

# Math Methods

## **abs - Math.abs()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai absolut dari angka.

Syntax: Math.abs(x)

Contoh:

```
Math.abs(-5);
```

Output:

5

## **ceil - Math.ceil()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai terkecil yang lebih besar atau sama dengan x (dibulatkan ke atas).

Syntax: Math.ceil(x)

Contoh:

```
Math.ceil(4.2);
```

Output:

5

## **floor - Math.floor()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai terbesar yang lebih kecil atau sama dengan x (dibulatkan ke bawah).

Syntax: Math.floor(x)

Contoh:

```
Math.floor(4.8);
```

Output:

4

## **round - Math.round()**

Penjelasan: Membulatkan angka ke bilangan bulat terdekat.

Syntax: Math.round(x)

Contoh:

```
Math.round(4.5);
```

Output:

5

## **sqrt - Math.sqrt()**

Penjelasan: Mengembalikan akar kuadrat dari angka.

Syntax: Math.sqrt(x)

Contoh:

```
Math.sqrt(9);
```

Output:

3

## **pow - Math.pow()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai basis dipangkatkan dengan eksponen.

Syntax: Math.pow(base, exponent)

Contoh:

```
Math.pow(2, 3);
```

Output:

8

# Math Methods

## **max - Math.max()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai terbesar dari sejumlah argumen.

Syntax: Math.max(x1, x2, ..., xn)

Contoh:

```
Math.max(1, 3, 2);
```

Output:

3

## **min - Math.min()**

Penjelasan: Mengembalikan nilai terkecil dari sejumlah argumen.

Syntax: Math.min(x1, x2, ..., xn)

Contoh:

```
Math.min(1, 3, 2);
```

Output:

1

## **random - Math.random()**

Penjelasan: Mengembalikan angka acak antara 0 (inklusif) dan 1 (eksklusif).

Syntax: Math.random()

Contoh:

```
Math.random();
```

Output:

0.123... (angka acak)

## **trunc - Math.trunc()**

Penjelasan: Menghapus bagian desimal dari angka.

Syntax: Math.trunc(x)

Contoh:

```
Math.trunc(4.9);
```

Output:

4