### 任务2：制作随机选号页面

#### 2.1 Math对象的常用属性

Math对象能够进行比基本数学运算更为复杂的运算。

Math对象不需要生成对象的实例，可以直接访问它的属性和方法。

|  |  |
| --- | --- |
| **属性名** | **描述** |
| E | 自然对数的底数 |
| LN2 | 2的自然对数 |
| LN10 | 10的自然对数 |
| LOG2E | 以2为底e的对数 |
| LOG10E | 以10为底e的对数 |
| PI | 圆周率 |
| SQRT1\_2 | 1/2的平方根 |
| SQRT2 | 2的平方根 |

#### 2.2 Math对象的常用方法

Math对象的方法是一些十分有用的数学函数，常用的方法如表所示。

|  |  |
| --- | --- |
| **方法** | **说明** |
| ceil(数值) | 大于等于该数值的最小整数 |
| floor(数值) | 小于等于该数值的最大整数 |
| min(数值1,数值2) | 最小值 |
| max(数值1,数值2) | 最大值 |
| pow(数值1,数值2) | 数值1的数值2次方 |
| random() | 0倒1的随机数 |
| round(数值) | 最接近该数值的整数 |
| sqrt(数值) | 开平方根 |
| abs、sin(弧度)、cos、tan、asin、acos、atan、exp、log | |

#### 2.4 练一练

根据用户输入的两个数，在页面显示最大数。

#### 2.5 课后作业

用户输入圆的半径，在页面显示圆的周长和面积。