

Release Note 1/1 : 更新履歴ソフトウェア名: V-Sphere::CBCチーム名: 機能情報シミュレーションチーム

Version	新機能	改良点 (バグ修正等)	既知の問題 (バグ情報等)
1.3.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BV 情報を外側一層拡大し, 探索, 再構築</li> <li>• 温度計算時の各媒質毎の初期値指定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• getLocalCmpIdx(), getGlobalCmpIdx()のアルゴリズムを変更</li> </ul>	
1.3.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• グローバルなインデクスの保持を int 配列に変更. アクセスメソッドを導入.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.3.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Windows 対応の修正</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SetBC3D:mod_Pvec_CF() cbc_vibc_drcht_cf()でループ範囲が不定になるバグを修正</li> </ul>	
1.3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 熱境界条件の導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.3.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP_Rect クラスで既存クラスを置き換え</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP_Rect クラスを導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 性能測定モードを導入. C.Hide.PM_Test==ON のとき, 反復回数を固定</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.3.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• IP_SHC1D を復活</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.2.9	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• svx/sbx のファイル入力処理を V-Xpad/Pit の仕様に合わせて変更</li> </ul>	
1.2.8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 出力タイミング管理を Trigger クラスから Interval_Manager クラスに変更</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.2.7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• モニタ用のクラスを更新</li> <li>• PM クラスを更新</li> <li>• 速度の対流項 MUSCL の minmod リミターを導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.2.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Debug 用の div_u のファイル出力機能を追加</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.2.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• BvoxScan()での ID チェックで, (XML!=Scaned) から (XML&gt;=Scaned)に変更. 領域内に無いセル ID をガイドセル上に指定可能にする</li> <li>• 圧力損失コンポーネントの体積率を bcd の 8 ビットに量子化して保持</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	
1.2.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 温度計算のエンコードビット H_DIAG の導入</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	

1.2.3	・	・ 反復制御方式を変更	
1.2.2	・	・ 性能測定のマーキング方式を変更 ・ 有効セルに対して平均する >> AverageOperation(void) を変更	
1.2.1	・ Log_Iteration のポリシー変更	・	
1.1.9	・ XML タグ <BC_TBL>を hoge.xml の中に導入	・	
1.1.8	・ プロファイリングの ON/OFF	・ 周期境界条件のリオーガナイズ	
1.1.7	・ 渦度とヘリシティを追加	・	
1.1.6	・	・ 速度勾配テンソルの第 2 不変量のルーチン cbc_i2vgt() を cbc_utility.f90 へ ・ XML パラメータを V-Xpad の選択リストの形式と合わせる	
1.1.5	・ INOUT 境界条件の実装	・	
1.1.4	・ 内部周期境界の実装(逐次のみ)	・	
1.1.3	・ 壁関数の導入	・ 履歴のファイルポインタをグローバルに変更	
1.1.2	・ bcp >> bcp + bcd に分離, bcd は ID のみを管理	・ INFLOW > SPECVEL にキーワードを変更(関連メソッドも)	
1.1.1	・	・ OBC_OUTFLOW のガイドセルは SOLID のみに変更 >> cbc_update_vec_cf()の圧力勾配をビットフラグで評価	
1.1.0	・	・ getFindex*()の引数を int 型に修正	
1.0.9	・ 圧力反復過程の反復ソースと発散値のワークを dc_wk2 で共用 ・ 射影ステップをビットフラグ処理	・	
1.0.8	・ 周期境界条件の再実装(標準, デリクレ型, 双方向型)	・	
1.0.7	・ ガイドセル層が不要なポリシーに変更	・	
1.0.6	・	・ FS_EE_EE, Cavity3D, LDC112 の逐次実行確認 ・ ビット操作のメソッドをマクロに変更	
1.0.5	・ V-Sphere 1.7.9 改対応, タイムステップ制御を FB クラスで行う		

	<ul style="list-style-type: none"><li>・ インターバル制御を FB クラスで行う</li></ul>		
1.0.4	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 圧力境界条件について, 内部境界と外部境界の扱いを統一化. 指定は従来を踏襲</li></ul>		
1.0.3	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 固体内の圧力についてはラプラスを解く方針に変更</li><li>・ Vsphere 1.7.8 へ対応. IsParallel()で並列非並列の分岐</li></ul>		
1.0.2	<ul style="list-style-type: none"><li>・</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・冗長な bool 関数を void 型へ変換</li></ul>	
1.0.1	<ul style="list-style-type: none"><li>・</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・コメントの整備</li></ul>	
1.0.0	<ul style="list-style-type: none"><li>・ C3D クラスから移植</li></ul>	—	—