



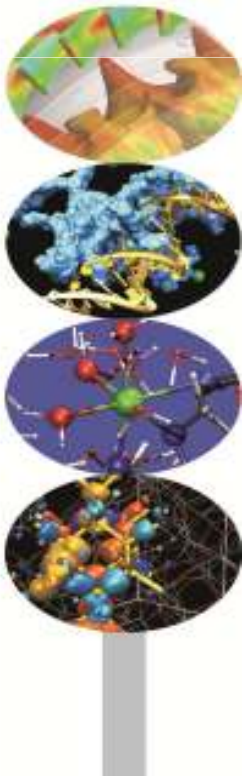
Approfondimenti sulle procedure

Introduction to Fortran 90

Nicola Spallanzani, CINECA

Maurizio Cremonesi, CINECA

Ottobre 2014





Procedure interne

Una procedura è detta interna, se è contenuta in un blocco (o sezione) del programma, ovvero nel *PROGRAM*, in un'altra *procedura* o in un *modulo*.

Sintatticamente una procedura interna è inserita dopo l'istruzione **CONTAINS**.



Procedure interne

Sintassi:

```
PROGRAM Esempio
  IMPLICIT NONE
  . . .
STOP
CONTAINS
  SUBROUTINE Procedura (...)
  IMPLICIT NONE
  . . .
  RETURN
END SUBROUTINE Procedura
END PROGRAM Esempio
```



Procedure interne

Esempio: inizializzazione di tutti i contatori usati dal programma principale.

```
PROGRAM contatori
  INTEGER :: i, j, k, l, m, n
  CALL azzera
CONTAINS
  SUBROUTINE azzera
    i=0; j=0; k=0; l=0; m=0; n=0;
  END SUBROUTINE azzera
END PROGRAM contatori
```



Procedure interne

Esempio: il nome *somma* può essere utilizzato per rappresentare 2 oggetti distinti: uno nel programma principale, l'altro nella funzione interna

```
PROGRAM somma
  INTEGER :: i, j, k, somma
  INTEGER, DIMENSION(100,100) :: matr
  . . .
  somma = 0
  DO i = 1, 100
    somma = (sommaringa(i) * k) / (100 + 1 - i)
  END DO
  . . .
CONTAINS
```



Procedure interne

... il nome *somma* viene utilizzato nella funzione interna per rappresentare un altro oggetto

```
FUNCTION sommariga(r)
  INTEGER :: sommariga
  INTEGER, INTENT(IN) :: r
  INTEGER :: j, somma
  somma = 0
  DO j = 1, 100
    somma = Matr(r,j) + somma
  END DO
  sommariga = somma
  RETURN
END FUNCTION sommariga
END PROGRAM somme
```



Intento

L'intento (INTENT in Fortran) serve a specificare se l'argomento passato ad una procedura è di solo lettura, solo scrittura o lettura/scrittura. *Questo permette al compilatore di controllare se una procedura è richiamata correttamente, ad esempio che il valore di un argomento di sola lettura non venga alterato nella procedura.*

L'utilizzo esplicito dell'intento porta in generale allo sviluppo di codici *più robusti.*

Intento



Esempio:

```
FUNCTION funzione(a,b,c)
  IMPLICIT NONE
  REAL :: funzione
  REAL, INTENT(IN) :: a, b
  REAL, INTENT(INOUT) :: c
END FUNCTION funzione
```




Intento

In breve:

IN viene usato per gli argomenti di sola lettura

OUT viene usato per le variabili calcolate all'interno della procedura

INOUT per gli argomenti forniti alla procedura e ricalcolati al suo interno



Intento

Esempio: la subroutine *converte* calcola in secondi un tempo fornito in ore, minuti e secondi.

```
INTERFACE
```

```
  SUBROUTINE converte (ore, minuti, &  
                      secondi, tempo)
```

```
    INTEGER, INTENT (IN) &  
        :: ore, minuti, secondi
```

```
    INTEGER, INTENT (OUT) :: tempo
```

```
  END SUBROUTINE converte
```

```
END INTERFACE
```



Procedure esterne e interfacce

Una procedura è detta *esterna* se non è contenuta in alcun'altra sezione di codice.

