## **Math 对象**

Math（算数）对象的作用是：执行普通的算数任务。

Math 对象提供多种算数值类型和函数。无需在使用这个对象之前对它进行定义。

****使用Math的属性/方法的语法：****

var x=Math.PI;  
var y=Math.sqrt(16);

## **算数方法**

除了可被 Math 对象访问的算数值以外，还有几个函数（方法）可以使用。

下面的例子使用了 Math 对象的 round 方法对一个数进行四舍五入。

document.write(Math.round(4.7));

上面的代码输出为：

5

下面的例子使用了 Math 对象的 random() 方法来返回一个介于 0 和 1 之间的随机数：

document.write(Math.random());

上面的代码输出为：

0.6581708136621066

下面的例子使用了 Math 对象的 floor() 方法和 random() 来返回一个介于 0 和 11 之间的随机数：

document.write(Math.floor(Math.random()\*11));

上面的代码输出为：

8