

egs5 の実行方法

2004年7月31日
平山 英夫、波戸 芳仁

1. サンプルユーザーコード及びサンプルユーザーコードを実行するために必要な全てのファイル (egs5run などのスクリプトを含め) は、kek_sample ディレクトリーにある。

2. egs5run の修正

egs5 を実行するためのシェルスクリプトは、各自の cygwin 環境により以下の箇所を修正する必要がある。

2-1 egs5.0_beta が置かれているディレクトリーの変更

egs5run では、egs5.0_beta

が置かれているディレクトリーを BASKET で指定している。

egs5.0_beta ディレクトリーで、pwd によりディレクトリー名を調べる。

```
$pwd
```

```
/home/****/egs5.0_beta
```

egs5run の BASKET=以下を、上記で得られたディレクトリー名に変更する。

```
BASKET=/home/*****/egs5.0_beta
```

MY_MACHINE を、sparc、Cygwin-Linux、Linux から選ぶ。該当する箇所の#を削除し、他の箇所に#を付加する。デフォルトは、Cygwin-Linux になっている。

3. egs5run の実行

egs5run を実行すると、

(1) 前の実行時に作成したファイルやリンクを削除する。

(2) システムとコンパイラーを確認して表示する。

(3) ユーザーコード名の入力を求める。

ユーザーコードの拡張子は、必ず f としておき、拡張子以外のファイル名のみを入力する。

* 指定したファイルが存在しない場合には、スクリプトは終了する。

* ファイル名の入力を間違った場合には、"Ctrl C" で中止し、最初からやり直す。back space で修正しても、back space もデータとして認識されるため、修正されたことにならない。

(4) 下記のディレクトリーにある .f の拡張子を持つファイルをユーザーコードに付加する。

user_auxcode/*.f : デフォルトのサブルーチンにユーザーが作成したサブルーチンを加えたもの

\$BASKET/egs/*.f : egs5 のサブルーチン

\$BASKET/auxcode/*.f : egs5 を使用する際に、通常使用するサブルーチン

\$BASKET/pegs/*.f : pegs 関連のサブルーチン

(5) 下記のディレクトリーにリンクする。(include 用)

\$BASKET/include : egs5 用のヘッダー及び include common

\$BASKET/auxcommons : auxcode 用の include common

\$BASKET/pegscommons : pegs 用の include common

(6) ユニット 4 の入力データファイル名の入力

.data の拡張子を持つファイル名を、拡張子を除いて入力する。

当該ファイルが見つかった場合、egs5job.inp にコピーする。

当該ファイルがない場合 (入力しなかった場合を含む) は、ユーザーコード.data を調べ、存在する場合には、そのファイルを egs5job.inp にコピーする。

それ以外の場合は、ダミーの egs5job.inp ファイルを作成する。

- (7) ユニット 25 の入力データファイル (pgs の入力データ) 名の入力
.inp の拡張子を持つファイル名を、拡張子を除いて入力する。
当該ファイルが見つかった場合、pgs5job.pgs5inp にコピーする。
当該ファイルがない場合 (入力しなかった場合を含む) は、ユーザーコード.inp を調べ、存在する場合には、そのファイルを pgs5job.pgs5inp にコピーする。
それ以外の場合は、エラーとしてスクリプトを終了する。
- (8) 下記のデータディレクトリーにリンクする。
SBASKET/data
- (9) プログラムをコンパイルし、実行する。

