

Las operaciones matemáticas son bastante habituales en JavaScript, para ayudarnos con ciertas operaciones existe el objeto Math, es propio del lenguaje y tiene sus métodos y propiedades como cualquier objeto.

`random()`: Genera un número pseudo-aleatorio entre 0 y 1.

```
Math.random() // Número entre 0 y 1
```

`round()`: Redondea un número decimal a su entero más cercano.

```
Math.round(5.4) // 5  
Math.round(5.8) // 6
```

JS

Objeto Math

JS

`floor()`: Redondea hacia el número entero anterior. un número decimal. Redondea hacia abajo

```
Math.floor(5.6) // 5
```

`ceil()`: Redondea hacia el siguiente número entero un número decimal. Redondea hacia arriba.

```
Math.ceil(5.2) // 6
```

Documentación Oficial: [Math - JavaScript | MDN](#)