



Frontender[1.0] JavaScript - Math object.

Объект Math

YouTube	https://youtu.be/rYN8nGNL3gk
Telegram	https://t.me/Dmitry_Kolotilshikov
Github	https://github.com/DmitryKolotilshikov/
Boosty	https://boosty.to/dmitry_ko
# Номер урока	11

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <script src="script.js"></script>
  <title>Math</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

```
// Math object

let x;

// Возвращает минимальное число из переданных
x = Math.min(4, 7, 2, 13); // 2

// Возвращает максимальное число из переданных
x = Math.max(4, 7, 2, 13); // 13

// ----- Округления -----
// округляет к большему
x = Math.ceil(5.3); // 6

// округляет к меньшему
x = Math.floor(5.3); // 5

// возвращает число, округлённое к ближайшему целому
x = Math.round(5.3); // 5
```

```
x = Math.round(5.6); // 6

// возвращает целую часть числа путем удаления дробных знаков
x = Math.trunc(13.38); // 13
x = Math.trunc(99.76); // 99

// -----
// возводит в степень
x = Math.pow(3, 2); // 9
x = Math.pow(3, 3); // 27
x = Math.pow(3, 4); // 81

// возвращает квадратный корень числа
x = Math.sqrt(81); // 9

// возвращает абсолютное значение
x = Math.abs(-48); // 48

// ----- Случайные (рандомные) значения -----
// генерирует рандомное значение от 0 до 1
x = Math.random();

// генерирует рандомное значение от 1 до 50
x = Math.floor(Math.random() * 50 + 1);
// генерирует рандомное значение от 1 до 100
x = Math.floor(Math.random() * 100 + 1);

console.log(x);
```