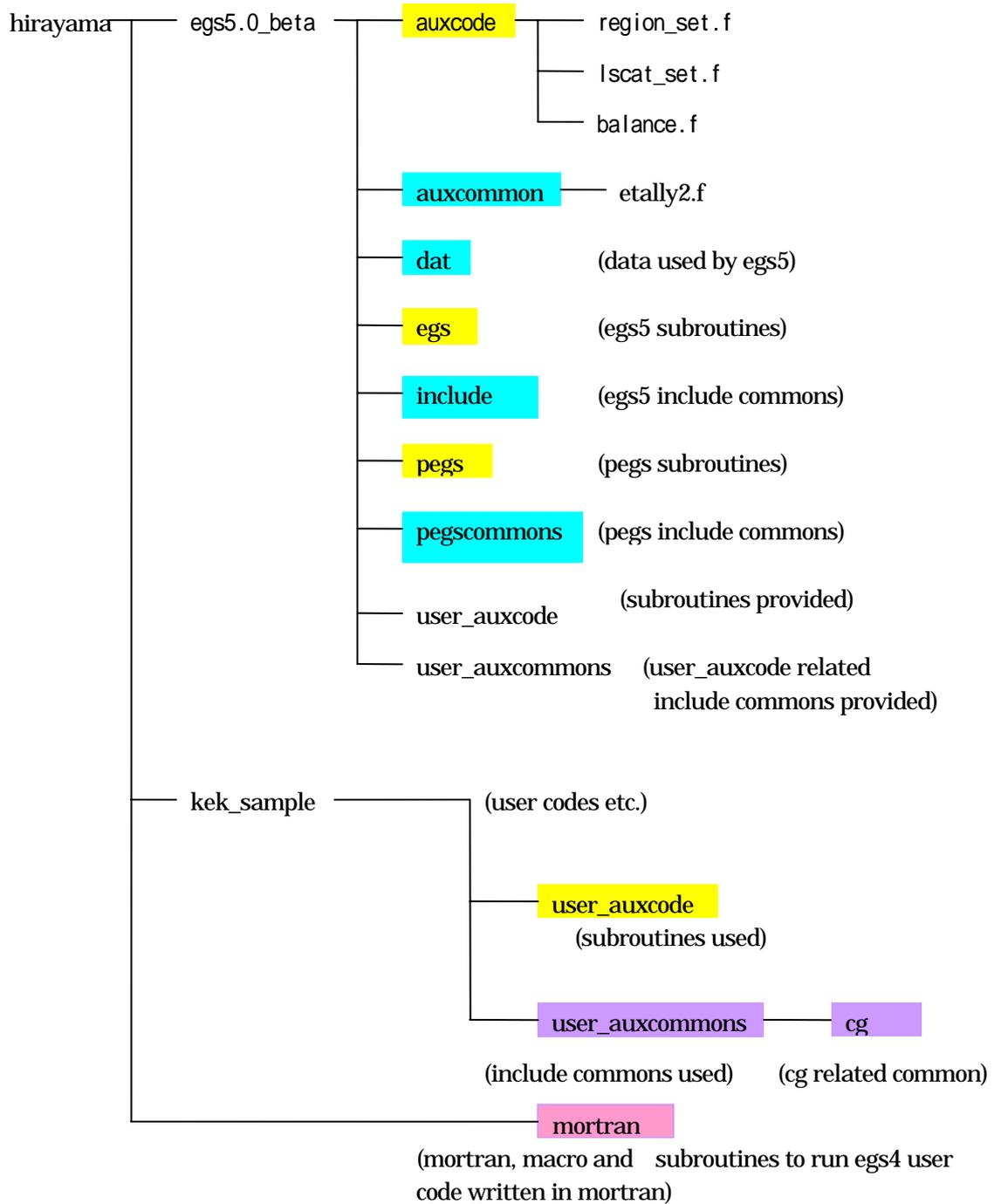
4 . データのみを変更して、再計算する場合。

一度、egs5run で実行できたプログラムを、データのみを変更して再計算する場合には、run5again を使用することができる。出来た実行形式ファイルを残しておく場合は、egs5job.exe を別な名前 ****.exe と変更しておく、その後、egs5run を実行しても、それと関係なく保存することができる。

run5again を実行すると、

- (1) 前の実行時に作成したファイルやリンクを削除する。
- (2) ユニット 4 の入力データファイル名の入力 (defile)
.data の拡張子を持つファイル名を、拡張子を除いて入力する。
当該ファイルが見つかった場合、egs5job.inp にコピーする。
当該ファイルがない場合 (入力しなかった場合を含む) は、ダミーの egs5job.inp ファイルを作成する。
- (3) ユニット 25 の入力データファイル (pgs の入力データ) 名の入力
.inp の拡張子を持つファイル名を拡張子を除いて入力する。
当該ファイルが見つかった場合、pgs5job.pgs5inp にコピーする。
当該ファイルがない場合 (入力しなかった場合を含む) は、d4file.inp を調べ、存在する場合には、そのファイルを pgs5job.pgs5inp にコピーする。
それ以外の場合は、エラーとしてスクリプトを終了する。
- (4) 実行形式のファイル名の入力
.exe の拡張子を持つファイル名を、拡張子を除いて入力する。
当該ファイルが見つかった場合、ファイル名.exe を実行する。
当該ファイルがない場合 (入力しなかった場合を含む) は、egs5job.exe を実行する。

配布コードの file system (home/hirayama にインストールした場合)



- egs5run により付加される サブルーチン
- egs5run により、リンクされる ディレクトリー
- ユーザーコードから直接 include
- Mortran の使用に関連する ファイル