

## Bài 2.9: Lớp Math

---

- ✓ Mục đích sử dụng
- ✓ Các hằng số và phương thức
- ✓ Ví dụ minh họa

# Mục đích sử dụng của lớp Math

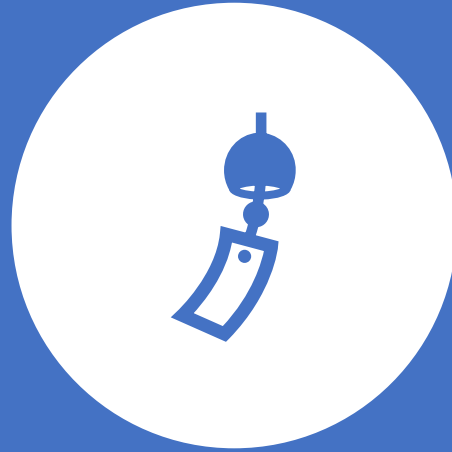
- ✓ Cung cấp các hằng số và các chức năng tính toán phổ biến thường gặp.
- ✓ Đây là một lớp thư viện có sẵn trong C# và ta có thể sử dụng miễn phí.
- ✓ Để sử dụng các chức năng ta lấy Math.tên\_thành\_phần.
- ✓ Ví dụ Math.E, Math.PI, Math.Abs(x)...

# Các hằng số của lớp Math

- ✓ Math.PI: hằng số pi
- ✓ Math.E: hằng số e
- ✓ Math.Tau: hằng số tau

# Một số phương thức thường dùng

Phương thức	Mô tả
Abs(number)	Lấy giá trị tuyệt đối của number
Acos(x)	Trả về góc ở hệ radian có $\cos(a)$ bằng x
Asin(x)	Trả về góc ở hệ radian có $\sin(a)$ bằng x
Atan(x)	Trả về góc ở hệ radian có $\tan(a)$ bằng x
Cbrt(x)	Trả về lập phương của x
Ceiling(x)	Trả về số nguyên nhỏ nhất lớn hơn hoặc bằng x
Clamp(value, min, max)	Trả về giá trị bị kẹp trong đoạn min, max
CopySign(x, y)	Trả về giá trị có độ lớn của x nhưng mang dấu của y
Cos(x)	Trả về cosin của góc x ở radian
DivRem(a, b, result)	Trả về thương và phần dư khi chia a cho b
Exp(x)	Trả về e mũ x
Floor(x)	Trả về số nguyên lớn nhất nhỏ hơn hoặc bằng giá trị x
Log(x)	Trả về logarit tự nhiên của x
Log10(x)	Trả về logarit cơ số 10 của x
Log2(x)	Trả về logarit cơ số 2 của x
Max(a, b)	Trả về số lớn hơn trong 2 số a, b
Min(a, b)	Trả về số nhỏ hơn trong 2 số a, b
Pow(x, y)	Trả về x mũ y
Round(x)	Làm tròn x tới số nguyên gần nhất
Sin(x)	Trả về sin của x
Sqrt(x)	Trả về căn bậc hai của x
Tan(x)	Trả về giá trị tan của x
Truncate(x)	Trả về phần nguyên của x



# Nội dung tiếp theo

## Tìm hiểu lớp string