

Front-end

JavaScript

JS. Numbers

- Работа с числами
- Math

JS. Numbers

Метод toString()

Метод toString() возвращает число в виде строки.

JS. Numbers

Метод toFixed()

Метод toFixed() возвращает строку с числом, записанным с указанным количеством десятичных знаков

```
let a = 8;  
let b = 3;  
  
const result = a / b;  
  
console.log(result); // => 2.6666666666666665 - number  
console.log(result.toFixed(2)) // => '2.67' - string
```


JS. Numbers

Преобразование переменных в числа

Есть 3 метода JavaScript, которые можно использовать для преобразования переменных в числа:

Метод `Number()`

Метод `parseInt()` - анализирует его аргумент и возвращает целое число

Метод `parseFloat()` - анализирует его аргумент и возвращает число с плавающей запятой

Если число не может быть преобразовано, возвращается NaN

JS. Numbers

Метод `parseInt()`

Метод `parseInt()` анализирует строку и возвращает целое число. Разрешены пробелы. Возвращается только первое число

Функция `parseInt` удобна тем, что если в строке после числа есть текст, то она его исключает и возвращает только число.

Если же в строке текст расположен перед числом, то функция `parseInt` возвращает NaN.

Функция `parseInt` возвращает ЦЕЛОЕ число

JS. Numbers

Метод `parseFloat()`

Метод `parseFloat()` анализирует строку и возвращает число. Разрешены пробелы. Возвращается только первое число

Функция `parseFloat` аналогична функции `parseInt`. Но есть одно отличие - `parseFloat` возвращает дробное число.

Функция `parseFloat` - возвращает дробное число

JS. Numbers

Второй аргумент `parseInt`

Аргумент `radix` - основание системы счисления

Описание, примеры

Функции `parseInt`, `toString` преобразуют первый аргумент в число по указанному основанию, а если это невозможно - возвращает `NaN`. Например, `radix=10` даст десятичное число, `16` - шестнадцатеричное и т.п. Для `radix > 10` цифры после девяти представлены буквами латинского алфавита.

Если в процессе преобразования `parseInt` обнаруживает цифру, которая не является цифрой в системе счисления с основанием `radix`, например `G` в 16-ричной системе или `A` в десятичной, то процесс преобразования тут же завершается и возвращается значение, полученное из строки на данный момент.

`parseInt` округляет дробные числа, т.к. останавливается на десятичной точке.

Если `radix` не указан или равен 0, то JavaScript предполагает следующее:

Если входная строка начинается с "0x", то `radix = 16`

Если входная строка начинается с "0", то `radix = 8`. Этот пункт зависит от реализации и в некоторых браузерах (Google Chrome) отсутствует.

В любом другом случае `radix=10`

Если преобразовать в число не удастся, `parseInt` возвращает `NaN`

Чтобы представить число в виде строки нужной системы счисления, используйте `intValue.toString(основание)`.

JS. Numbers

Метод `isInteger()`

```
console.log(Number.isInteger(2)) // => true
```

Определяет, является ли значение целым числом.

Этот метод возвращает `true`, если значение имеет тип `Number` и является целым числом. В противном случае метод возвращает `false`.

```
console.log(Number.isInteger('2')) // => false
```


JS. Numbers

Метод `Number.isFinite()`

Определяет, является ли значение конечным числом.

Возвращает `false`, если аргумент является NaN, положительной или отрицательной бесконечностью (`Infinity` или `-Infinity`). Иначе возвращает `true`.

`Number.isFinite()` отличается от глобальной функции `isFinite()`. Глобальная функция `isFinite()` сначала преобразует тестируемое значение в число, а затем проверяет его.

`Number.isFinite()` не преобразует значения в число и не возвращает `true` для любого значения, которое не относится к типу `Number`.

JS. Math

Math — встроенный в JS объект, который содержит свойства и методы с математическим уклоном.

JS. Math

Основные свойства объекта Math

- **Math.E** — константа e (число Эйлера)
- **Math.LN2** — натуральный логарифм 2
- **Math.LN10** — натуральный логарифм 10
- **Math.LOG2E** — натуральный логарифм числа e (Эйлера) по основанию 2
- **Math.LOG10E** — натуральный логарифм числа e (Эйлера) по основанию 10
- **Math.PI** — константа π
- **Math.SQRT1_2** — корень квадратный из $\frac{1}{2}$
- **Math.SQRT2** — корень квадратный из 2

```
const PI = Math.PI  
  
console.log(PI)
```


JS. Math

Основные методы объекта Math

Тригонометрические функции:

- **Math.sin**(параметр)
- **Math.cos**(параметр)
- **Math.tan**(параметр)
- **Math.asin**(параметр)
- **Math.acos**(параметр)
- **Math.atan**(параметр)

JS. Math

Основные методы объекта Math

Преобразование дробных чисел в целые:

- **Math.ceil(параметр)** – округление в большую сторону
- **Math.floor(параметр)** – округление в меньшую сторону
- **Math.round(параметр)** – математическое округление, т.е. когда дробная часть числа больше или равна 0.5, то оно округляется в большую сторону, а иначе в меньшую сторону
- **Math.trunc(параметр)** – отбрасывает дробную часть числа

JS. Math

Основные методы объекта Math

Math.abs(параметр) - модуль числа

Math.exp(параметр) - возвращает натуральный логарифм по основанию e и аргументу

Math.log(параметр) - вычисление натурального логарифма числа, указанного в качестве параметра

Math.pow(x,y) - возводит первый аргумент в степень (второй аргумент)

Math.sqrt(параметр) - вычисление корня квадратного из числа

Math.sign(параметр) - определение знака числа

JS. Math

Основные методы объекта Math

Math.random() - генерация случайного числа с плавающей точкой от 0 (включая 0) до 1 (не включая 1). Всегда возвращает число меньше 1

Math.max(параметр_1, параметр_2, ...) - возвращения максимального значения из чисел, указанных в качестве параметров

Math.min(параметр_1, параметр_2, ...) - возвращения минимального значения из чисел, указанных в качестве параметров

JS. Math

Случайные (рандомные) целые числа

`Math.random()` используется с `Math.floor()` и может использоваться для возврата случайных целых чисел.

`Math.floor(Math.random() * 10);` - случайное целое число от 0 до 9

`Math.floor(Math.random() * (max - min)) + min;` - min (включено) до max (исключено)

`Math.floor(Math.random() * (max - min + 1)) + min;` - от min до max (оба включены)

JS. Math

Math

```
// password base 36  
console.log(Math.random().toString(36).slice(2, 10)) // 0-9 a-z
```

```
const randomColor = Math.floor(Math.random() * 16777215).toString(16);  
  
test.style.backgroundColor = '#' + randomColor;  
  
console.log('#' + randomColor)
```