

# La clase Math

La clase estática **Math** define los números  $\pi$  y  $e$  y las principales funciones matemáticas:

## Datos miembro

Nombre	Uso	Descripción
PI	Math.PI	Valor del número $\pi$
E	Math.E	Valor de la constante de Euler $e$

## Métodos miembro

Nombre	Uso	Descripción
abs	Math.abs(x)	Valor absoluto de x
ceil	Math.ceil(x)	Menor número entero mayor que x
floor	Math.floor(x)	Mayor número entero menor que x
round	Math.round(x)	Número entero redondeando x
max	Math.max(x,y)	Máximo entre x e y
min	Math.min(x,y)	Mínimo entre x e y
pow	Math.pow(x,y)	Valor de x elevado a y
sqrt	Math.sqrt(x)	Raíz cuadrada de x
random	Math.random()	Número aleatorio entre 0 y 1
cos	Math.cos(x)	Coseno de x (en radianes)
sin	Math.sin(x)	Seno de x (en radianes)
tan	Math.tan(x)	Tangente de x (en radianes)
acos	Math.acos(x)	Arco Coseno de x (en radianes)
asin	Math.asin(x)	Arco Seno de x (en radianes)
atan	Math.atan(x)	Arco Tangente de x (en radianes)
exp	Math.exp(x)	Valor de $e$ elevado a x
log	Math.log(x)	Logaritmo neperiano de x