

Webbteknik

JavaScript – Math

Rune Körnefors
Medieteknik

Math-objektet

Innehåller matematiska funktioner och konstanter.

Exempel:

PI — 3.141592653589793

cos(), sin(), tan()

abs()

round(), ceil(), floor()

max(), min()

sqrt()

random()

Man skapar inget nytt objekt med new, utan använder Math direkt.

```
perimeter = 2*radius*Math.PI;  
largest = Math.max(x,y);
```

`Math.random()` ger ett slumptal mellan 0 och 1

0 är inkluderat, men ej 1

Ett tal på formen 0.xxx..., där varje x är en siffra mellan 0 och 9

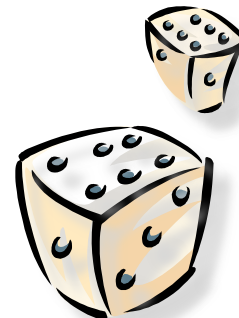
Alltså ett tal mellan 0.000... och 0.999...

Med omräkningar kan man generera tal i andra intervall

T.ex.

`Math.floor(6*Math.random())+1`

Ett heltal mellan 1 och 6



<code>Math.random()</code>	0.000000 – 0.999999
<code>*6</code>	0.000000 – 5.999999
<code>Math.floor()</code>	0 – 5
<code>+1</code>	1 – 6

Skillnad mellan `round()`, `ceil()` och `floor()`