Il corretto utilizzo delle procedure esterne viene controllato automaticamente dal compilatore se sono disponibili *interfacce esplicite*.

Come suggerisce il nome, un'interfaccia esplicita dev'essere inserita appositamente nel codice e messa a disposizione del compilatore mediante l'istruzione **INTERFACE**.



Procedure esterne e interfacce

I blocchi interfaccia hanno la sintassi:

```
INTERFACE
  FUNCTION funzione(a,b,c)
    IMPLICIT NONE
    REAL :: funzione
    REAL, INTENT(IN) :: a, b
    REAL, INTENT(OUT) :: c
  END FUNCTION funzione
END INTERFACE
```



Procedure esterne e interfacce

Nell'interfaccia si devono specificare esattamente e solamente il tipo ed il nome della procedura e degli argomenti.

Le procedure interne (alle procedure o ai moduli) sono già visibili al compilatore, perciò non devono avere un'interfaccia esplicita



Procedure esterne e interfacce

I casi in cui è obbligatorio che una procedura abbia un'interfaccia esplicita verranno evidenziati nel seguito.

In generale fornire interfacce esplicite per tutte le procedure esterne è comunque vivamente consigliato per generare codici più robusti e chiaramente leggibili.



Procedure esterne e interfacce

Le interfacce esplicite permettono al compilatore di controllare la correttezza formale degli argomenti passati alle procedure evitando spesso errori banali ma potenzialmente pericolosi.

In mancanza di un'interfaccia esplicita, il compilatore genera un'interfaccia implicita, basandosi su come è fatta la chiamata alla procedura.

Procedure esterne e interfacce (Fortran 2003)



Una limitazione delle interfacce consiste nel fatto che, se esplicitate all'interno di un modulo, non hanno visibilità di variabili dichiarate come `PARAMETER` e di tipi derivati ivi definiti. In questi casi è necessario utilizzare l'istruzione `IMPORT`, introdotta dallo standard Fortran 2003.



Procedure esterne e interfacce (Fortran 2003)

Ad esempio, volendo utilizzare la funzione esterna *incrementa* con l'interfaccia seguente

```
SUBROUTINE incrementa(n,d)
  USE dati
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, OPTIONAL, INTENT(IN) :: n
  TYPE(doppio), INTENT(INOUT) :: d
END SUBROUTINE incrementa
```

in una procedura interna al modulo *dati*, dove il tipo *doppio* è definito, è necessario esplicitarne l'interfaccia, che richiede perciò l'uso dell'istruzione `IMPORT`.

Procedure esterne e interfacce (Fortran 2003)



Perciò nel modulo *dati* l'interfaccia dovrà essere riscritta così:

```
INTERFACE
```

```
  SUBROUTINE incrementa (n, d)
```

```
    IMPORT :: doppio
```

```
    IMPLICIT NONE
```

```
    INTEGER, OPTIONAL, INTENT(IN) :: n
```

```
    TYPE(doppio), INTENT(INOUT) :: d
```

```
  END SUBROUTINE incrementa
```

```
END INTERFACE
```

Procedure senza effetti collaterali



Se una procedura ha le caratteristiche seguenti:

1. non altera il valore degli argomenti, se è una funzione
2. non contiene entità con l'attributo SAVE
3. non contiene entità inizializzate (con DATA o nella dichiarazione)
4. non contiene argomenti senza INTENT
5. non altera il valore di entità globali (in COMMON o in MODULE)

Procedure senza effetti collaterali



6. non usa sinonimi associati a entità globali o argomenti
INTENT(IN)
7. non contiene istruzioni di lettura o scrittura su unità esterne
8. non contiene le istruzioni PAUSE o STOP
9. non richiama procedure che non siano dichiarate PURE

ad essa si può associare l'attributo *PURE*.

