

`Math::LorentzVector<ROOT::Math::PtEtaPhiM4D<double>>`

fCoordinates

<code>@~LorentzVector@<ROOT::Math::PtEtaPhiM4D@<double@> @></code>	<code>operator~</code>
<code>LorentzVector@<ROOT::Math::PtEtaPhiM4D@<double@> @></code>	<code>operator@</code>
<code>LorentzVector@<ROOT::Math::PtEtaPhiM4D@<double@> @></code>	<code>operator@!</code>
<code>Coordinates</code>	<code>isTimelike</code>
<code>SetCoordinates</code>	<code>isLightlike</code>
<code>SetCoordinates</code>	<code>isSpacelike</code>
<code>GetCoordinates</code>	<code>BoostToCM</code>
<code>GetCoordinates</code>	<code>Beta</code>
<code>SetXYZT</code>	<code>Gamma</code>
<code>operator==</code>	<code>x</code>
<code>operator@!=</code>	<code>y</code>
<code>Px</code>	<code>z</code>
<code>X</code>	<code>t</code>
<code>Py</code>	<code>px</code>
<code>Y</code>	<code>py</code>
<code>Pz</code>	<code>pz</code>
<code>Z</code>	<code>e</code>
<code>E</code>	<code>r</code>
<code>T</code>	<code>theta</code>
<code>M2</code>	<code>phi</code>
<code>M</code>	<code>rho</code>
<code>R</code>	<code>eta</code>
<code>P</code>	<code>perp2</code>
<code>P2</code>	<code>mag2</code>
<code>Perp2</code>	<code>mag</code>
<code>Pt</code>	<code>mt</code>
<code>Rho</code>	<code>mt2</code>
<code>Mt2</code>	<code>energy</code>
<code>Mt</code>	<code>mass</code>
<code>Et2</code>	<code>mass2</code>
<code>Et</code>	<code>SetE</code>
<code>Phi</code>	<code>SetEta</code>
<code>Theta</code>	<code>SetM</code>
<code>Eta</code>	<code>SetPhi</code>
<code>Vect</code>	<code>SetPt</code>
<code>operator*= operator/=</code>	<code>SetPx SetPy</code>
<code>operator* operator/ operator-</code>	<code>SetPz</code>