**Math**

——Math和其他的对象不同，它不是一个构造函数

它属于一个工具类，里面封装了数学运算相关的属性和方法

——比如

Math.PI表示圆周率

——Math 对象并不像 Date 和 String 那样是对象的类，因此没有构造函数 Math()，像 Math.sin() 这样的函数只是函数，不是某个对象的方法。

**Math.abs()**

——返回一个数的绝对值

**语法：**

Math.abs(-1);

**Math.ceil()**

——可以对一个数进行向上取整，小数部分只要有值就自动进1

**语法：**

Math.ceil(1.1);

**Math.floor()**

——可以对一个数进行向下取整，小数部分只要有值就舍掉

**语法：**

Math.floor(1.99);

**Math.round()**

——可以对—个数进行四舍五入取整

**语法：**

Math.round(1.4);

**Math.random()**

——返回 0 ~ 1 之间的随机数

——生成一个0-x之间的随机数

Math.round (Math.random( )\*x)

——生成一个x-y之间的随机数

Math.round (Math.random( )\*(y-x)+x)

**Math.max(num1,num2)**

——返回多个数中的最大值

**语法：**

var max=Math. max(10,45,30,100);

**Math.min(num1,num2)**

——返回多个数中的最小值

**语法：**

var max=Math. min(10,45,30,100);

**Math.pow(x,y)**

——返回x的y次方

**Math.sqrt(x)**

——返回根号下X的值 开方运算