Procedure senza effetti collaterali



Se ad una procedura è associato l'attributo PURE significa che essa non ha effetti collaterali dannosi, perciò può essere utilizzata in particolari ambiti, ad esempio in costrutti parallelizzabili come FORALL.

Una FUNCTION dichiarata PURE ha argomenti con solo INTENT(IN) e non effettua operazioni che modifichino variabili globali.

Una SUBROUTINE dichiarata PURE ha le stesse limitazioni ma alcuni suoi argomenti possono avere INTENT(IN OUT).

Procedure elementali



Una procedura si dice *elementale* se è ben definita per argomenti scalari, ma il risultato si conforma all'oggetto passato in argomento: diventa vettore per argomenti vettoriali, matrice per argomenti matriciali.

Il risultato è calcolato *elemento per elemento*.



Procedure elementali

Le funzioni numeriche (ABS, INT, ...) e matematiche (SIN, SQRT, ...) sono elementali.

Esempio:

```
REAL (8) :: a, s
```

```
REAL (8), DIMENSION (120, 32) :: vs, va
```

```
s = SIN (a)
```

```
vs = SIN (va)
```

Procedure elementali in Fortran 2003



Il Fortran 2003 permette di realizzare facilmente procedure elementali, cosa *non possibile con gli standard precedenti*.

Per realizzare una procedura elementale è necessario che questa abbia le caratteristiche di una procedura PURE.

Inoltre è necessario che *tutti gli argomenti*, oltre al risultato della funzione, siano dichiarati come variabili **scalari**.

Procedure elementali in Fortran 2003



Quando ci sono i presupposti, basta esplicitare l'attributo `ELEMENTAL` nella dichiarazione della procedura per poterla utilizzare anche con oggetti non scalari. Si ricorda che una procedura elementale è considerata necessariamente `PURE`, perciò deve averne tutte le caratteristiche.

Per utilizzare una procedura non intrinseca come elementale è necessario che questa abbia *un'interfaccia esplicita*.

Procedure elementali in Fortran 2003



Esempio:

```
ELEMENTAL SUBROUTINE swap(a,b)
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, INTENT(INOUT) :: a, b
  INTEGER :: k
  k = a
  a = b
  b = k
  RETURN
END SUBROUTINE swap
```

Ordine degli argomenti



Già nel Fortran 77 esistono esempi sintattici di funzioni utilizzabili con un ordine non prefissato degli argomenti:

```
OPEN (FILE='pippo.txt', UNIT=11, &  
                                             IOSTAT=ios)
```

```
READ (UNIT=11, FMT=100, END=99) n
```

Il Fortran 90 formalizza meglio e generalizza il concetto.



Ordine degli argomenti

L'unica cosa da fare per chiamare una procedura con gli argomenti in ordine libero è indicare il nome degli argomenti quando si passano i valori.

I nomi degli argomenti sono quelli dichiarati nella procedura; perciò è **necessario conoscere l'interfaccia esplicita** della procedura.

L'unica limitazione consiste nel fatto che, a partire dal primo argomento passato indicandone il nome, gli argomenti successivi devono essere passati allo stesso modo.



Ordine degli argomenti

Esempio: la funzione *area* avente interfaccia

```
FUNCTION area(inizio, fine, tol)
  IMPLICIT NONE
  REAL :: area
  REAL, INTENT(IN) :: inizio, fine, tol
END FUNCTION area
```

può essere richiamata nei modi seguenti:

```
a = area(0.0, 100.0, 0.01)
b = area(inizio=0.0, tol=0.01, fine=100.0)
c = area(0.0, tol=0.01, fine=100.0)
```



Argomenti facoltativi

Con il Fortran si possono scrivere procedure che permettono di evitare di passare argomenti non indispensabili.

Esempi sintattici in FORTRAN 77 sono le funzioni di lettura/scrittura (I/O).

