

# Présentation de la GSL

Université de Limoges

- 1 Introduction
- 2 Constantes physiques
- 3 Les nombres complexes
  - Déclaration
  - Initialisation
  - Exemple
- 4 Les vecteurs
  - Déclaration
  - Allocation mémoire
  - Libération de la mémoire
  - Accéder aux données
  - Vecteurs et fichiers
- 5 Transformées de Fourier
  - Définition
  - Transformée de Fourier inverse
  - Fichiers d'en-tête
  - Fonctions gsl
  - Format du tableau

# Qu'est-ce que la GSL ?

## La GSL...

...signifie GNU Scientific Library. Il s'agit d'une bibliothèque numérique pour les programmeurs C et C++. C'est un logiciel libre sous licence GNU General Public Licence

## Contenu

La GSL fournit plus de 1000 fonctions mathématiques au total !

# Sujets couverts par la GSL

- Complex Numbers
- Roots of Polynomials
- Special Functions
- Vectors and Matrices
- Permutations
- Sorting
- Linear Algebra
- Eigensystems
- Fast Fourier Transforms
- Quadrature
- Random Numbers
- Quasi-Random Sequences
- Random Distributions
- Histograms
- Monte Carlo Integration
- Simulated Annealing
- Differential Equations
- Interpolation
- Numerical Differentiation
- Chebyshev Approximation
- Series Acceleration
- Discrete Hankel Transforms
- Root-Finding
- Minimization
- Least-Squares Fitting
- Physical Constants

# Sujets couverts par la GSL

- **Complex Numbers**
- Roots of Polynomials
- Special Functions
- **Vectors and Matrices**
- Permutations
- Sorting
- Linear Algebra
- Eigensystems
- **Fast Fourier Transforms**
- Quadrature
- Random Numbers
- Quasi-Random Sequences
- Random Distributions
- Histograms
- Monte Carlo Integration
- Simulated Annealing
- Differential Equations
- Interpolation
- Numerical Differentiation
- Chebyshev Approximation
- Series Acceleration
- Discrete Hankel Transforms
- Root-Finding
- Minimization
- Least-Squares Fitting
- **Physical Constants**

## Problème de licence

Contrairement aux bibliothèques numériques propriétaires, la licence de la GSL ne restreint pas la coopération scientifique. Elle vous permet de partager librement vos programmes avec d'autres.

# Motivations

## Avantages de la GSL

- facilite la collaboration, la bibliothèque est disponible librement pour tous
- vous pouvez adapter le code source à vos besoins
- vous pouvez contribuer à son amélioration

# Plates-formes supportées

La GSL peut être utilisée sur :

- Compatible PC / gcc
- SunOS 4.1.3 et Solaris 2.x (Sparc)
- Alpha GNU/Linux, gcc
- HP-UX 9/10/11, PA-RISC, gcc/cc
- IRIX 6.5, gcc
- m68k NeXTSTEP, gcc
- Compaq Alpha Tru64 Unix, gcc
- FreeBSD, OpenBSD et NetBSD, gcc
- Cygwin
- Apple Darwin 5.4
- Hitachi SR8000 Super Technical Server, cc



# Important

## Important

La bibliothèque est écrite par des physiciens et s'adresse à des scientifiques ordinaires. Toute personne sachant programmer en C sera capable d'utiliser directement la GSL

# Constantes physiques

## Systemes de mesure

La GSL fournit un grand nombre de constantes physiques, dans deux systèmes de mesures :

- MKSA (mètres, kilogrammes, secondes, ampères)
- CGSM (centimètres, secondes, grammes, gauss)

## Fichiers d'en-tête

- `#include <gsl/gsl_const_mkسا.h>` pour MKSA
- `#include <gsl/gsl_const_cgsm.h>` pour CGSM
- `#include <gsl/gsl_const_num.h>` pour les constantes sans dimensions (purement numériques)

## Exemple

```
#include <stdio.h>
#include include <gsl/gsl_const_mkssa.h>
#include include <gsl/gsl_const_num.h>
int main(void)
{
    double lambda = 1064 * GSL_CONST_NUM_NANO;
    double nu;

    nu = GSL_CONST_MKDA_SPEED_OF_LIGHT / lambda;

    return 0;
}
```

# Type complexe et fichiers d'en-tête

## Type de variable

`gsl_complex z` ; définit un nombre complexe nommé `z`

## Fichiers d'en-tête

- `#include <gsl/gsl_complex.h>`
- `#include <gsl/gsl_complex_maht.h>`

## Initialisation

- `gsl_complex gsl_complex_rect(double x, double y)`
- `gsl_complex gsl_complex_polar(double r, double t)`
- `GSL_SET_COMPLEX(zp, x, y)`
- `GSL_SET_REAL(zp, x)`
- `GSL_SET_IMAG(zp, y)`

## Exemple

```
gsl_complex z;  
z = gsl_complex gsl_complex_rect(1.2, -2.4);  
z = gsl_complex_polar(2.68, -1.11);  
GSL_SET_COMPLEX(&z, 1.2, -2.4)  
  
GSL_SET_REAL(&z, 1.2);  
GSL_SET_IMAG(&z, -2.4);
```

## Rapport de deux complexes

```
#include <stdio.h>
#include <gsl/gsl_complex.h>
#include <gsl/gsl_complex_math.h>

gsl_complex z1 , z2 , z3;
z1 = gsl_complex_rect( 1.2 , -2.4 );
z2 = gsl_complex_rect( -3.2 , 1.1 );

z3 = gsl_complex_div( z1 , z2 );
```