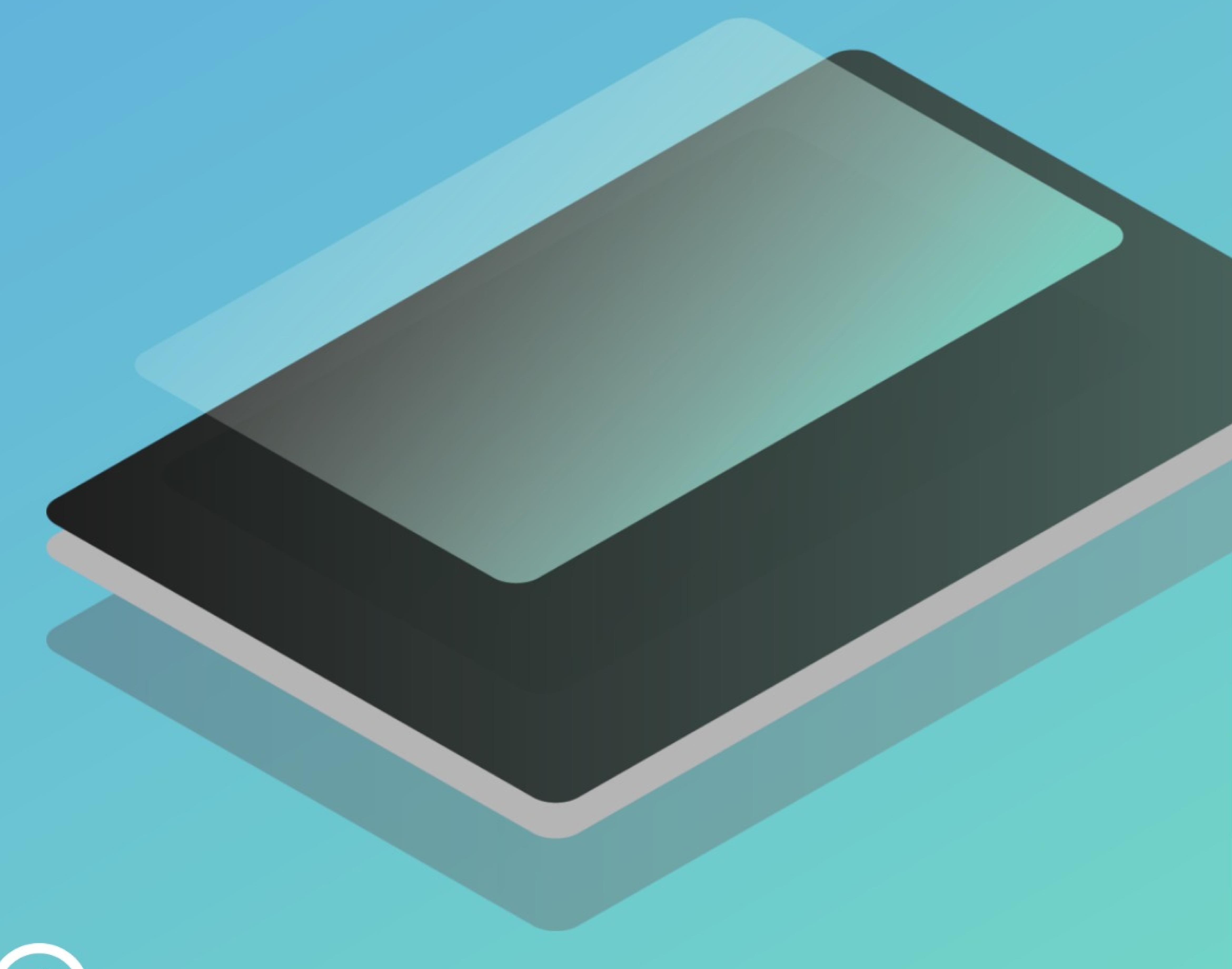
Array, Number y Math

Objetos predefinidos en JavaScript





- Array
 - 1.1 Propiedades
 - 1.2 Gestión de elementos
 - 13 Métodos
- Number
- 2.1 Propiedades
- 2.2 Métodos

- 3 Math
- 3.1 Propiedades
- 3.3 Métodos



Array

Propiedades

Array.length: Devuelve la cantidad de elementos en el array

MÁS INFO

Gestión de elementos

shift: Elimina el elemento 0 en el array.
unshift: Añade un elemento a la posición 0
pop: Elimina el último elemento del array
push: Introduce un elemento al final del array
MÁS INFO

```
let arr = [1, 2, 3, 4, 5]
  undefined
   arr.length
 > let arr = ["old", 0, 1, 2, "old"];
 <- undefined
   arr.shift();
   "old"
  arr.unshift("new")
   arr.pop()
 c- "old"
  arr.push("new2")
▷ (5) ["new", 0, 1, 2, "new2"]
```