Per rendere *non obbligatorio* un argomento è necessario specificare la parola riservata OPTIONAL nella dichiarazione.



Argomenti facoltativi

L'uso degli argomenti facoltativi è necessariamente legato all'uso della funzione intrinseca `PRESENT ()`.

Se un argomento è stato dichiarato facoltativo, è importante ricordare che, nel caso in cui non viene passato, è *come se l'argomento non esistesse*, quindi il suo nome non può essere utilizzato, neppure per dargli un valore di default.

Argomenti facoltativi



Si illustra un esempio in cui la variabile `tol` ha l'attributo `OPTIONAL`, perciò viene utilizzata la funzione intrinseca `PRESENT ()` per definire l'insieme di istruzioni da eseguire nel caso `tol` non compaia quando la funzione `area` viene richiamata.

Argomenti facoltativi



```
FUNCTION area(inizio,fine,tol)
  IMPLICIT NONE
  REAL :: area
  REAL, INTENT(IN) :: inizio, fine
  REAL, INTENT(IN), OPTIONAL :: tol

  IF ( PRESENT(tol) ) THEN
    . . .
  ELSE
    . . .
  END IF

  . . .
  RETURN
END FUNCTION area
```



Argomenti di tipo procedura

Anche in Fortran è possibile passare procedure in argomento. Le procedure così passate devono essere *esterne* o *contenute in un modulo*.

Non è possibile passare procedure interne.

Si raccomanda di fornire un'interfaccia esplicita alle procedure esterne passate in argomento. Le procedure interne ai moduli hanno già l'interfaccia esplicita.

Argomenti di tipo procedura



Nell'esempio le funzioni esterne `somma` e `prodotto`, che definiscono le operazioni da eseguire, vengono passate come funzioni esterne; questo le rende suscettibili di essere riscritte all'occorrenza.

Esempio: FunzioniArgomento.f90

Argomenti allocabili (Fortran 2003)



A partire dal Fortran 2003 è possibile passare a procedure oggetti allocabili (`ALLOCATABLE`), nel senso che nella procedura si può associargli o rilasciare memoria, esattamente come si fa con i sinonimi in Fortran 90. Anche in questo caso è necessario che le procedure, se esterne, abbiano un'interfaccia esplicita.

Argomenti allocabili (Fortran 2003)



Nell'esempio `dimensiona.f90` la matrice A viene passata come oggetto allocabile alla procedura `inizializza` che le assegna memoria e valori numerici; le altre procedure trattano A come una matrice usuale.

Poiché A è allocabile, la memoria ad essa associata può essere rilasciata anche nel programma principale.



Funzioni vettoriali

È facile definire funzioni che ritornano un vettore di valori. È sufficiente dichiararlo, con l'attributo DIMENSION, quando si definisce la funzione:

```
FUNCTION addvet (a,b,n)
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, INTENT (IN)  :: n
  REAL, DIMENSION (n), INTENT (IN)  :: a, b
  REAL, DIMENSION (n)  :: addvet
  . . .
```

Funzioni vettoriali



Per utilizzare una funzione vettoriale è necessario che questa abbia un'interfaccia esplicita.

Il programmatore deve ricordarsi di scrivere un'interfaccia esplicita se la funzione è esterna.



Funzioni vettoriali

Nell'esempio precedente per fare posto al risultato della funzione si è utilizzata l'allocazione automatica, che non permette di controllare preventivamente se la memoria necessaria è effettivamente disponibile.

Per questo motivo è preferibile dichiarare sinonimo (`POINTER`) il risultato della funzione, utilizzando così l'allocazione dinamica esplicita

Funzioni vettoriali



Esempio `advetp` in `sommav.f90`:

```
FUNCTION advetp(a,b,n,f)
```

```
  IMPLICIT NONE
```

```
!   Allocazione dinamica con sinonimo
```

```
  INTEGER, INTENT(IN) :: n
```

```
  INTEGER, INTENT(OUT) :: f
```

```
  REAL(8), DIMENSION(n), INTENT(IN) :: a, b
```

```
  REAL(8), DIMENSION(:), POINTER :: advetp
```

```
  . . .
```

Funzioni vettoriali (Fortran 2003)



Il Fortran 2003 permette di dichiarare il risultato di una funzione con l'attributo `ALLOCATABLE` in luogo di `POINTER`.

