

Biblioteca Math do JavaScript

Arredondamentos

Math.round(x): Arredonda para o inteiro mais próximo -> Math.round(4.6) -> 5

Math.floor(x): Arredonda para baixo -> Math.floor(4.9) -> 4

Math.ceil(x): Arredonda para cima -> Math.ceil(4.1) -> 5

Math.trunc(x): Remove a parte decimal -> Math.trunc(4.9) -> 4

Mínimos e máximos

Math.max(...valores): Retorna o maior número -> Math.max(1, 10, 5) -> 10

Math.min(...valores): Retorna o menor número -> Math.min(1, 10, 5) -> 1

Potência e raiz

Math.pow(x, y): Potência (x elevado a y) -> Math.pow(2, 3) -> 8

Math.sqrt(x): Raiz quadrada -> Math.sqrt(9) -> 3

Math.cbrt(x): Raiz cúbica -> Math.cbrt(8) -> 2

Aleatório

Math.random(): Número aleatório entre 0 (inclusivo) e 1 (exclusivo)

Exemplo: Math.floor(Math.random() * 10) + 1; -> Aleatório entre 1 e 10

Trigonometria e Logaritmos

Math.sin(x): Seno (x em radianos) -> Math.sin(Math.PI/2) -> 1

Math.cos(x): Cosseno -> Math.cos(0) -> 1

Math.tan(x): Tangente -> Math.tan(0) -> 0

Math.log(x): Logaritmo natural (base e) -> Math.log(Math.E) -> 1

Math.log10(x): Logaritmo base 10 -> Math.log10(100) -> 2

Constantes úteis

Math.PI: 3.14159 -> pi

Math.E: 2.71828 -> Número de Euler

Math.SQRT2: 1.41421 -> Raiz quadrada de 2

Math.LN2: 0.693 -> Logaritmo natural de 2