Nétodos

every(): Determina si todos los elementos en el array cumplen una condición

some(): Determina si alguno de los elementos cumple una condición

find(): Devuelve el valor del primer elemento del array que cumple la función de prueba proporcionada.

indexOf(): retorna el primer índice en el que se puede encontrar un elemento dado en el array, ó retorna -1 si el elemento no esta presente lastIndexOf()

reverse(): Invierte el orden de los elementos de un array

join(): Convierte los elementos de un array en una cadena, opcionalmente se puede incluir separador

MÁS INFO

```
let arr = [10, 11, 12, 13, 14, 15];
 undefined
 const condicion = (currentValue) => currentValue < 40;
undefined
arr.every(condicion)
true
 arr.find(condicion)
 arr.indexOf(12)
 arr.reverse();
▶ (6) [15, 14, 13, 12, 11, 10]
 arr.join(" | ")
 "15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10"
```

Otros métodos Array

forEach()

Ejecuta la función indicada una vez por cada elemento del array

```
> let arr = ["a","b","c"]
< undefined
> arr.forEach(e => console.log(e));
   a
   b
```

map()

Crea un nuevo array con los resultados de la llamada a la función indicada aplicados a cada uno de sus elementos

slice()

devuelve una copia de una parte del array dentro de un nuevo array empezando por inicio hasta fin (no incluido)

```
> let arr = [1,2,3,4,5]
< undefined
> arr.slice(1,3);
< ▶ (2) [2, 3]</pre>
```

filter()

crea un nuevo array con todos los elementos que cumplan la condición implementada

includes()

determina si una matriz incluye un determinado elemento

Number

Propiedades

EPSILON: aproximadamente

2.2204460492503130808472633361816E-16, or 2^-52 Utilizado en matemáticas y física para representar valores que tienden a cero

MAX_SAFE_INTEGER: Representa el número más grande seguro 2^53 - 1 (Para números mayores BigInt)
MIN_SAFE_INTEGER: Representa el número más pequeño seguro -(2^53 - 1)

MAX_VALUE: Número más grande representable por JS, aproximadamente 2^1024, Los números mayores son considerados Infinity

MIN_VALUE: Número más cercano a cero representable por JS, aproximadamente, Los números más pequeños son considerados 0

NEGATIVE_INFINITY: Representa el infinito negativo

POSITIVE_INFINITY: Representa el infinito NaN: Representa el valor Not-A-Number



MÁS INFO

Métodos

isFinite(), isInteger(), isNaN(), isSafeInteger() parseFloat(), parseInt(), toString() toLocaleString(): Traducir un número a una cadena en el lenguaje indicado como parámetro, también sirve para evitar la notación científica toExponential(): Devuelve una cadena representando el valor expresado en notación científica del objeto Number toFixed(): Redondea un valor a la cantidad de dígitos introducidos toPrecision(): Devuelve una cadena que representa un Number en la precisión de tantos dígitos como sean indicados desde el último dígito significativo valueOf(): Devuelve el valor primitivo de un objeto Number

```
> let num = 123456;
< undefined
> num.toExponential(3);
< "1.235e+5"</pre>
```

```
> let num = 10.456
< undefined
> num.toFixed(2);
< "10.46"</pre>
```

Math

Propiedades

Constantes

E : Constante de Euler, la base de los logaritmos naturales, aproximadamente 2.718.

LN2: Logaritmo natural de 2, aproximadamente 0.693.

LN10: Logaritmo natural de 10, aproximadamente 2.303.