Anche se i compilatori moderni sono molto ottimizzati rispetto a qualche anno fa, l'utilizzo di variabili `ALLOCATABLE` facilita la realizzazione di un eseguibile più efficiente; questo perché i `POINTER` sono oggetti complessi, che dovrebbero essere utilizzati solo quando è effettivamente necessario.



Funzioni vettoriali (Fortran 2003)

Esempio addveta in sommav.f90:

```
FUNCTION addveta(a,b,n,f)
  IMPLICIT NONE
  ! Allocazione dinamica stile Fortran
  2003
  INTEGER, INTENT(IN) :: n
  INTEGER, INTENT(OUT) :: f
  REAL(8), DIMENSION(n), INTENT(IN) ::
a, b
  REAL(8), DIMENSION(:), ALLOCATABLE ::
addveta
  . . .
```

Funzioni ricorsive



Dal Fortran 90 la ricorsione entra a far parte dello standard, con una sintassi semplice e efficace.

Molti ma non tutti i compilatori Fortran 77 permettevano già di definire procedure ricorsive, ma la sintassi dipendeva dal compilatore utilizzato.



Funzioni ricorsive

Dallo standard 90 per definire una procedura ricorsiva, è sufficiente dichiararlo antepoendo la parola riservata **RECURSIVE** davanti al nome.

Esempio:

```
RECURSIVE SUBROUTINE ricors(a,b)
```

```
    IMPLICIT NONE
```

```
    INTEGER, INTENT(IN) :: a
```

```
    INTEGER, INTENT(IN OUT) :: b
```

```
    . . .
```



Funzioni ricorsive

Per definire *funzioni* ricorsive è inoltre necessario aggiungere la clausola RESULT.

In questo modo è possibile indicare con un nome diverso il risultato della funzione.

Questo può essere fatto con qualunque funzione, ne rende più chiaro il codice, ma è obbligatorio solo per le funzioni che chiamano se stesse.



Funzioni ricorsive

Esempio:

```
FUNCTION addvet(a,b,n) RESULT(somma)
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, INTENT(IN) :: n
  REAL, DIMENSION(n), INTENT(IN) :: a, b
  REAL, DIMENSION(n) :: somma
!
  somma = a + b
!
  RETURN
END FUNCTION addvet
```



Funzioni ricorsive

La ricorsione può essere diretta, nel caso la procedura ricorsiva chiami se stessa, o indiretta.

In entrambi i casi la ricorsività dev'essere sempre dichiarata esplicitamente, con la parola riservata `RECURSIVE`.



Funzioni ricorsive

Esempio di ricorsione diretta:

```
RECURSIVE FUNCTION fact(n) RESULT(r)
  IMPLICIT NONE
  INTEGER, INTENT(IN) :: n
  INTEGER :: r
  IF ( n == 1 ) THEN
    r = 1
  ELSE
    r = n * fact(n-1)
  END IF
  RETURN
END FUNCTION fact
```

Funzioni ricorsive



Nel caso della ricorsione indiretta la funzione A chiama la funzione B la quale richiama A e così via.

In questo caso per definire le funzioni non è indispensabile utilizzare la parola riservata `RESULT`, ma è comunque consigliabile.



Funzioni ricorsive

Esempio di ricorsione indiretta (fattoriale.f90):

```
RECURSIVE FUNCTION fact(n) RESULT(f)
  . . .
  IF (n==1) THEN
    f = 1
  ELSE
    f = risul(n)
  END IF
END FUNCTION fact
RECURSIVE FUNCTION risul(n) RESULT(r)
  . . .
  r = n*fact(n-1)
END FUNCTION risul
```



Nomi generici

Il Fortran permette di definire un nome generico per richiamare procedure diverse.

