `Get` restituisce un puntatore di tipo `TObject`, che è la classe base di tutte le classi in ROOT. Per interpretare l'oggetto come istogramma è quindi necessario effettuare un cast esplicito con `(TH1D*)`.

Strutturando il codice in questo modo l'istogramma rimane linkato a `myfile`, quindi quando esso viene chiuso non è più possibile accedere all'istogramma. Per slegare l'istogramma dal file, si può usare il comando:

```
hh->SetDirectory(NULL);
```

### 3 Esercizio

Realizzare un programma analogo a `ioexample2.C` che però non richieda di sapere a priori l'intervallo in cui sono distribuiti i dati. Il programma non deve richiedere a priori il numero di dati presenti nel file di input.

### 4 Soluzione: descrizione

Codici di riferimento: `esercizio1.v1.C` `esercizio1.v2.C`

Il problema è affrontabile in due modi:

1. (`esercizio1.v1.C`) Il file di input viene letto due volte: la prima volta si conta il numero di dati e si tiene traccia del minimo e del massimo, la seconda volta si riempie l'istogramma. Questo metodo è vantaggioso dal punto di vista della memoria, in quanto non è necessario allocare un vettore per contenere i dati. Tuttavia, è svantaggioso in termini di tempo, in quanto le operazioni di lettura da file sono piuttosto lente e in questo caso tale operazione viene eseguita due volte.
2. (`esercizio1.v2.C`) Il file di input viene letto una sola volta, durante la quale oltre a contare il numero di dati e tenere traccia del minimo e del massimo, si memorizzano i dati in un vettore. Questo metodo è vantaggioso in termini di tempo, in quanto il file viene letto una sola volta, tuttavia è svantaggioso in termini di memoria, in quanto è necessario allocare un vettore per contenere i dati. Inoltre, non è possibile sapere a priori quanto grande deve essere il vettore, quindi si utilizza un vettore dinamico della classe (`std::vector`).

### 5 Soluzione: extra

Codice di riferimento: `esercizio1.v2.C`

In questo esempio viene data la possibilità di specificare il numero massimo di dati da leggere come argomento opzionale della funzione. Per definire un argomento opzionale, è sufficiente assegnargli un valore di default nella dichiarazione della funzione:

```
void esercizio1.v2(..., const unsigned int limit = 100000)
```

In questo modo, se la funzione viene chiamata con solo due argomenti, l'argomento `limit` assumerà il valore di default 100000. Se invece la funzione viene chiamata con tre argomenti, il terzo argomento assumerà il valore passato nella chiamata.

## 6 Soluzione: codici

### 6.1 esercizio1\_v1.C

```
1 #include <Riostream.h>
2 #include <TH1D.h>
3 #include <TFile.h>
4 #include <TCanvas.h>
5 using namespace std;
6
7 void esercizio1_v1(const string& fimpName, const string& histName)
8 {
9     ifstream in(fimpName);
10    if (!in)
11    {
12        cout << "Il file " << fimpName << " non esiste." << endl;
13        return;
14    }
15    double x, min, max;
16    int count = 0;
17
18    if(in >> x)
19    {
20        count++;
21        min = x;
22        max = x;
23    }
24    else
25    {
26        cout << "Il file " << fimpName << " e' vuoto." << endl;
27        return;
28    }
29
30    while(in >> x)
31    {
32        count++;
33        if(x < min) min = x;
34        if(x > max) max = x;
35    }
36
37    in.clear();
38    in.seekg(0, ios::beg);
39
40    cout << "\nDati letti: " << count << "\nEstremi dell'istogramma: (" << min << ", " <<
41    max << ")" << "\n\n";
42
43    TH1D* hist;
44    hist = new TH1D("hist", "Istogramma", 100, min, max);
45
46    while(in >> x)
47        hist->Fill(x);
48
49    in.close();
50    hist->Draw();
51
52    TFile file(histName.c_str(), "recreate");
53    hist->Write();
54    file.Close();
55 }
```

## 6.2 esercizio1\_v2.C

```
1 #include <Riostream.h>
2 #include <TH1D.h>
3 #include <TFile.h>
4 #include <TCanvas.h>
5 using namespace std;
6
7 void esercizio1_v2(const string& fimpName, const string& histName, const unsigned int
    limit = 100000)
8 {
9     ifstream in(fimpName);
10    if (!in)
11    {
12        cout << "Il file " << fimpName << " non esiste." << endl;
13        return;
14    }
15
16    double x, min, max;
17    int count = 0;
18    vector<double> data;
19
20    if(in >> x)
21    {
22        data.push_back(x);
23        min = x;
24        max = x;
25        count++;
26    }
27    else
28    {
29        cout << "Il file " << fimpName << " e' vuoto." << endl;
30        return;
31    }
32    while(in >> x && count < limit)
33    {
34        count++;
35        data.push_back(x);
36        if(x < min) min = x;
37        if(x > max) max = x;
38    }
39
40    in.close();
41
42    cout << "\nDati letti: " << data.size() << "\nEstremi dell'istogramma: (" << min << "
    , " << max << ")" << "\n\n";
43
44    TH1D* hist;
45    hist = new TH1D("hist", "Istogramma", 100, min, max);
46
47    for(int i=0; i<data.size(); i++)
48        hist->Fill(data[i]);
49
50    hist->Draw();
51
52    TFile file(histName.c_str(), "recreate");
53    hist->Write();
54    file.Close();
55 }
```