# Math. Abs(Rational) Method

名前空間: WS.Theia.ExtremelyPrecise

アセンブリ: ExtremelyPrecise.dll

Rational 数値の絶対値を返します。

public static WS.Theia.ExtremelyPrecise.Rational Abs(WS.Theia.ExtremelyPrecise.Rational value);

## パラメーター

value　Rational  
Ratioan型の数値。

## 戻り値

Rational  
valueの絶対値。

# 例

Absメソッドは次の例の様に使用します。次の例ではRationalをファイルにシリアライズする前に符号と絶対値の表現にしています。その後ファイルからデシリアライズしてRational値にしています。

using System;  
using System.IO;  
using System.Numerics;  
using System.Runtime.Serialization.Formatters.Binary;  
using WS.Theia.ExtremelyPrecise;  
[Serializable] public struct SignAndMagnitude  
{  
 public int Sign;   
 public byte[] Bytes;  
}  
  
public class Example  
{  
 public static void Main()  
 {  
 FileStream fs;  
 BinaryFormatter formatter = new BinaryFormatter();  
 Rational number = Math.Pow(Int32.MaxValue, 20) \* Rational.MinusOne;  
 Console.WriteLine("The original value is {0}.", number);  
 SignAndMagnitude sm = new SignAndMagnitude();  
 sm.Sign=Math.Sign(number);  
 sm.Bytes = Math.Abs(number).ToByteArray().Numerator;  
   
 // Serialize SignAndMagnitude value.  
 fs = new FileStream(@".\data.bin", FileMode.Create);  
 formatter.Serialize(fs, sm);  
 fs.Close();  
   
 // Deserialize SignAndMagnitude value.  
 fs = new FileStream(@".\data.bin", FileMode.Open);  
 SignAndMagnitude smRestored = (SignAndMagnitude) formatter.Deserialize(fs);  
 fs.Close();  
 Rational restoredNumber = new Rational(false,smRestored.Bytes,new byte[]{ 1 });   
 restoredNumber \*= sm.Sign;   
 Console.WriteLine("The deserialized value is {0}.", restoredNumber);   
 }  
}  
// The example displays the following output:  
// The original value is -4.3510823966323432743748744058E+186.  
// The deserialized value is -4.3510823966323432743748744058E+186.

# 注釈

絶対値の取得は、次の表に示す結果になります。

|  |  |
| --- | --- |
| value パラメーター | 戻り値 |
| value >= +0 | value |
| value <= -0 | value \* -1 |

# 適用対象

### .NET Core

2.0

### .NET Framework

4.6.1

### .NET Standard

2.0

### UWP

10.0.16299

### Xamarin.Android

8.0

### Xamarin.iOS

10.14

### Xamarin.Mac

3.8