Questa possibilità dev'essere usata per richiamare procedure sostanzialmente simili, che agiscono su argomenti di tipo diverso.

Usare uno stesso nome generico per richiamare procedure che fanno cose sostanzialmente diverse confonde la lettura del codice, ostacolandone la comprensione.



Nomi generici

È possibile associare un nome generico a qualunque insieme di procedure purché:

- siano tutte di tipo `SUBROUTINE` o tutte di tipo `FUNCTION`
- la lista degli argomenti sia diversa in numero (sconsigliato) e/o in tipo



Nomi generici

Definire un nome generico equivale ad assegnare un nome comune all'insieme delle interfacce delle procedure da associarvi, se queste sono esterne:

```
INTERFACE Nome_Generico
  Interfaccia 1
  . . .
  Interfaccia N
END INTERFACE
```



Nomi generici

Se invece le procedure sono interne ad un modulo, è sufficiente in pratica dare la lista dei loro nomi:

```
INTERFACE Nome_Generico
  MODULE PROCEDURE Procedura1
    . . .
  MODULE PROCEDURE ProceduraN
END INTERFACE
```



Nomi generici

Nell'esempio alle funzioni *sompro_int* e *sompro_real* viene associato il nome generico *sompro*, utilizzabile quindi con argomenti sia `INTEGER` che `REAL`.

Esempio Generico:

```
INTERFACE sompro
    MODULE PROCEDURE sompro_int
    MODULE PROCEDURE sompro_real
END INTERFACE
```


Nomi generici (Fortran 2003)



Il Fortran 2003 permette di semplificare la sintassi appena presentata, purché le procedure da associare al nome generico siano interne, oppure esterne, ma sia già presente la loro interfaccia esplicita.

La nuova sintassi non richiede più l'uso della parola "MODULE".



Nomi generici (Fortran 2003)

Esempio:

```
INTERFACE sompro
    PROCEDURE sompro_int
    PROCEDURE sompro_real
END INTERFACE
```

Sompro_int e sompro_real possono essere sia esterne che interne



Nomi generici (Fortran 2003)

Anche se in Fortran 2003 non è più obbligatorio, è consigliabile tuttavia continuare ad usare `MODULE` per le procedure interne al modulo, per maggior chiarezza.

La possibilità di utilizzare procedure esterne al modulo associate a nomi generici ha implicazioni importanti; ad esempio permette di definire o migliorare il codice della procedura in un secondo momento, ovvero di utilizzare librerie esterne, anche di terze parti.



Nomi generici (Fortran 2003)

Allo scopo di rendere più chiaro il programma, è buona norma, laddove vengono utilizzate procedure intrinseche, segnalarle con la dichiarazione `INTRINSIC`.

La parola riservata `INTRINSIC` è seguita dalla lista dei nomi delle procedure intrinseche utilizzate.

Nel caso vengano usate procedure intrinseche esclusive del compilatore, non riconosciute dallo standard, la presenza della dichiarazione `INTRINSIC` permetterà di evidenziare l'eventuale non disponibilità della funzione.



Nomi generici (Fortran 2003)

Esempio:

```
IMPLICIT NONE
```

```
REAL(8) :: x
```

```
INTRINSIC :: SQRT
```

```
!
```

```
PRINT*, "Trasmetti un numero"
```

```
READ*, x
```

```
PRINT*, "La radice quadrata di ", x, &  
      " e' ", SQRT(x)
```



Procedure intrinseche

<pre>CALL DATE_AND_TIME ([DATE] [, TIME] [, ZONE] [VALUES])</pre>	ritorna data e ora
<pre>CALL RANDOM_NUMBER (HARVEST)</pre>	ritorna una sequenza casuale nell'intervallo [0,1).
<pre>CALL RANDOM_SEED ([SIZE] [, PUT] [, GET])</pre>	inizializza il generatore di numeri casuali
<pre>CALL SYSTEM_CLOCK ([COUNT] [, COUNT_RATE] [COUNT_MAX])</pre>	ritorna il numero di cicli dell'orologio di sistema
<pre>CALL CPU_TIME (t1)</pre>	ritorna il tempo di CPU in secondi (Fortran 95)



Procedure intrinseche

DATE_AND_TIME

Ritorna data e ora dell'istante in cui viene richiamata.

