

T: **Math::Cartesian3D<Double32_t>**

fX
fY
fZ

@~Cartesian3D@<Double32_t@>
Cartesian3D@<Double32_t@>
Cartesian3D@<Double32_t@>
SetCoordinates
GetCoordinates
SetCoordinates
GetCoordinates
X
Y
Z
Mag2
Perp2
Rho
R
Theta
Phi
Eta
SetX
SetY
SetZ
Scale
Negate
operator==
operator@!=
x
y
z
SetR
SetTheta
SetPhi
SetRho
SetEta