



Objeto Math



Math

- `console.log(Math)`
 - Propiedades: `PI`, `E`, `LN2`, `LN10`, `LOG2E`, `SQRT2`...
 - Métodos:

Redondeo

- `Math.ceil(num)` → Al entero posterior inmediato
- `Math.floor(num)` → Al entero menor inmediato
- `Math.round(num)` → Al entero más cercano inmediato



Math

Matemáticos

- `Math.abs(n)` → Valor absoluto
- `Math.sign(n)` → -1,0,1 si $n < 0, n = 0, n > 0$
- `Math.sqrt(n)` → Raíz cuadrada
- `Math.pow(b, e)` → Potencia (*b* elevado a *e*)
- `Math.log(x)` → Logaritmo neperiano de *x*
- `Math.max(x,y,x,...)` / `Math.min(x,y,z,...)`
- `Math.random()` → Numero aleatorio [0,1)

Math

Trigonómicas

- $\text{Math.cos}(x)$ → Coseno de x (x en radianes)
- $\text{Math.sin}(x)$ → Seno de x (x en radianes)
- $\text{Math.tan}(x)$ → Tangente de x (x en radianes)
- Funciones trigonométricas inversas:
 $\text{Math.acos}(x)$, $\text{Math.asin}(x)$, $\text{Math.atan}(x)$,
 $\text{Math.atan}(y,x)$ → Devuelve $\text{Math.atan}(y/x)$

