

# Math

**DigitalHouse** >  
Coding School



**Certified Tech  
Developer**  
The Ultimate Degree

# Índice

1. [Ventajas](#)
2. [Propiedades y métodos](#)
3. [Ejemplos prácticos](#)

# 1 | Ventajas



¿Para qué crear **algo que ya existe y resuelve el problema** por nosotros?



# Objetos incorporados en JavaScript

Cuando hablamos de objetos incorporados, nos referimos a **“cosas ya inventadas”**.

En referencia a la frase anterior, la respuesta puede variar, pero **si existe una función o método que resuelve un problema típico, podemos recurrir a eso**. No siempre es necesario crear una nueva solución, podemos implementar las disponibles.

Justamente el objeto **Math** es uno de los casos porque tiene **propiedades y métodos** para constantes y funciones matemáticas.

Objeto Math



# 2 | Propiedades y métodos

# Propiedades

Rara vez implementaremos alguna de las propiedades, pero estas se encuentran todas más que disponibles.



Más información al respecto en este [link](#)

Por poner un ejemplo, podemos utilizar la propiedad que nos devuelve PI.

```
{ }
```

```
Math.PI;
```

```
// 3.141592653589793
```

\*En total son 8 constantes matemáticas a las que se puede acceder.

# Métodos

Estos son funciones matemáticas que ya conocemos, se utilizan diariamente para realizar cálculos. Algunas de ellas son:

Método	Función
<b>Math.random();</b>	Retorna un punto flotante, un número pseudoaleatorio dentro del rango [0, 1).
<b>Math.round();</b>	Retorna el valor de un número redondeado al entero más cercano.
<b>Math.max();</b>	Devuelve el mayor de cero o más números.



Para ver todo el listado de métodos, hacer clic [acá](#)



# 3 | Ejemplos prácticos

# Math.random()

Obtiene un número aleatorio basado en un algoritmo.

- **No recibe parámetros.**
- **Retorna** un punto flotante, un número pseudoaleatorio dentro del rango [0, 1). Desde el 0 (Incluido) hasta el 1, pero sin incluirlo (excluido).

```
{  
  let randomSimple = Math.random(); // 0.049253517516472556  
  let randomEscalado = Math.random()*(100-1)+1; //  
    86.5806550233727  
  parseInt(randomEscalado); // 86  
}
```

# Math.round()

Devuelve el valor del número dado redondeado al entero más cercano.

- **Recibe** un número, idealmente con punto flotante (float).
- **Retorna** el valor del número dado redondeado al entero más cercano.

```
let num = Math.round(20.49); // 20
let aleatorio = Math.random()*(100-1)+1; // 86.5806550233727
Math.round(aleatorio); // 87
```

# Math.max()

- **Recibe** un conjunto de números.
- **Retorna** el mayor de cero o más números.

\*Si al menos uno de los argumentos no puede ser convertido a número, el resultado es **NaN**.

```
{  
  let numUno = Math.max(10, 20);    // 20  
  let numDos = Math.max(10, 20, 30.58); // 30.58  
  let numTres = Math.max(10, 20, 30.58, "No"); // NaN  
}
```

DigitalHouse>  
Coding School