I tempi sono ritornati sia come stringa di caratteri, sia come numeri.

DATE_AND_TIME è una procedura abbastanza complessa, non adatta a misurare tempi di calcolo piccoli; a questo scopo è meglio usare la SYSTEM_CLOCK.



Procedure intrinseche

Sintassi :

```
CHARACTER :: data*8, ora*10, zona*5
```

```
CALL DATE_AND_TIME (DATE=data, TIME=ora &  
                    ZONE=zona)
```

data: giorno nella forma stringa di caratteri "YYYYMMGG"

ora: ora nella forma stringa di caratteri "HHMMSS.mmm"

zona: differenza rispetto all'ora di Greenwich nella forma stringa di caratteri "+HHMM"



Procedure intrinseche

Sintassi :

```
INTEGER, DIMENSION(8) :: tempo
```

```
CALL DATE_AND_TIME (VALUES=tempo)
```

tempo (1 : 3) : anno, mese, giorno

tempo (4) : differenza in minuti rispetto all'ora di Greenwich

tempo (5 : 8) : ora, minuti, secondi, millisecondi



Procedure intrinseche

RANDOM_NUMBER

Questa subroutine ritorna una sequenza casuale di numeri, di distribuzione uniforme nell'intervallo $[0,1)$.

La procedura RANDOM_NUMBER è elementale, perciò il suo valore prende la forma dell'oggetto passato in argomento, ovvero se viene passato uno scalare, il risultato è un singolo valore scalare, se vengono passati un vettore o una matrice il risultato è vettore o matrice.



Procedure intrinseche

La sequenza ritornata da RANDOM_NUMBER è pseudo-casuale, ovvero i valori sono calcolati con un algoritmo.

In particolare la sequenza dei valori dipende da un parametro chiamato seme (seed).

Se da un lato questo può rappresentare un problema per certe applicazioni, ha invece il pregio della ripetibilità, garantita sotto precise condizioni.

Algoritmi che si basano sul calcolo di numeri casuali possono richiedere l'utilizzo di librerie più sofisticate, ad esempio PRNG:

<http://sprng.cs.fsu.edu/sprng.html>



Procedure intrinseche

Esempio:

```
REAL :: casov  
CALL RANDOM_NUMBER(casov)  
PRINT*, casov
```



Procedure intrinseche

RANDOM_SEED

Questa subroutine ritorna informazioni sul parametro *seed*, che determina la sequenza dei valori ritornata dalla RANDOM_NUMBER. Essa permette di riassegnare il parametro ogni volta che si vuole ripetere la sequenza.



Procedure intrinseche

Uso della RANDOM_SEED:

1. si richiede di avere il valore di *SIZE*, necessario perché il seme è un vettore, la cui lunghezza dipende dal compilatore e dal calcolatore utilizzati
2. sulla base del valore ritornato da *SIZE* si dimensiona opportunamente il vettore che contiene il seme
3. con *GET* si memorizza il valore del seme in un apposito vettore
4. ogni volta che è necessario la sequenza venga ripetuta, si ristabilisce il valore del seme con *PUT*



Procedure intrinseche

Esempio (RANDOM_SEED ammette 1 solo argomento alla volta):

```
INTEGER :: s
INTEGER, DIMENSION(LEN) :: mioseme, seme
CALL RANDOM_SEED(SIZE=s)
!   s: output - lunghezza del vettore
CALL RANDOM_SEED(GET=seme)
!   seme: output - vettore contenente il seme usato
           dal generatore
CALL RANDOM_SEED(PUT=mioseme)
!   mioseme: input - vettore contenente un seme
           alternativo, o quello originale
```

Procedure intrinseche



SYSTEM_CLOCK

In ogni calcolatore le operazioni sono sincronizzate con un orologio i cui battiti sono memorizzati in un apposito registro e da lì possono essere letti utilizzando questa subroutine. L'operazione impegna poco il calcolatore, quindi la *SYSTEM_CLOCK* è adatta a misurare il tempo di calcolo di porzioni di codice anche abbastanza brevi.