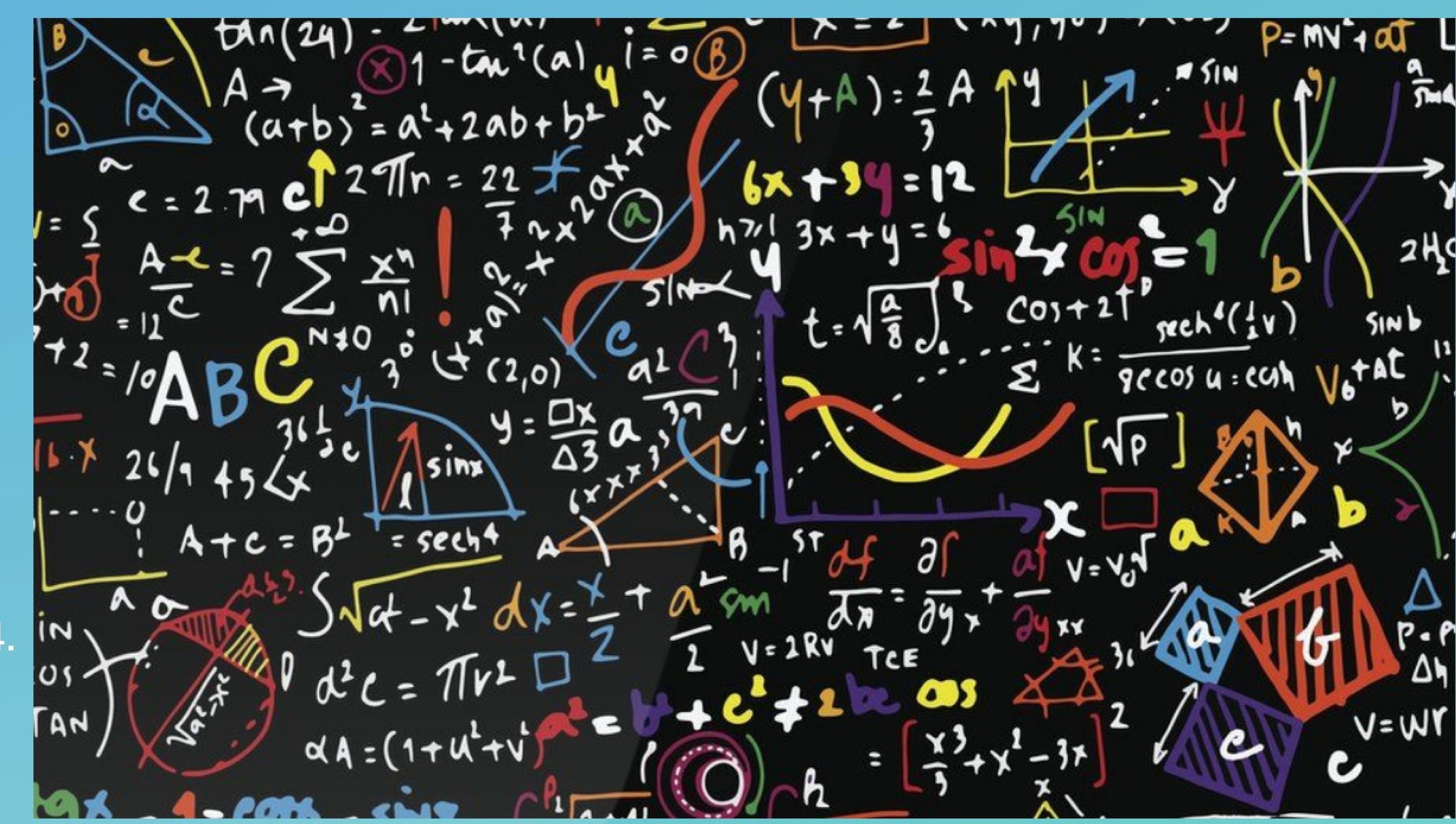
LOG2E: Logaritmo de E con base 2, aproximadamente 1.443.

LOG10E: Logaritmo de E con base 10, aproximadamente 0.434.

PI: Ratio de la circunferencia de un circulo respecto a su diámetro, aproximadamente 3.14159.

SQRT1_2: Raíz cuadrada de 1/2, aproximadamente 0.707.

SQRT2: Raíz cuadrada de 2, aproximadamente 1.414.



MÁS INFO

Métodos

floor(): Devuelve el entero menor o igual al número indicado

ceil(): Devuelve el entero mayor o igual al número indicado

round(): Devuelve el número al entero más cercano

trunc(): Si el argumento es positivo, es equivalente a floor, si es

negativo, es equivalente a ceil()

sqrt(): Devuelve la raíz cuadrada de un número

cbrt(): Devuelve la raíz cúbica de un número

max(): Devuelve el valor máximo de un conjunto de números

min(): Devuelve el valor mínimo de un conjunto de números

pow(): Devuelve la base elevada al exponente indicados

random(): Devuelve un número aleatorio entre 0 y 1 sin incluir este

```
let num = 30.3452
undefined
 Math.floor(num)
 Math.ceil(num)
 Math.round(num)
 Math.trunc(num)
 Math.sqrt(num)
5.508647746952059
 Math.max(10, 90, 25, 30, 1)
 Math.pow(10, 4)
10000
```

i Gracias!

