**Pràctica 14**

**L’objecte Math**

És la classe que utilitzem per realitzar càlculs matemàtics de tot tipus.  
  
La classe Math proporciona els mecanismes per realitzar operacions matemàtiques en Javascript. Algunes operacions es resolen ràpidament amb els operadors aritmètics que ja coneixem, com la multiplicació o la suma, però hi ha una sèrie d'operacions matemàtiques addicionals que s'han de realitzar utilitzant la classe Math com pot ser el càlcul d’una arrel quadrada. De manera que per a qualsevol càlcul matemàtic complex utilitzarem la classe Math. Per exemple, si volem calcular la potència de dos elevat a tres utilitzarem el mètode ‘pow()’:

var resultat = Math.pow(2,3);

console.log(resultat); // Retorna 8

En aquest document veurem els mètodes més importants:

**Mètodes de l’objecte Math**

* max()  
    
  Retorna el major de 2 números.
* min()  
    
  Retorna el menor de 2 números.
* pow()  
    
  Rep dos números com a paràmetres i retorna el primer número elevat al segon número.
* random()  
    
  Retorna un nombre aleatori entre 0 i 1.
* round()  
    
  Arrodoneix a l'enter més proper.
* sqrt()  
    
  Retorna l'arrel quadrada d'un nombre.

**PROBLEMES**

1. Proba tots els mètodes d’aquest document en una pàgina HTML. (Per mostrar el valor que retornen els mètodes pots utilitzar console.log()).