**ÖZET**

Ceil (): Herhangi bir ondalıklı sayıyı yukarıya yuvarlayarak, yuvarlama sonucu oluşan değeri yazdırır.

Floor (): Herhangi bir ondalıklı sayıyı aşağıya yuvarlayarak, yuvarlama sonucu oluşan değeri yazdırır.

Round (): Herhangi bir ondalıklı sayıyı kendisine en yakın tam sayıyı aşağı veya yukarı yuvarlayarak, yuvarlama sonucu oluşan değeri yazdırır.

Number\_format (): Herhangi bir sayıyı belirtilecek olan ayraçlar içerisinde biçimlendirerek, oluşan değeri ekrana yazdırır.

Min (): Değişken içeriğinin elemanları string olması halinde, en küçük değeri ekrana yazdırır.

Max (): Değişken içeriğinin elemanları string olması halinde, en büyük değeri akrana yazdırır.

Lcg\_value (): 0 ile 1 arasında rastgele ondalıklı sayı üreterek değeri ekrana yazdırır.

Rand (): Rastgele bir tam sayı üreterek, değeri ekrana yazdırır.

Getrandmax (): rand() metodu kullanılarak üretilebilecek en büyük sayı değerini bulur.

Mt\_rand (): Mersenne twister algoritmasını kullanarak rastgele bir tam sayı üreterek, değeri ekrana yaazdırır.

Mt\_getrangmax (): mt\_rand metodu kullanılarak yazılabilecek en büyük değeri bulur.

Abs (): Herhangi bir sayının mutlak değerini bularak, ekrana yazdırır.

Sqrt (): Herhangi bir sayının karekökünü bularak, değeri ekrana yazdırı.

Pow (): Herhangi bir sayının belirtilecek değer kadar üssünü alarak, bulduğu değeri ekrana yazdırır.

Fmod (): Herhangi bir sayının belirtilecek olan değere göre modülüsünü (kalanını) hesaplayarak, bulduğu değeri ekrana yazdırır.

Intdiv (): Herhangi bir sayının belirtilecek olan tam sayı değerine kaç defa bölünebilecek olduğunu bularak, ekrana döndürür.

Hypot (): Belirtilecek olan uzunluk değerlerine sahip bir dik üçgenin hipotenüsünü hesaplayarak, değeri ekrana döndürür.

Rad2deg (): Radyan cinsinden herhangi bir sayının, derece cinsinden karşılığını bularak, ekrana yazdırır. [ D/180 = R/§ ]

Deg2rad (): Derece cinsinden herhangi bir sayının, redyan cinsinden karşılığını bularak, ekrana yazdırır. [ D/180 = R/§ ]

Sin (): Herhangi bir sayının sinüsünü bularak, bulduğu değeri geri döndürür.

Sinh (): Herhangi bir sayının hiperbolik sinüsünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Asin (): -1 ila 1 arasındaki herhangi bir sayının ark sinüsünü radyan değeri cinsinden bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Asinh (): Herhangi bir sayının hiperbolik ark sinüsünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Cos (): Herhangi bir sayının cosinüsünü bularak, bulduğu değeri ekrana döndürür.

Cosh (): Herhangi bir sayının hiperbolik kosinüsünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Acos (): -1 ila 1 arasındaki herhangi bir sayının ark kosinüsünü radyan değeri cinsinden bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Acosh (): Herhangi bir sayının hiperbolik ark kosinüsünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Tan (): Herhangi bir sayının tannjantını bularak, bulduğu değeri döndürür.

Tanh (): Herhangi bir sayının hiperbolik tanjantını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Atan (): Herhangi bir sayının ark tanjantını radyan değeri cinsinden bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Atanh (): -1 ila 1 arasındaki herhangi bir sayının hiperbolik ark tanjantını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Atan2 (): Herhangi iki sayının ark tanjantını radyan değeri cinsinden bularak, bulduğu değeri geriye döndürür. (x, y)

Bindec (): Herhangi bir binatry (ikilik) sayının, decimal (onluk) sayı sistemindeki karşılığınğ bularak, ekrana döndürür.

Octdec (): Herhangi bir octal (sekizlik) sayının, decimal (onluk) sayı sistemindeki karşılığınğ bularak, ekrana döndürür.

Hexdec (): Herhangi bir hexadecimal (onaltılık) sayının, decimal (onluk) sayı sistemindeki karşılığınğ bularak, ekrana döndürür.

Decbin (): Herhangi bir decimal (onluk) sayının, binary (ikilik) sayı sistemi karşılığını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Decoct (): Herhangi bir decimal (onluk) sayının, octal (sekizlik) sayı sistemi karşılığını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Dechex (): Herhangi bir decimal (onluk) sayının, hexadecimal (onaltılık) sayı sistemi karşılığını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Base\_convert (): Herhangi bir sayının, binary (ikilik), octal (sekizlik), decimal (onluk), hexadecimal (onaltılık) sayı sistemleri karşılığını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

M\_SQRT1\_2 (): 1/2 Sayısının karekök değerini geriye döndürür.

M\_SQRT2 (): 2 Sayısının karekök değerini geriye döndürür.

M\_SQRT3 (): 3 Sayısının karekök değerini geriye döndürür.

M\_LN2 (): 2 Sayısının doğal logaritması değerini elde etmek için kullanılır.

M\_LN10 (): 10 Sayısının doğal logaritması değerini elde etmek için kullanılır.

Log (): Herhangi bir sayının doğal logaritmasını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Log10 (): Herhangi bir sayının 10'luk tabana (base-10) göre doğal logaritmasını bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Pi (): Pi sayısını ekrana döndürür.

M\_Pİ (): Pi sayısı ekrana döndürür.

M\_1\_PI (): 1/PI sayısının değerini geriye döndürür.

M\_2\_PI (): 2/PI sayısının değerini geriye döndürür.

M\_PI\_2 (): PI/2 sayısının değerini geriye döndürür.

M\_PI\_4 (): PI/4 sayısının değerini geriye döndürür.

M\_SQRTPI (): PI sayısının karekökünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

M\_2\_SQRTPI (): 2/PI sayısının karekökünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

M\_LNPI (): Pi sayısının doğal logaritmasını bularak, ekrana döndürür.

M\_E (): Euler sayısı değerini geriye döndürür.

M\_EULER (): Euler sabiti değerini geriye döndürür.

M\_LOG2E (): Euler sayısının 2 tabanına göre logaritmik değerini geriye döndürür.

M\_LOG10E (): Euler sayısının 10 tabanına göre logaritmik değerini geriye döndürür.

Exp (): Euler sayısının belirtilecek değer kadar üssünü bularak, bulduğu değeri geriye döndürür.

Expm1 (): Euler sayısının belirtilecek değer kadar üssünü bularak ve bir eksilterek, bulduğu değeri geriye döndürür.