Procedure intrinseche

Esempio:

```
INTEGER :: cicli0, cicli1  
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli0)  
      .   istruzioni   .  
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli1)  
PRINT*, "Battiti misurati: ", &  
      (cicli1-cicli0)
```



Procedure intrinseche

Una complicazione da tener presente è che il registro ha uno spazio limitato per conservare il numero di battiti dell'orologio, perciò superato un massimo, il valore si riazzera:

```
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli0, &  
                  COUNT_MAX=cicli_massimi)
```

. . .

```
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli1)  
IF (cicli1 < cicli0) cicli1 = &  
    cicli1 + cicli_massimi
```



Procedure intrinseche

Se è richiesta una misura temporale più familiare, con l'argomento *COUNT_RATE* è possibile sapere quanti battiti di orologio vengono fatti ogni secondo e ottenere quindi il tempo in secondi:

```
CALL SYSTEM_CLOCK (&  
                    COUNT_RATE=cicli_al_secondo)
```



Procedure intrinseche

Esempio:

```
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli0, &
                  COUNT_RATE=cicli_al_secondo, &
                  COUNT_MAX=cicli_massimi)
. . .
CALL SYSTEM_CLOCK(COUNT=cicli1)
If ( cicli1 < cicli0 ) &
    cicli1 = cicli1 + cicli_massimi
cicli = (cicli1-cicli0)
frequenza = cicli_al_secondo
PRINT*, "Secondi richiesti dal codice: ", &
        cicli/frequenza
```



Procedure intrinseche

CPU_TIME

Questa subroutine, introdotta dal Fortran 95, ritorna il tempo di CPU in secondi:

```
REAL: cput, cput0, cput1
      . . .
CALL CPU_TIME (cput0)
      . . .
! Istruzioni da misurare
      . . .
CALL CPU_TIME (cput1)
cput = cput1 - cput0
```

Procedure intrinseche (Fortran 2003)



Il Fortran 2003 introduce alcune procedure e costanti utili per standardizzare i rapporti con l'ambiente operativo.

Col Fortran 2003 compare il concetto di modulo intrinseco.

Uno di questi moduli si chiama *ISO_FORTRAN_ENV* e contiene tra l'altro alcune funzioni di cui effettivamente si sentiva la mancanza in Fortran.

Procedure intrinseche (Fortran 2003)



```
COMMAND_ARGUMENT_COUNT ()
```

ritorna il numero dei parametri passati al programma

```
CALL GET_COMMAND (comando, lunghezza, stato)
```

ritorna la riga di comando usata per eseguire il programma

```
CALL GET_COMMAND_ARGUMENT (number, &  
                             value, length, status)
```

ritorna il parametro dato a riga di comando, o il nome dell'eseguibile

```
CALL GET_ENVIRONMENT_VARIABLE (name, value, &  
                               length, status)
```

ritorna il valore di un parametro di sistema

Procedure intrinseche (Fortran 2003)



Esempio *parametri*:

```
    quanti = COMMAND_ARGUMENT_COUNT()
    IF ( quanti < 1 ) THEN
        PRINT*, "Modalita' di esecuzione: &
                & fattoriale <n>"
        STOP
    END IF
!   . . . altrimenti si stampa la riga di
!       comando utilizzata
    CALL GET_COMMAND(rg, LENGTH=lun, STATUS=st)
    IF ( st <= 0 ) THEN
        PRINT*, "Hai trasmesso: ", rg(1:lun)
    END IF
```