**Java Klasse Math**

**Wurzel ziehen:** Math.sqrt(x)  
  
Code Beispiel:  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 System.out.println(Math.sqrt(64);  
 }  
}  
  
Ausgabe:  
8.0

**Negative Zahl**

**positiv machen:** Math.abs(x)  
  
Code Beispiel:  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 System.out.println(Math.abs(-4.7);  
 }  
}  
  
Ausgabe:  
4.7

**Random Nummer**

**zwischen 0 und 1:** Math.random()   
  
Code Beispiel:  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 System.out.println(Math.random());  
 }  
}  
  
Ausgabe:  
Random Nummer zwischen 0 und 1

**Random Nummer**

**zwischen 0 und x:** Math.random() \* x+1  
  
Code Beispiel:  
public class Main {  
 public static void man(String[] args) {  
 int random\_num = (int)(Math.random() \* 101); //Random Nummer zwischen 0 und 100  
 System.out.println(random\_num)  
 }  
}  
  
Ausgabe:  
Random Nummer zwischen 0 und 100

**Runden:** Math.round(x \* y) / y  
  
Code Beispiel:  
public class Main {  
 public static void main(String[] args) {  
 System.out.println(Math.round(10.42255625624 \* 100.0) / 100.0) //Rundet auf 2 Nachkommastellen  
 }  
}  
  
Ausgabe:  
10.42  
  
Pro Nachkommastelle die angezeigt werden soll, muss man eine Null hinzufügen